

EUROPA INFERNA

das dystopische Near-Future
Fantasypunk Rollenspiel

GRUNDREGELWERK

VERSION 1.00

DOWNLOAD (PROMO)



EUROPA INFERNA

das dystopische near-future
Fantasypunk Rollenspiel

Ralph Bolanz

1. Auflage, 2023

ISBN: 978-3-948084-05-9

Impressum

Perdakon Verlag Freiburg i.Br. UG (haftungsbeschränkt)

Etmattenstraße 24

79112 Freiburg

Alle Rechte vorbehalten

Druck

WIRmachenDRUCK GmbH

Mühlbachstr. 7, 71522 Backnang, Deutschland

www.perdakon-verlag.de



INHALT

0	PROLOG Einführung in die Welt von EUROPA INFERNA	S.	6-7
1	ROLLENSPIEL - DU WEIßT DOCH WAS DAS IST? Ablauf von Pen & Paper Rollenspielen, Beispiel für Rollenspiel, Rollen im Rollenspiel	S.	8-11
2	WAS DU BRAUCHST Werkzeuge für Pen & Paper Rollenspieler	S.	12-13
3	WIE ALLES BEGANN Geschichte der Welt und Hintergrundmaterial für Spieler und Spielleiter	S.	14-24
4	CHARAKTERERSCHAFFUNG Charakterkonzept erstellen, Charakter erschaffen, Rasse, Eigenschaften, Sozialer Status, Talente & Nachteile im Spiel, Freunde, Vermögen & Einkommen, Ausdauer, Lebenspunkte, Namen, Charakterbögen	S.	25-38
5	STILLSTAND IST TOD Charakter steigern, Stufen, Lernpunkte ausgeben, Sozialen Status steigern	S.	39-40
6	DIE SÄULEN DIESER WELT Grundregeln, Mindestwürfe, Attribute & Fertigkeiten einsetzen, konkurrierende Tests, Wiederholen von Tests, Bonuswürfel, kritische Fehlschläge	S.	41-44
7	FERTIGKEITEN Fertigkeiten & ihre Beschreibung, Grundfertigkeiten, Aspekte, Muttersprache, Sprachen	S.	45-86
8	TALENTE & NACHTEILE Talente & ihre Beschreibung, Nachteile & ihre Beschreibung, Nachteile wegkaufen	S.	87-118

- 
- 9 PARAPHYSIOLOGIE** S. 119-258
Abnos spielen, *Mutatis*, *Diabolus*, Pantheons, Aspekte, die wahre Gestalt, paraphysiologische Kräfte kaufen & einsetzen, Furcht bei Abnos, Größenmodifikatoren
- 10 FREUNDE** S. 259-261
Freunde im Rollenspiel, Freunde bei Spielbeginn, Gefallen erbitten, Revanchieren, Machtfaktor, Gefahrenfaktor, Freundschafts-Tests
- 11 KAMPF** S. 262-287
Grundregeln, Reaktion, Kampfablauf, Fernkampf, Nahkampf, Spezialangriffe, Lebenspunkte, Ausdauer, Panzerung, massiver Schaden, Heilung, Schadenstypen & -kategorien, Schadenseffekte, Bewegung
- 12 TECHNOLOGIE** S. 288-301
Bauen, Reparieren, Verbessern, Entwerfen, Fallen bauen & stellen
- 13 HACKEN** S. 302-307
Virtueller Kampf, in Rechner eindringen, Schutz vor Hackern
- 14 FAHRZEUGE** S. 308-320
Bewegung, Fahrzeugkampf, Fahrzeugaktionen, Schaden, Fahrzeuge umbauen & verbessern
- 15 AUTOMASCHINEN** S. 321-325
Bewegung, Reaktion, Kampf mit Automaschinen, Schaden, Automaschinen umbauen & verbessern
- 16 GESUNDHEIT** S. 326-340
Krankenversicherung, Krankheiten, Verletzungen, tödliche Verletzungen erleiden, psychische Traumata, Medikamente, Behandlungstechnologie, Implantate & Prothesen, *Diabolus* & ihre Körper



17 EIN LEBEN IN EUROPA

S. 341-378

Die Wehrstadt Europa, Karte, Stadtteile, Gesellschaftsstruktur, Wirtschaft, Bildung, tägliches Leben, Währung, Gesetze, Legalität, Qualifikationen & Legitimierungen, E-Pass, Ordnungshüter, Überwachung, Unterwelt, organisiertes Verbrechen, radikale Gruppen, Persönlichkeiten, Wetter, Transportmittel, andere Wehrstädte, Umwelt, Landbevölkerung

18 EUROPAS STAAT

S. 379-384

Regierung, Struktur, Ministerien, Ämter, Versorgung, Sozialsystem

19 AUSRÜSTUNG

S. 385-473

Ausrüstung kaufen, Beschaffungszeit, Schwarzmarkt, Tarnung, primitive Technologie, Ausrüstungstabellen

20 TIERE

S. 474-481

Regeln für Tiere, einheimische Tiere, exotische Tiere, Ewige

21 INDEX

S. 482-492

Stichwortsammlung mit Seitenangaben

Um den nachfolgenden Text so übersichtlich wie möglich zu halten, verzichten wir auf geschlechterspezifische Benennungen. Begriffe wie »Spieler« und »Charakter« sind im generischen Maskulinum gemeint und werden für Menschen jedweden Geschlechts und jeder Orientierung verwendet.



WIDMUNG

EUROPA INFERNA war vom ersten Konzept bis zum finalen Entwurf ein Abenteuer. Doch wie jedes gute Abenteuer musste ich es nicht alleine bestehen. Ich bin dankbar, Teil einer großen Gruppe sein zu dürfen, die mich nie im Stich gelassen hat. Ich widme dieses Buch deshalb allen Begleitern auf dieser lustigen, chaotischen, spannenden, arbeitsreichen und fantasievollen Reise durch die düsteren Gassen der Wehrstadt Europa. Danke Andi (Konrad), Daniel (Benjamin), Gernot (Löwe), Manu (Friedrich), Patrick (Arthur) und Ferdi für all die Unterstützung, die guten Ideen, die harte Kritik und das positive Feedback. Ohne euch wäre dieses Buch nicht möglich gewesen. Mögen unsere Regeldiskussionen ewig währen!

Ein ganz besonderer Dank gilt meiner Frau, die jede noch so lange Rollenspielsession, jeden mitternächtlichen Regelumbau und jedes noch so langweilige Gespräch über Mindestwürfe und Wahrscheinlichkeiten mit Geduld und Gleichmut ertragen hat. Außerdem hat ihr beharrlicher Einsatz für die deutsche Rechtschreibung es ermöglicht, aus einem kryptischen Buchstabenwirrwarr gut lesbare Texte entstehen zu lassen. Danke Schatz!

Nicht zuletzt möchte ich Judas Priest, Powerwolf und Beast in Black für den musikalischen Support danken. **Let me hear you roar!**



0 PROLOG

0-1 EINE WELT IN FINSTERNIS

Graue Ascheflocken tanzten durch die Luft, als die Strahltriebwerksmaschine langsam auf dem Boden aufsetzte. Für einen kurzen Moment verschwanden die Ruinen der Hochhäuser, der aufgeplatzte Asphalt der unbeleuchteten Straßen und die lichtdurchflutete Metropole, welche den Horizont erhellte. Es war Frieden, eine Ruhe aus vulkanischer Asche.

Als die Sturmrampe des stählernen Kolosses sich öffnete, begann ein Gewittersturm aus Automatikwaffen, deren Mündungsfeuer die fahle Dunkelheit erleuchtete. Auf wen genau sie schossen, wessen Leben sie auslöschten als ihre Kugeln das Wellblech der Hütte und die dahinter befindlichen Körper durchdrangen, wusste das Einsatzteam des Humangenetischen Amtes für Schutz und Sicherheit (H.A.S.S) nicht. Es war ihnen auch gleichgültig. Eine Gefahr wie diese musste ungeachtet der Kosten beseitigt werden, bevor sie in der Lage war, Chaos und Panik in den besser situierten Vierteln Europas anzustiften. Vermutlich müssten zur Auslöschung dieses gefährlichen Individuums ein Dutzend oder mehr Zivilisten sterben. Sie trugen keine Schuld und waren zur falschen Zeit am falschen Ort. Verglichen mit den knapp 50 Millionen Menschen dieser Wehrstadt, war ihr Recht auf Leben aber bedeutungslos.

Mit lauter Stimme befahl der Kommandant das Feuer einzustellen. Vereinzelte Schüsse erklangen noch, dann legte sich die Stille wie ein Leichentuch über die dunklen Ruinen der Vorstadt. Kleine Partikel aus vulkanischem Staub setzten sich auf dem Boden ab wie frisch gefallener Schnee. In den Optiken der militärischen Nachtsichtbrillen spiegelte sich die durchlöchernte Baracke, welche sich kaum vom dunklen Stahlbeton des dahinterliegenden Wehrwalls abhob. Kein Lebenszeichen, kein Laut, nur Stille.

Als die Schultern der Soldaten langsam vom angespannten Kampfmoment in einen erleichterten Ruhezustand sanken, barst das zerfetzte Wellblech und öffnete einen gähnenden Schlund in die Finsternis. Ein reflektierendes Augenpaar blitzte in der Dunkelheit auf und

blickte hasserfüllt auf seine Feinde. Unfähig die Wirkungslosigkeit ihrer Waffen zu begreifen, standen die Truppen von H.A.S.S. wie Salzsäulen vor dem Ungetüm. Für einen kurzen Moment starteten sich Jäger und Beute in die Augen, unwissend, zu welcher der beiden Gruppen man gehörte.

Als der Pilot der Strahltriebwerksmaschine die Suchscheinwerfer schwenkte, gefror den Truppen das Blut in den Adern. Das gleißende Licht umfloss die gewaltigen Konturen einer entsetzlichen Bestie. Mit dem Körper eines Löwen, den Schwingen eines Raubvogels und dem chitinschimmernden Schwanz eines Skorpions ruhte das Wesen in einer Sprunghaltung. Vor seinen massigen Pranken lagen die von Kugeln durchsiebten Leiber ärmlich gekleideter Menschen, doch dieses Biest hatte keine einzige Wunde davongetragen.

Der kommandierende Offizier ballte seinen rechten Lederhandschuh zu einer Faust und gab den Feuerbefehl, doch noch bevor die ersten Salven das Ziel erreichten, schoss der Mantikor von einem kraftvollen Flügelschlag angetrieben auf seine Opfer zu. Krallen und Zähne wie Fleischermesser rissen die Truppen von H.A.S.S. in Stücke, während der Skorpionsschwanz peitschend Knochen zermalmte.

Der Kommandant blickte in den schwarzen von Aschewolken verschleierten Himmel. Der Angriff war gescheitert. Keine Waffe seiner Einheit vermochte es, die Regenerationsfähigkeit eines vollständig erwachten Mantikors zu überkommen und somit blieb seinen Vorgesetzten nur noch eine Option. In dem Moment, als er den heißen Atem der Bestie in seinem Genick spürte, glitt eine schwarze Strahltriebwerksmaschine von SP.E.ER. durch den dunklen Himmel und äscherte die Häuserzeile mit einem Kernspalt-Sprengkopf ein. Verglichen mit den knapp 50 Millionen Menschen dieser Wehrstadt, war das Leben dieser Soldaten nämlich bedeutungslos.

0-2 WEHRSTADT EUROPA, DIE STADT ALLER STÄDTE

Wir schreiben das Jahr 2051, und dass wir überhaupt noch ein Jahr schreiben dürfen, ist allein dem unnachgiebigen Willen unserer Ahnen geschuldet. Allen menschlichen, natürlichen und übernatürlichen Gewalten zum Trotz errichteten sie die Grundmauern dieser edlen und sicheren Wehrstadt. Ihre Mauern bewahren seit dieser Zeit die Zivilisation vor der vollständigen Vernichtung, behüten die Werte der freiheitlichen Ordnung vor dem Zerfall und schenken uns Hoffnung für die Zukunft, welche auf uns wartet. Heute mehr als 150 Jahre nach dem Sturm aus Feuer und Asche, welcher die westliche Welt verheerte, stehe ich als höchster Repräsentant des Europäischen Reiches vor meinem Volk und ermahne jeden einzelnen von uns, den großen Taten unserer Eltern, Großeltern und Urgroßeltern zu gedenken.

Als der entsetzliche Vulkan Monte Inferna im Jahr 1899 das Höllentor öffnete, versank die Welt in Dunkelheit. Missernten, Hungersnöte und Revolten zersplitterten das prächtige Kaiserreich und rissen die gesamte westliche Welt in den Abgrund. Wer hätte damals zu träumen gewagt, dass so viele Jahre später, fast 100 Millionen Menschen zusammenkommen, um dieses heilige Fest zu feiern? Unsere Ahnen errichteten hier am Ufer des Rheins den Grundstein für die Wehrstadt Europa. Sie kämpften jeden Tag gegen Angriffe von marodierenden Banden, waffenstarrten Armeen und die entsetzlichen Wesen, die außerhalb der schützenden Mauern nach unserem Leben trachten. Kein Opfer schien zu hoch, kein Hunger zu groß und keine Katastrophe zu hoffnungslos, um diesen Wall zu errichten. Wir, unsere Kinder und die zukünftigen Generationen werden für immer in ihrer Schuld stehen.

Umso bedeutender ist es, dass wir dieses wertvolle Andenken bewahren, es vor den neuen Gefahren unserer Zeit beschützen und uns vor Augen führen, dass kein Opfer dafür zu groß sein darf. Ich spreche von den unnatürlichen Kräften, die bereits längst mitten unter uns sind. Von den Wesen, die bereit sind Angst, Zwietracht und Misstrauen zwischen uns zu sähen, um die freiheitliche Ordnung unserer Gemeinschaft zu schwächen und zu zerstören. Jeder von uns ist deshalb angehalten, nein, verpflichtet, Gefahren

für das Europäische Reich zu melden und damit sein eigenes Leben, das Wohlergehen seiner Familie und aller Bewohner Europas zu beschützen.

Dieses Fest mahnt, unseren Ahnen zu danken, ihre Errungenschaften zu bewahren und mutig voranzuschreiten für das Europäische Reich, seine Wehrstädte, deren Bewohner und unsere Familien.

Ehre sei dem Reich, Gott in der Höhe und Frieden Menschen auf Erden, die wachsam, beherzt und mutig sind.

– Reichspräsident Friedrich von Trotten,
Weihnachtsansprache 2051 –





1 ROLLENSPIEL - DU WEIßT DOCH WAS DAS IST?

1-1 WAS IST ROLLENSPIEL?

Sicher weißt du bereits längst, was Rollenspiel ist. Warum hättest du dir sonst dieses Buch kaufen sollen? Für den Fall, dass du dir **EUROPA INFERNA** als dein erstes Rollenspielwerk ausgesucht hast (übrigens eine gute Wahl!), möchte ich dir in diesem Kapitel das Prinzip des Pen & Paper Rollenspiels kurz vorstellen.

Streng genommen machst du jedes Mal eine Art von Rollenspiel, wenn du eine andere Rolle verkörperst als deine eigene. Schauspieler könnte man auch als eine Art Rollenspieler bezeichnen, jedoch ist bei ihnen die komplette Rolle, alles was sie sagen und tun, durch das Skript bzw. Drehbuch vorbestimmt. Diese Vorbestimmung gibt es im Pen & Paper Rollenspiel nicht. Hier entscheidest du.

Die verbreitetsten Rollenspiele sind Pen & Paper, die mit Freunden gemütlich an einem Tisch oder über Online-Kommunikationstools gespielt werden, das Live-Rollenspiel oder LARP (live action role playing game), welches meist im Freien in Kostümen stattfindet, und die Computer-Rollenspiele, welche du für dich allein oder mit anderen Spielern online zockst. Hierzu gesellen sich noch einige Brett- und Kartenspiele mit rollenspielerischen Elementen. Pen & Paper Rollenspiele, wie wir sie heute spielen, wurden von den beiden bereits verstorbenen Wegbereitern Dave Arneson und Gary Gygax um 1974 entwickelt und kommerziell vertrieben. In diesem Rollenspieltyp brauchst du keine aufwendigen Kostüme oder Hochleistungsrechner für optimale Grafikperformance. Du brauchst eine Handvoll gute Freunde, einen ruhigen Ort zum Spielen und jede Menge Fantasie. Um genau diese Art von Rollenspiel handelt es sich bei **EUROPA INFERNA**.

Wenn Norgs (non-roleplaying gamer) mich fragen, was Rollenspiel eigentlich ist, mache ich Folgendes: Ich sage »Stell dir vor, du bist ein reisender Händler und befindest dich gerade im Sherwood Forest des 16. Jahrhunderts. Die Handelsstraße ist staubig und die Sonne scheint durch das dichte Blätterdach der Bäume. Du bist etwas angespannt, denn in der Taverne, in

welcher du gestern übernachtet hast, hörtest du von gefährlichen Wegelagerern, die unbedarften Reisenden auflauern und sie ausrauben. Alles, was du zu deiner Verteidigung dabei hast, ist das alte und schartige Schwert deines Vaters. Nachdem du einen schmalen Bach passiert hast und in den Schatten hoher Fichten schreitest, hörst du plötzlich ein Rascheln in den Büschen vor dir. Was tust du?«


Jetzt warte ich darauf, was mein Gegenüber sich ausdenkt. Vielleicht zieht er sein Schwert und hält es schützend vor sich, geht schnell weiter oder dreht um und verlässt den Sherwood schnellen Schrittes. Alles legitime Optionen. Was würdest du tun?

Nehmen wir an, du bist mutig und ziehst dein altes und schartiges Schwert, um den Kampf mit dem Unbekannten aufzunehmen. Deshalb sage ich:

»Mit vorgehaltenem Schwert gehst du langsam auf die Büsche zu. Innerlich zitterst du und würdest am liebsten Hals über Kopf davonrennen, doch von diesen Gesetzlosen willst du dich nicht verjagen und um dein hart erarbeitetes Eigentum bringen lassen. Das Rascheln wird lauter, plötzlich öffnen sich die Zweige und geben die Quelle des Geräusches preis. Es ist ein kleiner Feldhase, der dich mit hoherhobenen Löffeln ansieht. Überrascht und von einem Schwert bedroht, hüpfst er panisch davon und verschwindet wieder im Unterholz. Glück gehabt, es waren keine Wegelagerer oder gar der König der Diebe, Robin Hood.«

Glückwunsch, damit hast du zum ersten Mal ein Rollenspiel gespielt.

Aus diesem kurzen Beispiel kannst du bereits viele Dinge lernen. Pen & Paper Rollenspiel findet in unserer Fantasie statt. Es gibt Spieler wie dich, die eine Rolle (einen Charakter) verkörpern. Auf der anderen Seite sitzt ein Spieler, der sich die Geschichten ausdenkt und den Rest der Welt darstellt; den Spielleiter. Der Spielleiter hat keine eigene Rolle, sondern geleitet die Spieler durch das Abenteuer und verkörpert jede Rolle, die nicht von einem Spieler dargestellt wird. In unserem Beispiel die Taverne, den Wald, die



Büsche und den kleinen Feldhasen. Ein echtes Pen & Paper Rollenspiel-Abenteuer ist natürlich viel länger und spannender als sich vor kleinen Hasen im Sherwood zu fürchten.

Das Pen & Paper Rollenspiel hat seinen Namen von dem Papier, auf dem du die Fähigkeiten und Fertigkeiten deines Charakters festhältst (dem sogenannten Charakterbogen) und dem Stift, den du brauchst, um Notizen zu machen und gegebenenfalls Änderungen an deinem Charakter festzuhalten. Es sind Spielhilfen, damit du dir nicht alles merken musst und deinen Kopf frei hast, um in deiner Fantasie zu schwelgen. Streng genommen sollte es Dice, Pen & Paper heißen, denn die meisten Rollenspiele brauchen auch Würfel. Sie verkörpern den Zufall oder das Schicksal; abhängig von deiner philosophischen Einstellung.


1-2 WIE SPIELT MAN PEN & PAPER ROLLENSPIELE?

Wie du gerade gelesen hast, findet das Pen & Paper Rollenspiel (P&P RPG) in der Fantasie der Spieler statt, welche einer vorgegebenen Geschichte folgen. Diese Geschichte wird durch den Spielleiter erdacht, der die Spieler durch das Abenteuer geleitet. Bei P&P RPG kommt dem Spielleiter eine ganz besondere Rolle zu. Während die Spieler versuchen, das Abenteuer zu bestehen, ist der Spielleiter neutral und steuert die Welt im Hintergrund. Er sollte keinen Spieler bevorzugen oder Partei ergreifen. Seine Aufgabe ist es die gesamte Rollenspielwelt zu lenken, den Spielern begreiflich zu machen, was gerade geschieht und Konsequenzen aus deren Handeln logisch umsetzen. Auf der anderen Seite ist das Wort des Spielleiters Gesetz und die Spieler sollten seine Entscheidungen akzeptieren, selbst wenn diese schmerzhaft sind. Einer meiner besten Freunde hat schon mehrere meiner geliebten Rollenspielcharaktere auf dem Gewissen. Wir sind immer noch beste Freunde. Wenn ihr zum ersten Mal ein Rollenspiel spielt, dann sollte die Gruppe einen Spieler unter euch wählen, der fantasievoll ist und viel Improvisationstalent besitzt. Beides sind sehr wichtige Eigenschaften eines guten Spielleiters. Außerdem sollte er neutral sein und nicht versuchen, die Entscheidungen der Spieler zu beeinflussen. Für seinen gottgleichen Status hat der Spielleiter aber auch viel Arbeit, mehr als alle

anderen Spieler zusammen. Zuerst braucht der Spielleiter eine grobe Idee, was in seinem Abenteuer passieren wird und welche Hintergründe zu dem Abenteuer führen. Er kann auch alles spontan entwickeln, aber diese Art von Abenteuern sind meistens sehr konfus und nicht schlüssig. Daher macht es Sinn, sich einige Eckpunkte zu notieren.

Dann braucht der Spielleiter ein Setting. Man könnte das mit der Kulisse in einem Film vergleichen (z. B. ein altes Rasthaus an einer wenig befahrenen Handelsstraße). Damit die Welt lebendig wirkt, braucht es Nebendarsteller, also Charaktere, die nicht von einem Spieler am Tisch verkörpert werden (z. B. den Wirt, eine Gruppe von 4 Reisenden aus einer Kutsche, den Kutschfahrer und einen mysteriösen Fremden). Diese Charaktere werden alle vom Spielleiter verkörpert und Nicht-Spieler-Charaktere (NSCs) genannt.

Als Nächstes braucht es einen Plot, eine Geschichte, welche die Spielercharaktere (SCs) spielen können. Nehmen wir beispielsweise an, die SCs sitzen am Tisch und unterhalten sich, vielleicht sogar mit den anderen Reisenden, die vom Spielleiter verkörpert werden. Während sie gemütlich ihr Getränk schlürfen, poltert es an der Tür und ein Mann stolpert blutüberströmt in den Schankraum. Sein Körper weist tiefe Biss- und Kratzwunden auf. Wegen der Schmerzen kann er kaum sprechen, berichtet aber von einem entsetzlichen Wesen, das ihn und seinen Freund nahe der Taverne angegriffen hat. Er hatte versucht seinem Wegbegleiter zu helfen, doch das Monster war zu stark. Dann wird er ohnmächtig. Als wahre Abenteurer werden die SCs nun vermutlich nicht auf ihre Zimmer gehen und bis zum nächsten Morgen durchschlafen. Sie rüsten sich aus, nehmen ihre Waffen in die Hand, vielleicht eine Fackel als Lichtquelle und verlassen die Taverne auf der Suche nach dem Monster. An diesem Punkt wechselt das Setting. Die Charaktere befinden sich nun auf dem Handelsweg am Rand des dunklen Waldes und hören die Stimmen der nächtlichen Bewohner. In der Finsternis müssen sie aufpassen sich nicht zu verlieren, sonst hätte ein Gegner leichtes Spiel mit ihnen. Nach einer Zeit des Suchens finden sie eine Blutspur, die in den Wald führt, doch bei der Dunkelheit ist es schwer dieser zu folgen. Spielercharaktere werden anhand bestehender



Regeln erstellt, hierzu gehören auch Fertigkeiten wie Schwertkampf und Spurenlesen. Nicht jeder Charakter ist gleich gut im Lesen von Spuren. Ein Krieger kann Spuren vielleicht weniger gut lesen als ein Waldläufer. Deshalb werden diese Fertigkeiten mit Zahlenwerten angegeben.

Nehmen wir an, dass zwei SCs die Fertigkeit Spurenlesen besitzen. Dem Krieger der Gruppe gelingt es, der Blutspur in den Wald zu folgen, wenn er eine 5 oder 6 auf einem sechsseitigen Würfel (W6) wirft. Der Waldläufer ist besser im Spurenlesen und schafft es bereits bei einer 4, 5 und 6 auf dem W6.

Beide Spieler versuchen der Blutspur zu folgen. Der Krieger würfelt eine 5, der Waldläufer eine 1. Somit hat der Krieger es erfolgreich geschafft der Spur zu folgen, während der Waldläufer die Spur im Wald verliert. Hier sehen wir, wie die Würfel den Zufall repräsentieren. Diese Ereignisse werden also nicht vom Spielleiter oder vom reinen Können entschieden. Auch der Zufall bzw. das Glück haben etwas damit zu tun. Da Rollenspiel aber nicht kompetitiv, sondern kooperativ gespielt wird, gehen einfach alle Spieler dem Krieger nach, dem es gelungen ist, der Blutspur zu folgen.

Erneut wechselt das Setting und führt die SCs auf eine große Lichtung. Im fahlen Mondschein können sie die Bestie erkennen; ein blutrünstiger Werwolf. Den **Spielern** ist sofort klar, dass ihre Charaktere ohne Silberwaffen oder Magie dem Werwolf nichts anhaben können. Wunden durch Stahlwaffen und Ähnliches regeneriert er in Sekunden. Ihre Charaktere wissen das aber nicht, denn sie stehen zum ersten Mal vor einem Werwolf und kennen diese Kreaturen nur aus Sagen. Natürlich haben die Spieler die volle Kontrolle über ihren Charakter, doch sie verkörpern dessen Rolle und sollten deshalb nichts tun, was der Charakter nicht weiß. Vielleicht sitzt ein Student der Physik an eurem Tisch, aber nur weil er weiß, wie man einen Atomreaktor baut, würde sein Charakter nicht auf die Idee kommen, in einem Fantasy-Rollenspiel Zentrifugen für die Urananreicherung zu konstruieren. Diese Regel ist sehr wichtig und heißt: »Spielerwissen ist nicht gleich Charakterwissen!« Selbst erfahrene Spieler haben manchmal ihre Schwierigkeiten damit, aber diese Regel ist unabdingbar für gutes Rollenspiel.

Der Waldläufer zieht also seinen Bogen und feuert auf die Bestie. Der Pfeil sitzt, doch der Spielleiter beschreibt, wie sich der Werwolf den Pfeil aus der Brust zieht und die Wunde sich wenige Sekunden später wieder schließt. Offensichtlich können Pfeil und Bogen dieser Kreatur nichts anhaben. Alle Scs, die das beobachtet haben, könnten nun auf die Idee kommen, dass normale Waffen wirkungslos sind. Der Krieger braucht es mit seiner Streitaxt also gar nicht erst versuchen.

In der wirklichen Welt ist es bereits später Abend und die Spieler entscheiden sich, das Spiel an dieser Stelle zu unterbrechen. Sie werden sich morgen Nachmittag wieder treffen und mit dem Werwolf beschäftigen. In vielen Rollenspielgruppen wird diese Spielunterbrechung »Break« genannt.

Am nächsten Nachmittag spielt die Gruppe weiter und findet sich erneut auf der Lichtung mit dem unverwundeten Werwolf wieder. Innerhalb der Rollenspielwelt ist keine Zeit vergangen, obwohl in der realen Welt ein ganzer Tag verging. Das ist der Unterschied zwischen »Intime« (Zeit im Spiel) und »Outtime« (Zeit in der realen Welt). Im weiteren Spiel stellt sich der Werwolf wegen der fehlenden Silberwaffen als nahezu unbesiegbar heraus und der eine oder andere Spieler mag sich denken, seinem Charakter in der nächstgrößeren Stadt eine Silberwaffe zu kaufen, falls dieser die Begegnung überlebt. Im Team gelingt es den Charakteren aber, den Werwolf abzulenken und dem Magier der Gruppe Zeit zu verschaffen, einen mächtigen Zauberspruch vorzubereiten. Im Kampf verläuft die Zeit Intime häufig in Runden, das heißt, die SCs und der Werwolf handeln nacheinander und nicht gleichzeitig. Das vereinfacht den Kampf erheblich und beugt einem wilden Durcheinander vor.

Nach 3 Runden (das entspricht z. B. 30 Sekunden Intime, kann Outtime aber über eine Stunde gehen) hat der Magier seinen Spruch vorbereitet. Er beschwört die mystischen Kräfte der Magie und brät dem Werwolf einen Feuerball über den Pelz. Verletzt von den sengenden Flammen, die seine unnatürliche Regenerationskraft umgehen, zieht er sich niedergeschlagen zurück und wird diese Gegend nie wieder behelligen. Die SCs haben den Kampf gewonnen.

Damit ist dieses Abenteuer zu Ende und als Belohnung erhalten die SCs Erfahrungspunkte.

Mit diesen Erfahrungspunkten können sie neue Fertigkeiten lernen oder bestehende verbessern (z. B. Spurenlesen). Obwohl der Magier den rettenden Schlag ausgeführt hat, wird nicht nur er belohnt, sondern alle Scs, die am Abenteuer teilgenommen haben. Wie gesagt, Rollenspiel ist kooperativ. Es kann auch passieren, dass ein Spieler kurzfristig den Rollenspieltermin absagen muss. Vielleicht kommt ihm etwas dazwischen oder er hat vergessen, dass morgen eine wichtige Klausur stattfindet. Bei einer ausreichend großen Rollenspielgruppe ist das kein Beinbruch. Der Spielleiter kann den SC des fehlenden Spielers einfach übernehmen und bestmöglich im Sinn des Spielers spielen (wie ein NSC).

Ich hoffe, dass ich dir in diesem Kapitel des Buches das Rollenspiel etwas näher bringen konnte und du nun grundsätzlich weißt, was Rollenspiel ist. In den folgenden Kapiteln werden die Besonderheiten und Regeln von EUROPA INFERNA im Fokus stehen. Weitere Tipps und

Informationen für Rollenspielanfänger findet der von deiner Gruppe gewählte Spielleiter im **Buch des Spielleiters**, das für alle anderen Mitglieder deiner Gruppe tabu ist.





2 WAS DU BRAUCHST

2-1 WÜRFEL, SCHREIBZEUG, FANTASIE

Verglichen mit vielen anderen Rollenspielsystemen benötigst du für EUROPA INFERNA nur 6-seitige Würfel (W6). Für den Anfang reichen 10 bis 15 Würfel vollkommen aus. Weiter brauchst du für jeden Spieler einen Charakterbogen, den du am Ende des **KAPITELS: Charaktererschaffung** findest, sowie einen Bleistift mit Radiergummi und einen kleinen Block für Notizen und Aufzeichnungen. Das wichtigste Element zum Rollenspiel lässt sich aber nicht im Laden kaufen: Fantasie. Pen & Paper Rollenspiele besitzen keine Fantasieunterstützenden Elemente wie Kostüme und schicke Grafiken. Alles was du siehst, nimmst du vor deinem inneren Auge wahr. Gerade bei unerfahrenen Spielern kann es etwas dauern, bis sie sich in eine rein imaginäre Rollenspielwelt eingefunden haben. Sei deshalb nachsichtig mit neuen Spielern. Wenn es einem Spieler aber erst gelungen ist, die kargen Ruinen der verlassen Städte, die schroffen Berge des aschewolkenverhangenen Ödlands und die Wunder der übernatürlichen Kräfte mit seiner Fantasie zum Leben zu erwecken, wird er erkennen, dass kein Special Effect aus Hollywood mit seiner Fantasie mithalten kann.

2-2 DER SPIELLEITER – HERR UND MEISTER

Wie ich bereits im letzten Kapitel beschrieben habe, kommt dem Spielleiter, in vielen Gruppen liebevoll »Meister« genannt, eine besondere Rolle zu. Während die anderen Spieler damit kämpfen, sich in die Rolle ihres Charakters einzufinden und klar zwischen dem Wissen des Spielers und Charakters zu trennen, muss der Spielleiter eine ganze Welt steuern.

Ihm obliegt es nicht nur ein Abenteuer zu kreieren und dieses in eine spielbare Form zu bringen, er muss die Entscheidungen und Handlungen der Charaktere einfließen lassen und bedenken, wie seine Welt darauf reagieren wird. Das kostet ein erhebliches Maß an Improvisationsvermögen und Fantasie. Gleichzeitig ist der Spielleiter auch der Hüter der Rollenspielwelt und muss die Integrität dieser

Welt wahren. Deshalb ist das Wort des Spielleiters Gesetz und wird nicht angezweifelt. Aus Sicht des Spielers mögen Entscheidungen des Spielleiters manchmal irrational und unfair wirken, doch der Spieler sollte dabei nie vergessen, dass er nur einen Aspekt der Wirklichkeit kennt, der Spielleiter hingegen kennt die gesamte Welt.

Der Spielleiter muss auch in schwierigen Situationen darauf achten, Neutralität zu wahren. Was die Spieler unternehmen, ist ihre Sache, solange sie nicht gegen die Regeln des Rollenspielsystems verstoßen. Es ist die Aufgabe des Spielleiters, die Konsequenzen aus dem Handeln der SCs abzuleiten und eine entsprechende Reaktion zu formulieren. Als Hilfestellung eignet sich Sir Isaac Newtons *Actio est Reactio*, also jede Aktion generiert eine entsprechende Reaktion. Handelt der SC, wird die Welt darauf reagieren, handelt die Welt, wird der SC darauf reagieren.

Die meisten Rollenspielgruppen bevorzugen einen festen Spielleiter, also keinen Spielleiterwechsel unter den Spielern. Andere Gruppen kommen auch gut mit wechselnden Spielleitern klar. Dies bietet jedenfalls den Vorteil, dass jeder Spieler die Gelegenheit hat, auch zu Spielleiten und jeder Spielleiter zu spielen. EUROPA INFERNA ist durch sein separates *Spielleiterhandbuch* eher für feste Spielleiter geschaffen. Die Spielleiter erhalten Informationen, die den Spielern zu Beginn ihrer Abenteuer nicht zur Verfügung stehen. Ein häufiger Spielleiterwechsel würde dafür sorgen, dass über kurz oder lang jedes Gruppenmitglied die Geheimnisse dieser Welt kennt. Das ist ok, solange ihre perfekt zwischen Spieler und Charakterwissen trennen könnt.

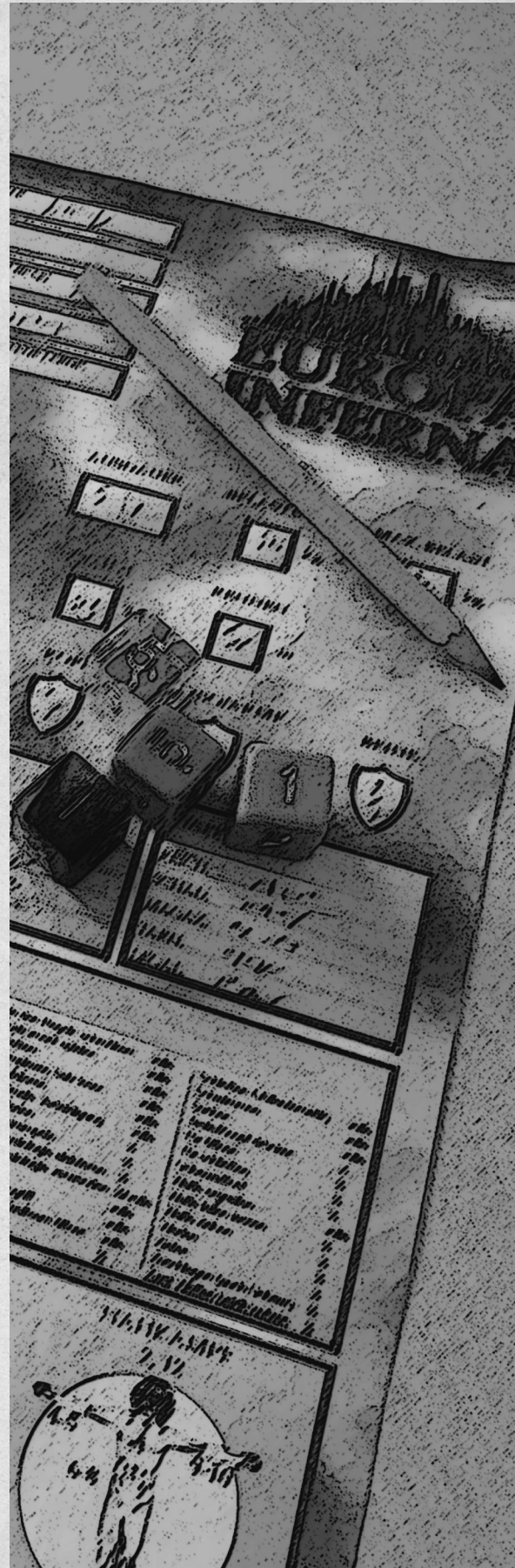
2-3 SPIELER – SPIELLEITER – ERWARTUNGEN

Die Daseinsberechtigung eines jeden Spiels ist die Unterhaltung der Spieler. Bei kompetitiven Spielen kann man seine Kräfte und den eigenen Intellekt mit anderen messen, bei kooperativen Spielen hingegen die Fähigkeit zur Teamarbeit.

Da es sich bei Rollenspielen um kooperative Spiele handelt, sind Teamgeist, Zusammenhalt, Rücksicht und eigene Initiative gefragt.

Ein guter Rollenspielabend war es, wenn jeder Spieler und der Spielleiter ihren Spaß hatten. Gab es Spieler, die sich langweilten oder ungerecht behandelt vorkamen, einen Spielleiter, der Spaß hatte, aber die Spieler nicht oder umgekehrt, dann war es kein guter Rollenspielabend. Der Spielleiter sollte deshalb wie ein Teamleiter darauf achten, dass jeder Spieler zu Wort kommt und auch introvertierte Menschen nicht von ihren extrovertierten Freunden an die Wand gespielt werden. Jeder Spieler ist hingegen dazu angehalten, seine Teamkameraden zu fordern und fördern, denn am Ende hängen auch das Wohlergehen seines Charakters und das Fortbestehen der Rollenspielgruppe an jedem Einzelnen. Konflikte sind im Rollenspiel keine Seltenheit und können, wenn sie falsch behandelt werden, eine Gruppe sprengen. Aus diesem Grund ist es essenziell, »Ingame« (Dinge, die im Spiel geschehen) und »Outgame« (Dinge, die in der wahren Welt geschehen) zu trennen. Gibt es Konflikte zwischen den Spielern, wäre der Spielleiter gut beraten, den Konflikt vor dem Spiel zu diskutieren und zu klären, damit er sich nicht in das Spiel verschleppt. Konflikte zwischen SCs sollte er hingegen nicht unterbinden oder verbieten (natürlich auch nicht fördern), denn was die Charaktere tun (solange sie die Regeln einhalten), ist ihre Sache. Streitigkeiten Ingame sollten jedoch niemals Auswirkungen auf Freundschaften Outgame besitzen. Es ist ein Spiel, vergesst das nicht. Mit Ruhe, Fingerspitzengefühl und Fair Play lassen sich selbst heterogene Rollenspielrunden gut leiten, sodass jeder Spieler seinen Spaß am Rollenspiel hat.

EUROPA INFERNA besitzt ein düsteres und dystopisches Setting, welches epische Kampagnen unterstützt. Es ist deshalb von großer Bedeutung vor Spielbeginn die Gruppe zu fragen, ob sie sich eine epische Kampagne oder lieber Popcorn-Abenteuer wünschen (nicht ganz ernst, heroisch, eher lustig und blödelig). Auch diese Spielvariante ist mit EUROPA INFERNA möglich, sollte aber anders vorbereitet und spielgeleitet werden als eine postapokalyptische Dystopie.





3 WIE ALLES BEGANN

3-1 FRÜHE GESCHICHTE (bis 1898)

Am Ende des 19. Jahrhunderts hungerten die Nationen Europas nach Krieg. Großbritannien stand unter der Kontrolle von Königin Victoria und erlebte dank der voranschreitenden industriellen Revolution ein goldenes Zeitalter. Mit der mächtigsten Kriegsflotte der Moderne beherrschte die stolze Nation das Meer, während ihre Armeen zahllose Kolonien erbeuteten und mit blutiger Hand den Willen der Krone durchsetzten. Nur der alte Gegenspieler Frankreich wetteiferte mit seinen britischen Nachbarn um die Kontrolle Afrikas. Trotz des verlorenen Kriegs gegen das Deutsche Reich florierte die Republik dank neuester industrieller Errungenschaften. Seinen Machtansprüchen in Europa stand jedoch das immer stärker werdende Deutschland im Weg, welches sich durch die Gründung des deutschen Kaiserreichs weiter zur geopolitischen Gefahr entwickelte. Die Krönung des preußischen Königs im Spiegelsaal von Versailles zum deutschen Kaiser war nur einer von vielen Affronts gegen Frankreich und Napoleon III. Obwohl der Versuch zur Errichtung einer Demokratie in Deutschland nach Niederschlagung des Maiaufstandes 1849 scheiterte, bildete sich durch den Norddeutschen Bund ein souveräner Bundesstaat, der schnell an Einfluss gewann. Nach dem Sieg im Deutsch-Französischen Krieg wurde schließlich das Deutsche Kaiserreich ausgerufen. Es galt viel aufzuholen. Während die anderen Großmächte Europas auf ihren Landkarten Afrika bereits aufgeteilt und in Asien Fuß gefasst hatten, war das Deutsche Reich ein Verlierer des Kolonialismus. Um mit den Briten und Franzosen mithalten zu können, brauchte es nämlich eine schlagkräftige Flotte; eine Kriegsflotte. Ähnlich wie das Deutsche Reich war auch Italien bei der Weltverteilung leer ausgegangen. In drei Unabhängigkeitskriegen gelang es Giuseppe Garibaldi, das Land zu einen und Viktor Emanuel II. zum König Italiens auszurufen. Rom wurde neue Reichshauptstadt, auch das von Österreich annektierte Venetien und das Friaul wurden zurückgewonnen. Als eine der stärksten Nationen Europas verlor das prächtige

Österreich mit dem gescheiterten Krieg gegen Preußen zunehmend an Bedeutung. Die polnisch-litauische Adelsrepublik bestand schon seit Ende des 18. Jahrhunderts nur noch als gespaltenes Hoheitsgebiet anderer Nationen. Tschechien und die Slowakei teilten ein ähnliches Schicksal unter den deutschen Herrschern und Ungarn.

3-2 ZEICHEN (1899)

Am 23. Dezember 1898 war über der nördlichen Welthälfte ein grausig-schönes Himmelspektakel zu beobachten. Im freien und sternendurchfluteten Nachthimmel formten sich bunte Lichter, die sich wie kreisförmige Wellen über einen stillen See erstreckten. Sie leuchteten in allen Farben und wallten über den Horizont. Die Menschen, welche das Schauspiel betrachteten, nahmen helle Klänge wahr, die von allen Seiten auf sie einströmten. Das Naturspektakel war die Schlagzeile zwischen Weihnachten und Neujahr. Es gab keine Zeitung, die nicht darüber berichtete und alle kamen zu dem gleichen Ergebnis; dass die Astronomen der Welt ratlos waren. Das neue Jahr begann mit Schneemassen wie in keinem Winter zuvor und bis zum 8. März 1899 konnte aufgrund der ausgeprägten Tiefdruckgebiete die Sonne in keinem europäischen Land beobachtet werden. An diesem Tag erschütterte eines der schwersten Erdbeben die Region östlich von Rom. Die Erdstöße ebneten die Stadt Avezzano ein und verwandelten Familienhäuser in Massengräber. Selbst das 500 Kilometer entfernte Mailand konnte die Erschütterungen wahrnehmen. Obwohl diese Region bekanntermaßen vulkanisch aktiv war, gab es keine Aufzeichnungen über Erdbewegung dieser Stärke. Wissenschaftler aus aller Welt begaben sich in die schwer verwüstete Region, um Daten und Erkenntnisse über das Beben von Avezzano zu sammeln, doch was als schrecklichste Naturkatastrophe des Jahrhunderts gehandelt wurde, war nur ein Vorgeschmack auf das kommende Ereignis.

3-3 HÖLLENTOR (1899)

Am 15. März 1899 öffnete sich ein 17 Kilometer

langer Spalt im Boden vor den Toren Avezzanos und fünf weitere Vulkankrater in nördlicher, östlicher, westlicher und südlicher Richtung. Wer auch immer sich zu dieser Zeit im Zentrum des Feuerkessels befand, hatte keine Chance, ihm lebend zu entkommen. Die gewaltigen Fontänen aus geschmolzenem Gestein hoben sich mehrere Hundert Meter in die Luft, entließen nachtschwarze Asche und giftige Gase in die Atmosphäre. Rom wurde von einem vulkanischen Staubregen begraben, dem viele Häuser, vom Erdbeben wenige Tage zuvor stark beschädigt, nicht standhielten. Vor den Toren der ehrwürdigen Stadt, über den Gipfeln der Abruzzen, erhob sich ein schwarzer Sturm aus Asche. Jeden natürlichen Lichtes beraubt und vom gespenstischen Glühen der Lavafontänen ausgeleuchtet, wirkten die Ausbrüche des Monte Inferna, wie er nun genannt wurde, gleich einer dämonischen Fratze, deren höllisches Grinsen auf der Heiligen Stadt ruhte. Am 23. März bebte die Erde erneut und riss tiefe Spalten ins Gestein, die alle fünf Krater miteinander verbanden. Der Boden zwischen ihnen verflüssigte sich und sank in den Ozean aus geschmolzenem Gestein. Mit über 66 Kilometern Durchmesser wurde der Monte Inferna zum gewaltigsten Vulkan der bekannten Erdgeschichte. Rom und die umliegenden Ortschaften wurden evakuiert. Nach Süditalien verlor man jeden Kontakt.

3-4 LANGE FINSTERNIS (1899 bis 1902)

Statt dem vorhergesagten Abklingen der vulkanischen Aktivität nahm diese in den nächsten Monaten deutlich zu. Weitere Landstriche nördlich von Rom mussten evakuiert werden. Es kam zu Massenfluchten nach Venetien und Mailand. Was wie eine ultimative Katastrophe für das neugegründete Königreich Italien wirkte, ereilte die Länder West- und Nordeuropas nur mit kurzer Verzögerung. Die heftigen, bis Mai 1899 anhaltenden Schneefälle wurden von einer ganzheitlichen Finsternis abgelöst, welche sich über den gesamten Kontinent legte. Von Moskau bis Madrid, von Dublin bis Bukarest schwand das Sonnenlicht zu einer fahlen Scheibe am Himmel. Schwarzer Schnee, gefolgt von Ascheregen, legte sich über die Länder und erstickte den Frühling, noch bevor er begann.

Bauern, die mit ihrem Gut zuvor ganze Dörfer und Städte versorgen konnten, fuhren kaum genug Getreide für die eigene Familie ein. Die in Europa stetig wichtiger gewordenen Kartoffeln kränkelten nach dem Keimen und gingen ein, bis viele Landwirte begannen ihre Setzkartoffeln zu verspeisen. Ein schwaches Abklingen des Monte Inferna sollte erst im Jahr 1902 festzustellen sein, doch bis dahin hatte sich das Gesicht des alten Europas beträchtlich gewandelt.



3-5 TOTENSTILLE... (1900)

Mit Beginn des 20. Jahrhunderts und mitten in der größten Katastrophe seit Menschengedenken riss am 16. Dezember 1900 jede Telegrafenerbindung mit den Vereinigten Staaten und Kanada ab. Schon zuvor hatte es aufgrund heftiger Schneefälle und tiefer Temperaturen dort immer wieder Ausfälle gegeben. Nun war von einem Tag auf den anderen Totenstille. Zuerst wurde eine Beschädigung der Atlantikkabel in Betracht gezogen, doch als Handels-, Passagier- und Postschiffe ebenfalls überfällig wurden, entschied sich die britische Regierung, eine Expedition unter Kommando des Polarforschers Benjamin Leigh Smith zu entsenden. Die Ausstattung der Expedition war aufgrund der katastrophalen Verhältnisse in Europa dürftig, aber mit 3 Fregatten war die Expedition für alle Eventualitäten gerüstet. Sie wurde nie wieder gesehen. Weitere Expeditionen starteten von Frankreich und Dänemark. Nach dem Verschwinden von Smith waren diese vorsichtiger und wagten sich nur so weit an die nordamerikanische Küste um festzustellen, dass dickes Packeis eine Weiterfahrt unmöglich machte. Erneute Versuche in den Breitengraden von Florida und Kuba ergaben keine neuen Erkenntnisse. Der französische Wissenschaftler Jean-Baptiste Charcot erreichte am 5. Mai 1903 die Grenze des Packeises in Höhe Venezuelas und entschied sich die Expedition landwärts fortzusetzen. Er und seine Begleiter kamen nie zurück.

3-6 EIN ÖKOSYSTEM KOLLABIERT (1900 bis 1910)

Obwohl ab 1902 ein Rückgang der vulkanischen Aktivität festzustellen war, legte sich die Asche in der Atmosphäre nur langsam und nicht vollständig. Immer wieder überzogen Wolken aus vulkanischem Staub ganze Landstriche und färbten sie schwarz. Die Asche selbst war zwar fruchtbarer Nährboden für Pflanzen, doch nach Messungen unabhängiger Institute pendelte sich der Verlust des Sonnenlichts nach 1902 bei etwa 1/3 ein. Für die Pflanzen, welche ihre Energie aus Sonnenlicht gewannen, war der starke Lichtentzug katastrophal und ließ zahlreiche Arten, vor allem wichtige Nutzpflanzen, aussterben. Unter den politischen Wirren, Aufständen, Revolten und Kriegen wurde die

Arbeit der Wissenschaftler erheblich erschwert. Botanikern der Universität Paris Sorbonne gelang es 1908, den *Catalogue des plantes mourantes et survivantes d'Europe* zu veröffentlichen; ein Werk, das die aussterbenden und überlebendigen Kulturpflanzen in Europa benannte. Auch wenn die wissenschaftliche Abhandlung nach ihrem Erscheinen keinen großen Anklang fand, wurde sie später das Standardwerk zur Ernährung der Massen. Die Befürchtungen, Europa könnte durch die aufgewirbelte Asche des Monte Infrana einer neuen Eiszeit entgehen, bewahrheiteten sich nicht. Verglichen mit dem Jahr ohne Sommer 1816, welches durch einen Vulkanausbruch ausgelöst wurde, lagen die Aschewolken des Monte Infrana wie eine Decke über Europa. Die unvorstellbare Hitze des aktiven Vulkans heizte Süd- und Zentraleuropa auf, sodass selbst im Winter 1902 die Außentemperatur nicht unter 15° Celsius fiel.

3-7 HUNGER UND ELEND (1900 bis 1918)

Lebensmittelknappheiten und Hungersnöte begannen bereits 1899, als Frühling, Sommer und Herbst durch die Aschewolken des Monte Infrana zu einer unwirklichen, winterähnlichen Jahreszeit wurden. Waren in diesem Jahr noch viele Vorräte vorhanden, wurden diese in den kommenden Jahren schnell aufgezehrt. Der Preis für Fleisch vervierfachte sich von 1899 bis 1900 und verzehnfachte sich im kommenden Jahr. Nach kurzer Zeit waren Lebensmittel für den einfachen Bürger nicht mehr bezahlbar. Um Unruhen vorzubeugen, wurden in zahlreichen Ländern Gesetze zur Preisstabilität von Lebensmitteln erlassen, was in einer blitzschnellen Verknappung endete. Unruhen durch Hungersnöte grassierten in nahezu allen Ländern und trieben die wildesten Blüten. Arbeitsboykotts, Aufstände und Revolutionen entflamten, welche teilweise blutig vom Militär niedergeschlagen wurden. Enteignungen durch selbstgegründete Bürgerwehren und Plünderungen fegten durch wohlhabende Landstriche. Die Zahl der Todesopfer in den ersten fünf Jahren ging bereits in die Millionen. Mehrere Städte verstärkten ihre aus der Mode gekommenen Verteidigungsanlagen und rüsteten sich auf. Wie nützlich diese Schutzmaßnahmen sein würden, wurde ihnen erst viel später offenbart. Bis 1918 hatten sich große Teile des deutschen



Kaiserreiches abgespalten, Südfrankreich, Schottland und Irland erklärten sich für unabhängig und die Königreiche Polen und Böhmen erhoben sich aus der Asche der Vergangenheit. Selbst wenn die verbleibenden Kernstaaten in der Lage gewesen wären, ihr Militär zu mobilisieren, die Nachrichtenwege waren fast vollständig zusammengebrochen. Von einer Revolution erfuhr die Krone erst lange, nachdem diese erfolgreich beendet wurde. Kurz: Es herrschte Chaos in Europa.

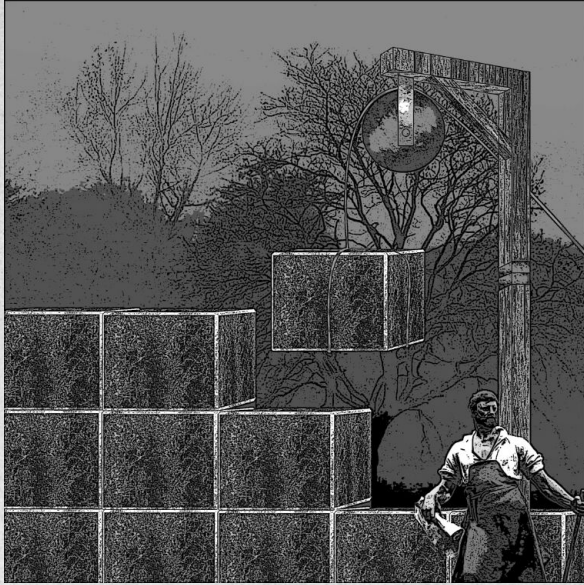
3-8 DER TORKRIEG (1918 bis 1933)

Dass die entsetzlichen Zustände in Europa nur die Spitze des Eisbergs waren, offenbarte sich im Jahr 1918. Zuerst waren es bloß seltene und unbestätigte Sichtungen, doch immer häufiger wurden Dörfer, Städte und ganze Landstriche von Kreaturen verheert, die jeder Natürlichkeit entbehrten. Die ersten Wesen wurden in Norditalien gesichtet, das durch zahlreiche Flüchtlinge aus dem Süden bereits schwer angeschlagen war. Es ist bis heute umstritten, doch vermutlich war der Feuerbringer von Vergato das erste beobachtete und dokumentierte parapsycho-physiologische Phänomen. Äußerlich ähnelte es einem Bären und einer Katze, doch es schien ausschließlich aus Flammen zu bestehen. Seine Schneise der Verwüstung erstreckte sich bis Bologna. Unter hohen Verlusten und mit viel Geschick lockte man die Kreatur in einen alten Brunnenschacht und verschloss diesen. Obwohl sich das Wasser in der Tiefe sofort in Dampf

umwandelte, kühlte die Armee den Brunnen so lange mit Handpumpen und Eimerketten, bis Ruhe einkehrte. Nach dem Öffnen des Schachts fand sich dort ein verbranntes Tier, das keiner bekannten Spezies zuzuordnen war.

In den kommenden drei Jahren gab es immer wieder Sichtungen, die sich zwar auf Norditalien konzentrierten, aber auch in Österreich, der Schweiz, Südfrankreich und Süddeutschland gemacht wurden. Einige dieser Wesen, von welchen keines dem anderen glich, richteten unvorstellbare Schäden an. Ihre Herkunft wurde von Wissenschaftlern auf die toxischen Gase der Umgebung um den Monte Inferna geschoben. Tiere sollten sich aufgrund der giftigen Wirkung unnatürlich verändert haben. In den kommenden Jahrzehnten wurde diese Theorie immer wieder angezweifelt, doch erst mit der Gründung des Humangenetischen Institutes 1989 und dessen Forschungen sollte die Ursprungstheorie widerlegt werden. Zwischenzeitlich bildete sich ein loses Militärbündnis aus Italienern, Schweizern, Österreichern, Franzosen und Deutschen, welche begannen, einen Verteidigungswall in Höhe Bolognas zu errichten. Ihre Sichtungen von parapsycho-physiologischen Phänomenen und Erfahrungen im Kampf mit den Kreaturen stellten sich schnell als unvorstellbar wertvoll heraus. Die Errichtung des Bologna-Walls kostete die beteiligten Nationen einen beträchtlichen Teil ihrer Ressourcen und die Auseinandersetzungen mit den schrecklichen Kreaturen, die inzwischen *Horrors*, vom französischen Wort „horreur“, genannt wurden, auch unzählige Menschenleben.

Bald griffen die Wesen in Horden an, vereinigten sich zu Rudeln und schienen taktisch von einer unbekanntem Macht geleitet zu werden. Ihr Wissen um die Schwachstellen des Bollwerks, unfertige Kompartimente, die durch Attrappen kaschiert wurden und Truppenbewegungen hinter dem Wall ließ auf ein ausgeklügeltes Spionagenetzwerk schließen. Trotz aller Anstrengungen blieben die Informanten und die kontrollierende Kraft im Hintergrund unauffindbar. Kurz vor der Vollendung des Walls bot der Feind eine Armee auf, die den Tiefen der Hölle entsprungen sein könnte. Hunderte von Kreaturen marschierten vor dem letzten unfertigen Bauabschnitt auf und planten zweifelsohne, die Verteidigungsanlage kurz vor



Beendigung zu vernichten. Die vereinten Armeen der unterschiedlichen Nationen traten ihnen entschlossen entgegen und gaben den Wallbauern unter höchsten Opfern die notwendige Zeit, um die Lücke im Bollwerk zu schließen. Die gesamte Episode dieser Scharmützel entlang des Bologna-Walls und die große Schlacht im Jahr 1933 wird als Torkrieg bezeichnet.

3-9 EUROPA ENTSTEHT (1932)

Im Jahre 1923 war das Deutsche Kaiserreich am Ende. Durch die zahllosen Revolutionen im Land, nach Unabhängigkeit strebenden Fürstentümer und marodierende Banden war Berlin kaum noch zu halten. Freischärler lieferten sich Straßenschlachten mit der Armee und machten ganze Stadtteile unbewohnbar. Hinzu kamen die immer wieder auftauchenden *Drifter*, wie sie im Volksmund genannt werden. Tiere, die über unnatürliche Kräfte verfügten. Woher der Begriff ursprünglich kam, ist nicht geklärt. Er könnte auf den Münchner Oberforstinspektor Heinemann zurückgehen, welcher behauptete, die Kreaturen driften zwischen Tieren und den gefürchteten Horrors. Wer auch immer für den Begriff *Drifter* verantwortlich war, er verbreitete sich wie ein Lauffeuer. Die Kreaturen tauchten auf und richteten beträchtliche Schäden an, dann verschwanden sie, so schnell sie gekommen waren. Der Armee fehlten die Erfahrungen, solchen übernatürlichen Gegnern entgegentreten, aber auch den Guerillataktiken


der selbst ernannten Freiheitskämpfer. Massive Verluste an Menschenleben und Material waren der Tribut.

Schon bevor die Reichshauptstadt zum Angriffsziel wurde, bestanden Pläne, den Kaiser an einen sichereren Ort zu bringen. In den meisten deutschen Städten waren Verteidigungsanlagen nur noch sporadisch vorhanden und für eine Ertüchtigung unbrauchbar. Kleine Städte verfügten zwar über Reste alter Stadtmauern, hatten aber nicht die Infrastruktur, um den kaiserlichen Hofstaat und ein militärisches Kommando zu beherbergen.

Auf Vorschlag von Generalleutnant Paul von Hindenburg wurde die Planstadt Karlsruhe in Betracht gezogen. Sie verfügte über eine Schlossanlage, war gut angebunden, geostrategisch wertvoll, durch den Rhein nach einer Seite hin leicht zu verteidigen und mit ihren breiten Straßen und dem Fächerbau ideal um Truppen schnellstmöglich zu verlegen. Alleine an einer Verteidigungsanlage fehlte es. Da es für die Aufgabe Berlins keinen politischen Konsens gab, wurden die Pläne wieder verworfen.

Erst 1928, als Potsdam von der Armee aufgegeben werden musste und der Feind täglich näher rückte, ordnete der Kaiser den Ausbau von Karlsruhe zur Wehrstadt an. Sofort begannen die Baumaßnahmen und die Errichtung von Verteidigungswällen, die zuerst provisorisch und später als permanentes Bollwerk geplant wurden. Bei der Verlegung des Hofstaates nach Karlsruhe kam es jedoch zu einem folgenschweren Unglück. Das Flugzeug des Kaisers geriet in einen starken Aschesturm, der Pilot verlor die Orientierung und die Maschine zerschellte auf einem Acker nahe Fulda. Es gab keine Überlebenden des Absturzes.

Der Sohn des deutschen Kaisers erreichte Karlsruhe unversehrt und war bereit, die Staatsgeschäfte zu übernehmen, doch die Militärführung witterte eine Chance. Mit einem unblutigen Staatscoup wurde der Nachfolger des Kaisers in eine parlamentarische Monarchie gezwungen und stellte fortan das Staatsoberhaupt mit stark eingeschränkten Rechten. Zum ersten Premierminister wurde General Richard von Berendt gewählt, der umfangreiche Veränderungen in der militärischen Struktur vornahm. Während seiner Amtszeit wurde Karlsruhe in Wehrstadt Europa



umbenannt und breitflächige Gebiete in Baden, Württemberg, Rheinhessen und der Pfalz zurückerobert. Diplomatische Beziehungen zu anderen Wehrstädten und Hilfe beim Ausbau von Verteidigungsanlagen in Worms, Wertheim und Saarbrücken sicherten wertvolle Verbündete.

3-10 ABNOS (1934)

Nachdem die wilden Kreaturen abseits der Wehrmauern einen Namen besaßen, wurde bald ein neues parapsycho-logisches Phänomen entdeckt. Am 31. Oktober 1934 geschah etwas Unvorhersehbares. Als Mitglieder der Stadtpolizei Europas einen betrunkenen Mann auf der Straße festnehmen wollten, widersetzte sich dieser mit Kräften, die in späteren Zeugenaussagen als übernatürlich beschrieben wurden. Sein Körper, so die unabhängigen Aussagen, verwandelte sich in eine entsetzliche Gestalt mit ledernen Schwingen und Hörnern. Seine Hände begannen zu brennen und spien lodernde Flammen gegen die beteiligten Offiziere. Da die übermenschlichen Kräfte eine Festnahme verhinderten, gelang dem Individuum die Flucht. Die Geschichte des Dämonen vom Friedrichsplatz war trotz Dementierungsversuchen nicht mehr einzudämmen. Umso mehr die Militärführung versuchte den übernatürlichen Vorfall zu vertuschen, je mehr glaubten die Menschen von Europa an seine Authentizität.


Durch weitere Vorfälle dieser Art, wenn auch weniger drastischen, verbreiteten sich Geschichten über Menschen mit übernatürlichen Fähigkeiten. Ein Mann, der aus Sinsheim stammte, wollte in der Lage sein, Geister zu beschwören und bewies dies in mehreren öffentlichen Vorstellungen bis zu seiner Festnahme durch die Armee. Einer Frau gelang es, elektrische Entladungen aus den Fingerspitzen zu generieren und ein vierzehnjähriger Junge konnte unbelebte Gegenstände in Schwerter verformen. Auch wenn solche Geschichten vielerorts nicht geglaubt oder stark bezweifelt wurden, hegten zahlreiche Menschen Vorurteile gegen diese Personen und sprachen von dunklen Mächten. Der damalige Reichsminister für Sicherheit, Walter Gleich, versprach, sich um die Sicherheit der Bürger zu kümmern und Abnormale, also Menschen mit besonderen Fähigkeiten, wenn nötig festzunehmen. Der

Begriff Abnormale wurde im allgemeinen Sprachgebrauch langsam zu Abnos geschliffen und prägte fortan die Bezeichnung für Menschen mit übernatürlichen Kräften.

3-11 SCHATTEN IM OSTEN (1942)

Während sich das Leben in der Wehrstadt Europa normalisierte und die Arbeiten am Verteidigungswall abgeschlossen wurden, mehrten sich Gerüchte über eine unbekannte Wehrstadt im Osten. Flüchtlinge aus den Königreichen Bayern und Sachsen beschrieben eine Armee, in deren Reihen Soldaten mit unnatürlichen Kräften stritten. Diese „dunklen Heerscharen“ fielen über die Landbevölkerung her und raubten, wonach ihnen der Sinn stand.

Die Zentralkommandantur in Europa wusste, dass sie keine Ressourcen besaß, um neben der Verteidigung der Wehrstadt noch einen Krieg im Osten zu führen. Auf der anderen Seite waren die betroffenen Königreiche früher ein Teil des Deutschen Kaiserreichs und gehörten nach der neuen Verfassung des Europäischen Reichs somit zu Europa. Aus diesem Grund wurde eine motorisierte Einheit entsandt, um die Lage im Osten auszukundschaften. Erst zwei Monate später sollten sie ein Lebenszeichen erhalten. Von den 122 Mann waren nur noch 58 am Leben und ihre gesammelten Daten verhießen nichts Gutes. Die Stadt Breslau wurde zur waffenstrotzenden Wehrstadt ausgebaut und trug nun den Namen Wrotislawa. Deren Armee war bestens ausgerüstet und besaß zahlreiche Abnos in ihren Reihen, die zumeist höhere Ränge begleiteten. Offensichtlich wurden die übernatürlichen Fähigkeiten dort als Gabe und nicht als Fluch gesehen, so wie es in Europa der Fall war. Nach Einschätzung der Späher breiteten sich Wrotislawas Truppen langsam nach Südwesten aus und errichteten Stützpunkte, wo immer sich dies anbot. Für Europa bedeutete die enorme Entfernung zwar kurzfristig Entwarnung, aber wenn sie dem Feind gestatten würden, sich unkontrolliert im Reich auszubreiten, würde es jeden Tag schwerer ihn zurückzudrängen. Die Regierung Europas musste eine Entscheidung treffen. Sie würden sich entweder hinter den hohen Mauern der Wehrstadt verschanzen oder massiv Ressourcen einsetzen, um ihren Hoheitsanspruch außerhalb der Wehrstadt geltend zu machen.



3-12 GESCHICHTEN VON ANGST UND FLUCHT (1942 bis 1951)

In den kommenden Jahren kamen mehr und mehr Flüchtlinge aus dem Osten, die vor der heranrückenden Armee Wrotislavas flohen. Ihre Geschichten wurden von der Presse aufgegriffen und bis zur Unkenntlichkeit dramatisiert. Sie bestürzten die Menschen in Europa. Es formte sich ein innerer Widerstand gegen die feindliche und von Abnos kontrollierte Macht, welche laut Zeitungsberichten normale Menschen als minderwertig betrachtete. Als die ersten Stimmen des Volkes eine Vergeltung der Angriffe forderten, sah die Zentralkommandantur ihre Stunde gekommen. Mit dem Rückhalt der Bevölkerung wurden Truppen nach Erlangen, Bamberg und Suhl verlegt, wo militärische Außenposten errichtet wurden. Diese Stellungen sollten ein Grundstein für die Sicherung des Reichs werden und die erste Phase von Projekt *Schlesienwall* einleiten. Was als reine Verteidigungsanlage geplant war, wurde schnell ein sicherer Rückzugsort für Flüchtlinge aus den Königreichen Bayern, Sachsen und Teilen der Österreichisch-Ungarischen Monarchie. Mit der Zeit erhielten die drei Städte immer mehr den Charakter von Wehrstädten unter direkter Kontrolle Europas und lieferten als vorgezogene Außenposten wertvolle Informationen über den Feind im Osten. Wrotislava wurde von einem Statthalter namens Victosław Kabanski kontrolliert, der über enorme Kräfte verfügte. Seine gesamte Führungsriege bestand ausschließlich aus Abnos, so wurde berichtet, und normale Menschen galten laut europäischer Reichspropaganda als Bürger zweiter Klasse mit eingeschränkten Grundrechten. Die Ideologie Wrotislavas propagierte demnach, dass Menschen mit übernatürlichen Kräften die nächste Stufe der Evolution darstellen und somit dem normalen Menschen überlegen sind. Als die ersten Truppen Wrotislavas auf den im Bau befindlichen Schlesienwall Europas trafen, war die Zeit gekommen, Farbe zu bekennen. Europa sandte Unterhändler nach Wrotislava, welche von Victosław Kabanskis Soldaten vor den Toren der Stadt abgewiesen wurden. Beiden Seiten war bewusst, dass zwei so unterschiedliche Auffassungen im Hinblick auf Abnos kein gemeinsames Fundament für ein Abkommen finden würden. In den nachfolgenden Jahren

scheiterten Versuche Victosław Kabanskis, den Bau des Schlesienwalls zu verhindern und Europa misslangen alle Angriffe auf die Tore Wrotislavas.


3-13 NEUE PROBLEME – NEUE LÖSUNGEN (1948)

Die vehemente Weigerung, Kräfte von Abnos zu nutzen und Personen mit übernatürlichen Fähigkeiten lieber einzusperren, kam Europa teuer zu stehen. Während der Feind im Osten auf die unvorstellbaren Kräfte der Abnos setzte, hatten die Truppen des Schlesienwalls nur herkömmliche Waffen zu ihrer Verteidigung. Um diesen Nachteil auszugleichen, beschloss die Zentralkommandantur die Gründung einer militärischen Spezialeinheit, die einzig und allein die Jagd von Abnos, Driftern und Horrors zur Aufgabe hatte. Unter dem neutral gewählten Namen Autonom befehligte Außeneinsatz-Division zur Observation von Nichtmenschlichen (A.B.A.D.O.N.) wurde ein neuer Flügel der Armee geschaffen, welcher, ohne der allgemeinen Befehlskette folgen zu müssen, agierte. Die Einheit unterstand einem Generalmajor im Ministerium für Heimatschutz, das eng mit dem Geheimdienst in Verbindung stand. Auf diese Weise konnte A.B.A.D.O.N. zuschlagen, noch bevor die Befehlshaber vor Ort wussten, was Sache war.

Die Verluste in den Anfangsmonaten waren hoch und die Lernkurve im Kampf gegen Abnos, Drifter und Horrors steil. Es gab keine bekannten Standardtaktiken gegen diese einzigartigen Wesen und damit kein einheitliches Vorgehen. Die Soldaten, welche zu den besten und härtesten der Armee gehörten, fanden bald ihre ganz eigenen Methoden und wurden somit zu einer Waffe, auf welche sich die Zentralkommandantur verlassen konnte. Rechtlich gesehen waren die Einsätze von A.B.A.D.O.N. bedenklich, doch ihre Erfolge gegen die Truppen Wrotislavas sprachen für sich.

3-14 DAS INSTITUT (1989)

Mit dem provisorischen Schlesienwall und dem gestoppten Vormarsch von Victosław Kabanskis Armee gab es Zeit zu verschlafen. Europas Bemühungen um Partnerschaften mit weiteren Wehrstädten des alten Kaiserreichs trieben Früchte. Im Jahr 1965 wurde Marburg als achte




und nördlichste Wehrstadt eingegliedert. Im Westen konnte ein Bündnis und Handelsabkommen mit Nancy und Metz geschlossen werden und mit dem neugegründeten Südbund, zu dem die Wehrstädte Staufen und Olten gehörten, gab es ein gutes nachbarschaftliches Verhältnis. Durch den Wegfall der großen Forschungsinstitutionen des Kaiserreichs waren wissenschaftliche Neuerungen lange Zeit ausgeblieben. Dies sollte sich nun ändern. Europa gründete in seinen eigenen Mauern das Institut für Forschung und Entwicklung, welches den Charakter einer Universität mit der Kontrolle eines Amtes vereinte. Es sollte höhere Bildungsgrade fördern und an wichtigen Themen wie der Beseitigung der konstanten Nahrungsmittelknappheit, dem Kampf gegen Abnos, Drifter und Horrors sowie in Rüstungsfragen forschen. Kontrolle über Forschung und Bildung übernahmen das neugegründete Amt für Ernährung, das Amt für Rüstung und Verteidigung sowie das Humangenetische Amt. Schon in den ersten Jahren konnte das Institut beträchtliche Erfolge vorweisen. Durch den Kontakt mit der Wehrstadt Nancy erhielt Europa Zugriff auf das 1908 veröffentlichte Werk *Catalogue des plantes mourantes et survivantes d'Europe*. Dieses erlaubte den erfolgreichen Anbau von Getreide- und Nutzpflanzen vor den Toren der Stadt, was die Nahrungsmittelknappheit drastisch senkte. Alleine die Verteidigung der Anbauflächen vor Driftern und Horrors blieb schwierig. Außerdem wurden Forschungen im Bereich hydroponischer Anbau und die Entwicklung von künstlichen Nährstoffquellen vorangetrieben. Dem Amt für Rüstung und Verteidigung gelang der erste Flug einer Strahltriebwerksmaschine, welche beträchtlich schneller und wendiger war als herkömmliche Propellermaschinen. Das Humangenetische Amt schaffte hingegen den Durchbruch im Bereich der Paraphysiologie. In einem 5-jährigen Experiment mit über 300.000 Versuchstieren konnte nachgewiesen werden, dass paraphysiologische Merkmale nicht durch Kontakt mit giftigen Gasen entstanden, so wie die Ursprungstheorie aus den 20er-Jahren vermutete und dass diese Merkmale nicht vererblich waren, sondern sich spontan entwickelten. Den eingeschperrten und im Verborgenen lebenden Abnos in Europa half dies zwar nicht viel, doch es

war ein Beweis dafür, dass ihre Kräfte kein Ergebnis dunkler Mächte waren und ihre Träger keine Schuld daran besaßen. Die Bevölkerung Europas blieb aber skeptisch.

3-15 PREIS DER FREIHEIT (1995 bis 2022)

Mit Beginn der 90er-Jahre änderte sich das Gesicht Europas dramatisch. Nachdem der letzte Kaiser ohne Kinder zu hinterlassen abdankte, wurden Stimmen nach einer Umstrukturierung des Regierungsapparates laut. 1995 wurde das Parlament aufgelöst und durch einen Reichstag ersetzt, dem ein Reichsgremium vorstand. In diesem befand sich ein Reichspräsident, ein Reichskanzler, sowie die Spitzen der wichtigsten Ministerien der Wehrstadt. Außerdem durfte jede Wehrstadt Europas einen Gesandten stellen. Das Reichsgremium wurde vom Reichstag gewählt, welcher wiederum vom Volk gewählt wurde. Die Republik wurde ausgerufen. Als erster Reichspräsident wurde Claudius von Falk bestätigt und war damit der erste Anführer Europas, der keinen militärischen Titel trug. Er galt als gemäßigter Reformler und versprach, Ungerechtigkeiten anzugehen, die in den Wirren des 20. Jahrhunderts begangen und toleriert wurden, aber auch Erneuerungen zu bringen, wo sie dringend notwendig waren. Zu seinen ersten Schritten gehörte der Umbau des Instituts für Forschung und Entwicklung, das inzwischen zu einem unübersichtlichen Konglomerat angewachsen war. Die Ämter wurden voneinander getrennt und mit anderen Teilen der Regierungsstruktur verbunden. Das Amt für Ernährung wurde dem Reichsentwicklungsministerium unterstellt, das Amt für Rüstung und Verteidigung teilweise an den privaten Rüstungskonzern TEUTATES verkauft. Der Rest wurde in das Reichskriegsministerium integriert, dessen Armee die größte Umstrukturierung seit der Gründung Europas erfuhr. Die Streitkräfte wurden in 2 Abteilungen gegliedert. Für die Verteidigung der Wallanlagen und innere Sicherheit SCH.I.L.D. (Schutzmacht und inländische Divisionen), sowie der Kampfverband SP.E.ER. (Schadensprävention durch Elite- und Eingreifregimenter) zu denen auch A.B.A.D.O.N. gehörte. Die Reformierung der alten Militärordnung wurde mit großer Skepsis beobachtet, doch die Verringerung der Entscheidungsträger und Abflachung der



Hierarchieebene zeigte schon bald Ergebnisse. Die Reaktionszeit bei Manövern fiel deutlich kürzer aus und die Rüstungsausgaben konnten um fast 25 % gesenkt werden. Ein weiterer Punkt auf von Falks Agenda war es, die Gerechtigkeit gegenüber den Abnos wiederherzustellen und gleichzeitig Kosten zu sparen. Die Gefängnisse waren maßlos überfüllt mit Bürgern, welche kein anderes Verbrechen begangen hatten als anders zu sein. Im Jahr 2002 ging das Humangenetische Amt davon aus, dass Menschen mit paraphysiologischen Besonderheiten als neue Art klassifiziert werden mussten. Sie erhielten den Namen *Homo mutatis*. Eine weitere Gruppe wurde definiert, von denen aber nur wenige Fälle bekannt waren, die sogenannten *Homo diabolus*. Ihre Physiologie wurde von den paraphysiologischen Charakteristika dominiert, weshalb sie streng genommen nicht mehr als menschlich betrachtet werden konnten. Das von ihnen ausgehende Gefahrenpotenzial war um ein Vielfaches höher als das der *Homo mutatis*. Aus diesem Grund wurde das Humangenetische Amt mit der Polizei Europas zum Humangenetischen Amt für Schutz und Sicherheit (H.A.S.S.) vereinigt. Reichspräsident von Falk ordnete an, dass Menschen mit geringfügigen paraphysiologischen Fähigkeiten (*Homo mutatis*) durch H.A.S.S. registriert und freigelassen werden sollten, sofern ihre Kräfte keine Gefahr für die nationale Sicherheit darstellten. Nur die unkontrollierbaren *Homo diabolus* sollten in Sicherungshaft verbleiben. Fortan galt eine Registrierungspflicht für Abnos, um auf freiem Fuß bleiben zu dürfen. Dies war zwar ein schwerer Eingriff in das Privatleben der betroffenen Menschen, aber auch ein erster Schritt in eine Freiheit ohne Versteckspiel. Zumindest für manche.

3-16 MACHTSPIELE (2009)

Im Jahr 2004 dankte Reichspräsident Claudius von Falk ab und machte Platz für seinen designierten Nachfolger Heinrich von Bahlfeld. Dessen Politik setzte kein großes Augenmerk auf Reformen wie die seines Vorgängers, sondern auf Beständigkeit und Funktionalität. Zu den großen Errungenschaften seiner Amtszeit gehörte eine umstrittene Sozialreform, welchen allen Bürgern die gleichen Rechte einräumte. Bis zu diesem Zeitpunkt genossen Adlige Sonderrechte, die sich


sowohl im Rechts- als auch Steuerwesen niederschlugen. Durch die fortschreitende Auftrennung im sozialen Milieu in Elitebürger, Mittelstand, Arbeiter und eine immer breiter werdende Unterschicht wollte der Reichspräsident ein Zeichen setzen. Da er weitreichende Gesetze zur Einführung einer sozialen Marktwirtschaft ablehnte und glühender Verfechter der freien Marktwirtschaft blieb, änderte seine Entscheidung nur wenig an den immer größer werdenden Gräben zwischen Arm und Reich. Zwischenzeitlich entwickelte sich Europa zu einer Metropole, deren Grenzen fortlaufend erweitert werden mussten. Umsiedlungsprojekte in die Wehrstädte Worms, Wertheim und Saarbrücken blieben wenig erfolgreich. Ein Umzug in die weit entfernten Wehrstädte Marburg, Erlangen, Bamberg und Suhl wurde von den meisten Bürgern erst recht abgelehnt.

Im Jahr 2009 nahm der sonst zurückhaltende Reichspräsident Heinrich von Bahlfeld kurz vor den Wiederwahlen eine bedeutende Reform vor. Der gesamte Inlands- und Auslandsgeheimdienst wurde in H.A.S.S. integriert, wodurch ein Überwachungsstaat im Staat entstand. Das „Gesetz zum strukturellen Umbau von Sicherheitsmaßnahmen“, wie es hieß, hatte viele politische Gegner, wurde aber schließlich mit 3 Stimmen Mehrheit im Reichstag beschlossen. Kontrahenten Bahlfelds sprachen später von einem politischen Komplott. Sie mutmaßten, dass H.A.S.S. brisante Informationen über den Reichspräsidenten sammeln konnte und ihn damit erpresste. Unter den neuen Gesetzen weitete H.A.S.S. die Überwachung der Bürger beträchtlich aus. Die wirtschaftliche Nähe zu TEUTATES und die Kooperationen mit A.B.A.D.O.N. machten H.A.S.S. zu einem machtvollen und politisch bedeutenden Instrument.

3-17 DAS ZEITALTER DER TECHNOLOGIE (1991 bis 2051)

Mit der revolutionären Entwicklung schneller Hochleistungsrechner durch MINERVA-Gründerin Anna Koschinski wurde das Zeitalter der Technologie eingeläutet. Am Anfang noch sehr verhalten, doch dann durch rasantes Wachstum geprägt, entwickelte sich Europa zu einer auf Rechnern basierten Welt. Zu Beginn des





21. Jahrhunderts veränderte die Vernetzung zwischen den Rechnern das tägliche Arbeiten. Ämter und Wirtschaft konnten Projekte und Routineprozesse effizienter gestalten, sparten Zeit, Arbeitskräfte und Kosten. In einer Gemeinschaftsentwicklung von Ministerien, Ämtern, Wirtschaft und Banken entwickelten sich die Grundzüge des Datenstroms, welcher alle Rechner Europas miteinander vernetzte. Als 2022 der Datenstrom für den Bürger geöffnet wurde, entstand eine digitale Gesellschaft. Ab diesem Zeitpunkt überschlugen sich die Revolutionen der Technologie.

In den 20er-Jahren kam das erste mobile Telefon auf den Markt. Schnell folgten die ersten Modelle mit Zugang zum Datenstrom. Das Unternehmen MINERVA stellte 2026 den holografischen Speicher vor, der nicht größer als eine Streichholzschachtel war. Speicherprobleme gehörten von nun an zur Vergangenheit. In den 30ern erschien die erste Automaschine für militärische Zwecke. Die sich auf Raupen bewegende Struktur war autark und gehorchte den Befehlen des Menschen. Schon wenige Jahre später kamen fortgeschrittene zivile Modelle auf den Markt, die das Leben der Besserverdienenden revolutionierten. Im gleichen Jahrzehnt brachte CANNSTATT das erste selbstlenkende Fahrzeug auf den Markt und beseitigte mit staatlichen Förderprogrammen die Verkehrsprobleme Europas. Die 40er hielten die letzte große Revolution im Technologiesektor parat: HYPNOS entwickelte mit der künstlichen Realität eX-sistent eine virtuelle Umgebung, welche dem menschlichen Geist nie gekannte Freiräume eröffnete. Der nächste Traum war von hier aus nur noch einen Tastendruck entfernt.

3-18 HEUTE (2051)

Wir schreiben das Jahr 2051. Eine bedrohliche Ruhe ist in Europa eingeleitet. Man weiß nicht genau, ob alles in Ordnung ist oder die internen und externen Fronten so verhärtet, dass jede Seite auf einen Fehltritt des anderen lauert.

Zur Überraschung vieler ist Victosław Kabanski noch immer am Leben und führt seine Truppen ins Feld. Warum der Krieg entlang des Schlesienwalls so lange ruhig geblieben ist, weiß niemand. Vielleicht hat der Statthalter von Wrotislava sich einfachere Wege zur Etablierung eines neuen Reiches gesucht. Sein Interesse an

den Wehrstädten im Westen scheint jedoch ungebrochen, wenn man die zahlreichen Geheimagenten auf Europas Straßen bedenkt.

Die Wehrstädte des Napoleonischen Bundes stehen Europa neutral gegenüber. Sie scheinen kein Interesse an Krieg zu besitzen, doch eine engere Zusammenarbeit lehnen sie auch ab. Viele Militärs gehen zwischenzeitlich davon aus, dass Nancy, Metz und womöglich weitere Wehrstädte einen Krieg im Süden ihres Landes führen, um die alten Grenzen Frankreichs wiederherzustellen. Was geschieht, wenn ihnen das gelingt, ist fraglich. Der Südbund mit Staufeuern, Olten sowie österreichischen und italienischen Wehrstädten ist mit der Verteidigung des Bologna-Walls beschäftigt. Ihre Hilfsgesuche gegen die düsteren Kreaturen rund um den Monte Inferna wurden von Europa immer wieder abgewiesen. Unnötig zu sagen, dass sich die politischen Beziehungen dadurch kaum verbessert haben. Nördlich der Ruinen Hannovers stehen die Nork, eine Vereinigung, die nicht auf Wehrstädte setzt, sondern auf den direkten Konflikt mit Räuberbanden, Abnos, Driftern und Horrors. Ihre Motive sind genauso nebulös wie das Wissen um den Rest der Welt. So steht Europa alleine da und kann sich auf keinen verlassen, als sich selbst. Die Überwachung durch H.A.S.S. ist allgegenwärtig und die Freiheit des Bürgers bis auf sein Privatleben eingeschränkt. Großflächige Videoüberwachung, Spitzel und Razzien sind an der Tagesordnung. Wer sich gegen die Entscheidungen des Staates oder die Methoden von H.A.S.S. auflehnt, muss Repressalien erwarten oder verschwindet von der Bildfläche. Große Teile des Staats haben sich gegen den Bürger gewandt und die Regierung scheint davon keine Kenntnis zu nehmen. Vielleicht ist es die Angst vor Abnos, denen selbst H.A.S.S. und A.B.A.D.O.N. nicht mehr Herr werden können. Nach den letzten frei veröffentlichten Studien des Humangenetischen Instituts 2002 wird davon ausgegangen, dass 1 % der Menschen zum *Homo mutatis* gehören und circa 0,1 % *Homo diabolus* sind. Bei einer Bevölkerung von knapp 50 Millionen sind dies 500.000 Menschen mit übernatürlicher Begabung und 50.000 mit unvorstellbaren Fähigkeiten. Vielleicht ist es das, was der Autorität von Europa solche Sorgen bereitet...



4 CHARAKTERERSCHAFFUNG

EUROPA INFERNA besitzt eines der ausführlichsten und individuellsten Charaktererschaffungs-Systeme im weiten Rollenspieluniversum. Mit Fantasie und ein bisschen Einfallsreichtum ist es möglich, jeden Charakter zu erstellen, den man sich erträumen kann. Es ist uns sehr wichtig, dass die Regeln euch nicht in eurer Charakterwahl behindern, sondern tatkräftig unterstützen. Solche Freiheitsgrade kommen immer mit einem gewissen Preis. Der erste Preis ist die Charaktererschaffungszeit. Rechnet damit, dass ihr gut 2 bis 3 Stunden für den ersten Charakter benötigen werdet. Der zweite Preis ist der alte Kampf zwischen Fluff- und Powergaming. Ja, bei EUROPA INFERNA lassen sich über geschickte Kombinationen sehr machtvolle Charaktere zusammenstellen und nein, das bedeutet nicht, dass ein fluffiger Charakter das Spiel nicht überlebt. Im Gegenteil, die fluffigen Charaktere machen häufig am meisten Spaß! Die nachfolgenden Schritte helfen euch dabei, euren Charakter besser zu verstehen, bevor ihr anfangt, ihn regeltechnisch zu basteln. Habt Spaß dabei und denkt immer daran: langweilige Charaktere gibt es in unserer Welt genug, ihr spielt etwas ganz Besonderes.

4-1 CHARAKTERANATOMIE


Bevor ihr euch durch die Charaktererschaffungsregeln von EUROPA INFERNA arbeitet, sollte das Charakterkonzept für euren SC stehen. Dieser Schritt ist essenziell für euren eigenen Spielspaß und den eurer Gruppe. Es ist der kleine, aber spürbare Unterschied zwischen einem großartigen Spielercharakter, an den ihr euch für Jahrzehnte erinnern werdet und einem farblosen Typen, der bald im grauen Nebel des Vergessens verschwindet, weil er keine erinnerungswürdigen Eigenschaften besaß. Ein Kämpfer, der ein voll harter Kerl ist und seine Feinde im Nah- und Fernkampf zerlegen kann, ist kein Charakterkonzept. Das reicht vielleicht für einen billigen Actionfilm und wie wir alle wissen, reicht es meistens nicht mal dafür. Ein erfahrener Soldat, der lange Zeit am Schlesienwall in der Infanterie von SP.E.ER. gegen tödliche *Diabolus*

kämpfte, seine Kameraden sterben sah, als gebrochener Mann nach Europa zurückkehrt und trotz der enormen Entfernung zum Kampfgeschehen die furchtbaren Bilder des Schlachtfeldes jeden Tag vor Augen hat, ist der Anfang eines Charakterkonzepts. Regeltechnisch gesehen ist möglicherweise auch dieser Charakter ein voll harter Kerl, der seine Feinde im Nah- und Fernkampf zerlegen kann. Aber für das Charakterkonzept spielt das keine Rolle.

Wir stellen hier eine kühne Hypothese auf, nämlich dass etwa 65 % aller Spielercharaktere langweilig und uninteressant sind. Diese Zahl sollte euch nachdenklich machen und aufwecken, ohne dabei so unrealistisch zu wirken, dass sie eine Abwehrhaltung in euch erzeugt. Circa 65 % ist eine tolle Zahl für solche Zwecke. Lasst es in Wirklichkeit 50 oder 70 % sein, das ist nicht wichtig. Fakt ist, dass viele Spielercharaktere falsch aufgebaut werden und nur wenige Rollenspielsysteme bei der Erschaffung eines guten Spielercharakters unterstützen. Dabei gibt es für euren Spielspaß kaum eine wichtigere Komponente als die Charaktere der Gruppe. Selbst langweilige Abenteuer (welche es nicht geben sollte) können unvorstellbar spaßig und spannend werden, wenn die Gruppe aus interessanten und vielfarbigen Charakteren besteht. Deshalb wollen wir euch bestmöglich bei eurem Charakterkonzept unterstützen und es ist nicht unwahrscheinlich, dass dieser erste Schritt die meiste Zeit in der Charaktererschaffung frisst. Doch diese Zeit ist gut investiert.

Im Nachfolgenden findet ihr eine Bastelanleitung für ein Charakterkonzept. Wenn ihr damit fertig seid, behaltet es bei eurem Charakterbogen und schaut immer mal wieder darauf. Gebt vielleicht eine Kopie an den Spielleiter, damit auch er weiß, wer ihr sein wollt. Nur so kann er euch bei der Verkörperung und zukünftigen Charakterentwicklung unterstützen.

Fangen wir an, einen wirklich coolen Charakter zu bauen. Romane und Rollenspiele leben durch ihre Charaktere. Kein Roman wird amüsant oder atemberaubend, wenn die Charaktere langweilig



und farblos wirken. In gleicher Weise wird kein Rollenspielabenteuer spannend und dramatisch, wenn die Spieler mit abgedroschenen und ausgelutschten Charakterkonzepten ins Rennen gehen.

Um einen wirklich glorreichen Charakter zu erstellen, müsst ihr eine kurze Charakterstudie betreiben, genau wie ein Romanautor dies für seine Charaktere macht. Stellt euch vor, ihr sitzt in einem kleinen Raum mit einem Tisch. Auf der anderen Seite des Tisches sitzt eine schemenhafte Figur, bei der ihr nicht mehr als die Umrisse erkennen könnt. Diese Figur wird euch jede Frage, egal welche, wahrheitsgetreu beantworten. Mit jeder Antwort gewinnt der Schemen an Tiefe und Details, bis schließlich ein vollständiger Charakter vor euch sitzt. Die Besonderheit bei diesem Interview, ihr müsst für beide Seiten sprechen. Als Vorbereitung für dieses Interview drei kurze Tipps vorab:

1. Verhindert es, in Stereotypen abzurutschen. Niemand mag langweilige Charaktere, über die schon 100 Filme gedreht und 1.000 Bücher geschrieben wurden. Eure Charaktere müssen etwas Neues und Besonderes haben, das nur sie verkörpern.

2. Nehmt ein, maximal zwei Charaktereigenschaften und überspitzt diese absichtlich. Macht sie zum Markenzeichen eures SCs. Wenn andere an euren Charakter denken, werden dies die Charaktereigenschaften sein, an welche man sich erinnert. Manchmal ist weniger mehr. Besitzt der Charakter zu viele extreme Eigenschaften, driftet er in unendliche Komplexität ab und verliert jede Nachvollziehbarkeit. *Keep it simple!*

3. Es ist nicht schlimm, Vorbilder zu haben, es ist nur katastrophal, sie zu kopieren.

Nun beginnt das Interview mit eurem zukünftigen Charakter:

Schritt 1: Wie wird der Charakter von außen wahrgenommen?

Das äußere Erscheinen ist auch im Rollenspiel wichtig. Eine kleine und hagere Person wird nicht als starker Kämpfer wahrgenommen; ein Mann in schickem Anzug nicht als brutale Gossenbestie.

Das mögen Klischees sein, doch das Äußere des Charakters ist wie im echten Leben der erste Eindruck des Gegenübers.

- Wie groß und wie alt bist du?
- Was für eine Statur besitzt du?
- Welche Haar- und Augenfarbe hast du?
- Welche Kleidung trägst du üblicherweise?
- Welche Körperhaltung nimmst du die meiste Zeit ein?
- Wie klingt deine Stimme?

Schritt 2: Das Leben bis zu diesem Moment

Jeder Charakter hatte bereits ein Leben, bevor er sich Hals über Kopf in Abenteuer stürzte. Dieses Leben bildet den Grundstein für seine körperliche und geistige Verfassung zu Beginn des ersten Abenteuers und ist das Fundament, auf dem seine Charakterentwicklung stattfinden wird.

- Hast du Familie?
- Wo arbeitest du und als was?
- Wie sieht dein Alltag aus?
- Wie blickst du auf die Welt und deine Zukunft?
- Wie heißt dein bester Freund und was schätzt dein Freund so an dir?

Schritt 3: Motivation

Charaktere brauchen Motivationen als Antriebsfeder für ihr Handeln. Ein Charakter ohne Motivation zögert ständig und wirkt wenig selbstbewusst. Ohne Motivation wird er als farblos und unvollständig wahrgenommen. Scheue dich nicht vor Konfliktpotenzial aus Motivationen, sie gehören zum täglichen Leben.

- Warum stehst du jeden Morgen auf?
- Welche Verpflichtungen halten dich hier?
- Was ist dein größtes Lebensziel?
- Was ist dein nächster Schritt in deiner persönlichen Entwicklung?

Schritt 4: Ideale

Auch wenn wir es ungern zugeben, wir alle haben Vorbilder. Möglicherweise sind dies idealisierte Vorstellungen unserer selbst oder Personen, deren Handeln wir zutiefst unterstützen. Auch Charaktere brauchen Ideale, um sich weiterentwickeln zu können.

- Wer ist dein geheimes Vorbild?
- Was ist dein höchstes Gut, das du niemals verraten würdest?

- Was würdest du niemals tun, für alles Geld der Welt nicht?
- Du beobachtest eine schreiende Ungerechtigkeit. Was würdest du tun?

Schritt 5: Fehler sind menschlich

Niemand ist perfekt und wir alle haben unsere kleinen oder größeren Eigenheiten. Manche davon kann man lieben, andere nur noch tolerieren. Charaktere mit Fehlern wirken menschlich und real, fehlerlose Individuen hingegen künstlich und unecht.

- Was für Ticks und schlechte Angewohnheiten hast du?
- Welche zwei Charaktereigenschaften führen bei dir regelmäßig zu inneren Konflikten?
- Was würdest du an dir ändern, wenn du es könntest?

Schritt 6: Die innere Vergangenheit

Jeder Charakter hat eine persönliche Vergangenheit, die er immer mit sich herumträgt. Wir wollen in diesem Schritt keine tiefgreifenden Details erfahren, sondern die besonderen Momente des Charakters kurz beleuchten.

- Was geschah an dem schönsten Tag deines Lebens?
- In welcher Situation hast du am meisten gelitten?
- Welche seelischen Narben trägst du jeden Tag mit dir herum?

Schritt 7: Leben in der Gruppe

Dein Charakter lebt als Individuum und als Teil einer Gruppe. Sein Verhalten muss nicht in beiden Situationen identisch sein. Überlege dir, welcher Typ dein Charakter ist und wie er auf befreundete Personen der Gruppe reagiert.

- Welche Rolle nimmst du gerne in Gruppen ein?
- Wie verhältst du dich gegenüber extrovertierten Menschen?
- Wie verhältst du dich gegenüber introvertierten Menschen?
- Ein Mitglied deiner Gruppe wird im Kampf schwer verletzt und liegt außerhalb jeder Deckung. Was machst du?

Schritt 8: Die Abschlussfrage

Dein Charakter kann eine fundamental andere Persönlichkeit besitzen als du selbst. Aus diesem

Grund musst du lernen, mit deinem Charakter in Zwiesprache gehen zu können.

- Was möchtest du dem Spieler mit auf den Weg geben, wenn er dich authentisch und glaubwürdig spielen möchte?

Wenn du diese Fragen beantworten kannst, steht einem glorreichen und unvergesslichen Charakterkonzept nichts mehr im Weg. Du hast das Fundament deines Charakters gegossen und kannst nun eine schillernde oder düstere, aber vor allem authentische Persönlichkeit darauf erbauen.

4-2 Rasse

Nachdem du nun über ein solides Charakterkonzept verfügst, beginnen wir mit der regeltechnischen Charaktererschaffung von EUROPA INFERNA. Zu Beginn hast du die Wahl zwischen drei verschiedenen Rassen. Jede besitzt ihre Vor- und Nachteile. Achte darauf, dass in der Wehrstadt Europa *Homo sapiens* als normale Bürger behandelt werden, *Homo mutatis* als Bürger zweiter Klasse und *Homo diabolus* wie wilde Tiere. Dein zu eben erarbeitetes Rollenspielkonzept sollte zur Wahl deiner Rasse passen.

Homo sapiens (kurz: *Sapiens*)

Der „verständige“ Mensch wurde 1758 durch Carl von Linné in seinem Werk *Systema Naturae* klassifiziert. Bis zum Auftauchen der ersten Abnos im Jahr 1934 galt diese Menschenrasse als einziger Vertreter dieser Spezies auf dem Planeten Erde. Der *Sapiens* charakterisiert sich durch beträchtliche Lern- und Anpassungsfähigkeiten, besitzt jedoch keine bekannten paraphysiologischen Kräfte. Wenn du dich für einen *Sapiens* entscheidest, gehe weiter zum nachfolgenden **Unterkapitel: Lernpunkte**.

Homo mutatis (kurz: *Mutatis*)

Die wissenschaftliche Stellung des *Mutatis* ist unter Fachleuten immer noch umstritten. Die optischen Merkmale sind identisch mit denen des *Sapiens*, doch der *Mutatis* verfügt über paraphysiologische Kräfte. Durch seine unveränderliche Gestalt repräsentiert er die niedrigste Stufe der paraphysiologischen Pyramide und könnte ein Bindeglied zwischen *Sapiens* und dem gefährlichen *Homo diabolus* sein.

Wenn du dich für einen *Mutatis* entscheidest, gehe weiter zum nachfolgenden **Unterkapitel: Lernpunkte**.

Homo diabolus (kurz: *Diabolus*)

Die erste Aufzeichnung eines *Diabolus* geht ins Jahr 1934 zurück und seine Entdeckung war einer der wichtigsten Faktoren für die Gründung des Humangenetischen Amtes für Schutz und Sicherheit. Der *Diabolus* wird aus wissenschaftlicher Sicht heute nicht als Mensch geführt, da er sein Äußeres beträchtlich verändern kann. Aus diesem Grund wird die Bezeichnung „Homo“ mitunter auch durch „Homonidus“ (mensenähnlich) ersetzt. Seine monströse Form wird als wahre Gestalt dieser Rasse betrachtet, weshalb ihm im Europäischen Reich keine Menschenrechte zugestanden werden. Wenn du dich für einen *Diabolus* entscheidest, gehe weiter zum nachfolgenden **Unterkapitel: Lernpunkte**.

4-3 LERNPUNKTE

Jeder Charakter hat eine andere Geschichte und ist die einzigartige Summe seiner Teile. Die Lernpunkte spiegeln alles wieder, was ein Charakter im Laufe seines bisherigen Lebens erlernt hat. Jeder Charakter hat von Spielbeginn an 200 Lernpunkte, die durch seinen Spieler vergeben werden können. Dafür musst du die Rasse deines Charakters, Attributs-Pool-Würfel, Fertigkeiten, Talente, paraphysiologische Kräfte, Freunde und den sozialen Status des Charakters kaufen. Du kannst während der Charaktererschaffung nichtbenötigte Lernpunkte deines Charakters in Geld umwandeln. Für 1 Lernpunkt erhält der Charakter 2.500 € bei Spielbeginn. Die nachfolgenden Tabellen geben eine Übersicht über die Lernpunkt-Kosten:

1. Rasse

Rasse	Lernpunkte
<i>Sapiens</i>	0
<i>Mutatis</i>	15
<i>Diabolus</i>	35

2. Charaktereigenschaften

Kategorie	Lernpunkte
1 Attributs-Poolwürfel	4
1 Fertigkeitpunkt	2
1 Talent	3
1 paraphysiologische Kraft*	4


*Nur *Mutatis* und *Diabolus* können paraphysiologische Kräfte erlernen

3. Sozialer Status

Status	Lernpunkte		
	<i>Sapiens</i>	<i>Mutatis</i>	<i>Diabolus</i>
Elite (Hochadel)	18	24	30
Elite (Niederadel)	14	19	24
Elite (Bürgertum)	10	14	18
Mittelstand	6	9	12
Arbeiterelite	3	5	7
Arbeiter	1	2	3
Unterschicht	0	0	0

4-4 ATTRIBUTE UND ATTRIBUTS-POOLWÜRFEL

Die Attribute eines Charakters beschreiben seine körperlichen und geistigen Fähigkeiten. Dies sind KRAFT, GESCHICK, GEIST, PERSÖNLICHKEIT und MACHT. Das Attribut KRAFT zeigt die körperliche Verfassung, in welcher sich ein Charakter befindet. Starke und ausdauernde Menschen besitzen typischerweise eine hohe KRAFT, schwache und kränkliche hingegen eine geringe Zahl an Würfeln für dieses Attribut. Personen mit einem hohen GESCHICK sind motorisch begabt und haben eine exzellente Hand-Augen-Koordination. Ihre Bewegungen wirken anmutig und elegant. Mit wenig GESCHICK ist man grobschlächtig, behäbig und tollpatschig. GEIST verleiht dem Charakter Wissen und Verständnis für die äußere Umwelt. Menschen mit einem hohen GEIST-Pool lernen schnell und können Zusammenhänge logisch verknüpfen, wohingegen solche mit wenig GEIST unverständlich, einfältig und schwer von Begriff sind. Das Attribut PERSÖNLICHKEIT umschreibt die Fähigkeiten eines Charakters, in gesellschaftlichen Situationen gekonnt zu reagieren, aber auch sich selbst unter Kontrolle zu halten. Menschen mit hohem PERSÖNLICHKEIT-Pool sind charismatisch, redigewandt und willensstark, wohingegen



Personen mit wenig PERSÖNLICHKEIT zurückgezogen, wortkarg und willensschwach scheinen. Vorahnungen, Gespür und die Kräfte der Paraphysiologie werden von der MACHT des Charakters kontrolliert. Besitzt ein Charakter einen hohen MACHT-Pool ist sein Gefühl für die Welt hinter dem Vorhang der Realität geschärft. Augenblicke absoluter Klarheit verraten, wie wenig die Menschen von ihrer Existenz begreifen, und unsichtbare Dinge tauchen aus den Nebeln der Ignoranz auf. Besitzt ein Charakter einen geringen MACHT-Pool ist er im Hier und Jetzt verankert, ohne eine Ahnung zu besitzen, dass er mehr als die Summe seiner Teile ist.

Jedem Attribut wird eine Anzahl von Attributs-Würfel zugewiesen, die den sogenannten Attributs-Pool bilden. Aus diesem Pool kann sich der Charakter bedienen, wenn er Würfelwürfe absolvieren muss. Ein durchschnittlicher Mensch besitzt auf allen Attributen 4 Würfel, ein SC kann während der Charaktererschaffung bis zu 5 Würfel auf ein Attribut verteilen; das Minimum ist 1 Würfel. Der Attributs-Pool repräsentiert die maximale Anzahl an Würfeln, welche ein Charakter für eine Aktion einsetzen kann bzw. die er für mehrere gleichzeitig stattfindende Aktionen einsetzen kann.

4-5 FERTIGKEITSPUNKTE

Fertigkeiten sind gelerntes Wissen und Erkenntnisse, die sich ein Charakter im Lauf seines bisherigen Lebens erworben hat. Sie werden aufgeteilt in Grundfertigkeiten, Kampf, Sport, Heimlichkeit, Beruf, Sozial, Natur, Wissen, Sprache und Macht. Bei der Charaktererschaffung werden die Fertigkeitpunkte auf die gewünschten Fertigkeiten verteilt. Ein Anfangscharakter darf nicht mehr als 5 Fertigkeitpunkte auf eine Fertigkeit verteilen und nie mehr Fertigkeitpunkte als Attributs-Poolwürfel auf dem korrespondierenden Attribut. Grundfertigkeiten unterliegen Sonderregeln. Eine genaue Beschreibung der Fertigkeiten finden sich im **Kapitel: Fertigkeiten**.

4-6 TALENTE

Talente sind spezielle Fähigkeiten, die ein Charakter seit Kindheitstagen besitzt oder sich mühsam durch hartes Training angeeignet hat. Die durch Talente verliehenen Boni sind grundsätzlich kumulativ. Jeder *Sapiens* darf

maximal 3 Talente zu Spielbeginn besitzen, *Mutatis* 2 und *Diabolus* 1 Talent. Einige Talente sind mit einem * markiert und deuten an, dass ein *Diabolus* sie nicht in seiner wahren Gestalt verwenden kann. Bei der Charaktererschaffung dürfen Spieler nur Talente aus der Kategorie Stufe 1–6 kaufen. Mehr Informationen über Talente sind im **Kapitel: Talente und Nachteile** zu finden.

4-7 NACHTEILE


Manche Charaktere haben bereits eine turbulente Vergangenheit hinter sich und ihre Narben davongetragen. Jeder Spieler kann sich dazu entscheiden, seinem Charakter bis zu 3 Nachteile bei Charaktererschaffung zu geben. Nachteile geben abhängig von ihrer Einschränkung für den Charakter zwischen 1 und 2 Talentpunkte. Für jeden Talentpunkt, den ein Charakter durch Nachteile erhält, darf er sich 1 kostenloses Talent aus der Kategorie Stufe 1–6 kaufen, selbst wenn er dadurch sein Rassen-Limit für Talente überschreitet. Der Spielleiter sollte sich die Nachteile der Charaktere notieren und diese rollenspielerisch in seine Abenteuer einbringen.

4-8 PARAPHYSIOLOGISCHE KRÄFTE

Wenn sich ein Spieler für die Rassen *Mutatis* oder *Diabolus* entschieden hat, kann er seinem Charakter paraphysiologische Kräfte kaufen. Die Spieler können sich alle Kräfte ihres Aspektes kaufen, solange sie die notwendigen Mindestvoraussetzungen erfüllen. *Diabolus* erhalten die Prestigekraft WAHRE GESTALT ihres Aspektes kostenlos. Sie haben bereits bei den Kosten für ihre Rasse dafür gezahlt. Mehr Informationen über Kräfte sind im **Kapitel: Paraphysiologie** zu finden.

4-9 FREUNDE

In einer Welt, die von Misstrauen und Verrat geprägt ist, in welcher der Staat seine Bürger kontrolliert und bis in die Intimsphäre überwachen lässt, sind wahre Freunde unersetzlich. Freunde sind Weggefährten des Charakters, die eine persönliche Bindungen zu ihm besitzen. Sie helfen ihm in scheinbar ausweglosen Situationen mit allen Mitteln, die ihnen zur Verfügung stehen und sind für ihn da, wenn er sie braucht. Freunde des Charakters besitzen häufig den gleichen sozialen Status wie



der Charakter und vergleichbare Mittel. Sie entwickeln sich im Lauf des Rollenspiels und können eine immense Hilfe für den Charakter darstellen. Zu Spielbeginn besitzt jeder Charakter 2 kostenlose Freunde mit dem Freundschaftsgrad 2 und kann sich weitere Freunde für 3 Lernpunkte pro Freund kaufen. Die Zahl der Freund wird nur durch die Lernpunkte limitiert. Es ist möglich, gleich zu Beginn Freunde mit einem höheren Freundschaftsgrad durch Lernpunkte zu erwerben. Der Freundschaftsgrad entwickelt und erhöht sich später im Lauf des Rollenspiels über rollenspielerische Situationen. Über den Machtfaktor des Freundes entscheidet der Spieler. Freunde können nur zu Charaktererschaffung über Lernpunkte gekauft werden und später nur noch durch rollenspielerische Situationen.

Der Spielleiter sollte bei der Charaktererschaffung darauf achten, dass die gewählten Freunde zur Hintergrundgeschichte des Charakters passen und keine Vorteile verleihen, die sich ein Charakter andernfalls über Talente kaufen müsste (z. B. Schwarzmarktkontakte). Mehr Informationen über Freunde sind im **Kapitel: Freunde** zu finden.

4-10 SOZIALER STATUS

Der soziale Status ist das Ansehen, welches ein Charakter durch seine Familie oder durch eigene harte Arbeit erreicht hat. Die Elite ist in den höchsten Kreisen angekommen, die man als Sterblicher erreichen kann. Sie besteht traditionell aus dem Hochadel, dem Niederadel und dem reichen Bürgertum, zu denen Vorstände großer Unternehmen, Immobilienbesitzer bis hin zu Drogenbaronen zählen. Der Mittelstand ist das wirtschaftliche Rückgrat Europas, hier finden sich Firmenbesitzer, Selbstständige mit hohem Einkommen, Forschungs- und Lehrkräfte sowie Ärzte. Die Arbeiterelite besteht aus hohen Verwaltungsangestellten, Vorarbeitern, Handwerksmeistern usw. und die Arbeiter stellen das hart arbeitende Volk, welches in Betrieben, Firmen und staatlichen Institutionen malocht. Zu ihnen gehören Bau- und Werksarbeiter, Kassierer, niedere Angestellte, Verkäufer und andere. Die Unterschicht ist ein heterogenes Gemisch aus Menschen, die am untersten Ende der Verdienstpyramide stehen. Dies können Bedienungen, Taxifahrer,

Aushilfskräfte, Gelegenheitsarbeiter, Senioren mit schlechter Rente und Arbeitslose sein. Jeder soziale Status bringt Vor- und Nachteile mit sich, die für das gesamte Charakterleben gelten. Sie repräsentieren die Eindrücke und Denkweisen von den frühesten Kindheitsjahren bis in das Erwachsenenleben hinein.

Für *Mutatis* und *Diabolus* ist es schwierig, einen hohen sozialen Status zu erhalten. Gerade in jüngeren Jahren, wenn die paraphysiologischen Kräfte ihres Pantheons hervortreten, geschieht dies oft unvorhergesehen und ungewollt. Die Kontrolle darüber müssen sie erst erlernen. Schon viele Kinder wohlhabender Familien wurden von ihren eigenen Kräften verraten und in den Untergrund gezwungen. Selbst registrierte *Mutatis* werden mit Vorurteilen betrachtet und von höheren Gesellschaftsschichten nicht anerkannt.

Adlige bestehen auf die Einhaltung der Traditionen ihrer Hierarchien, doch ohne die Macht ihre Stellung ausüben zu können, ohne Land und Volk sind die Titel substanzlos. Aus diesen Gründen werden Titel nur bei offiziellen Bekanntmachungen erwähnt und einzig die passende Anrede ihrer Person im täglichen Leben verwendet.

Bonuswürfel

Elite (Hochadel)

Als Herzog, Kurfürst, Großherzog und König begleitet man die Ränge des Hochadels. Eigentlich steht der Kaiser noch über allen, nur wurde seit dem Ausruf der Republik kein Kaiser mehr gekrönt. Der Hochadel beschäftigt sich mit den erlauchten Künsten und ist sehr bewandert in Eloquenz und Überzeugungskraft. Charaktere der hochadligen Elite erhalten folgende Boni:

- 1 Bonuswürfel auf *Etikette*-Tests
- 1 Bonuswürfel auf *Tanzen*-Tests
- 1 Bonuswürfel auf *Verführen*-Tests
- 1 Bonuswürfel auf *Stadtwissen (Elite)*-Tests

Elite (Niederadel)

Ritter, Freiherr, Baron, Fürst, Markgraf, Pfalzgraf und Landgraf sind typische Titel des Niederadels. In Ehrgeiz und politische Raffinesse stehen sie dem Hochadel in nichts nach, doch in ihrer Passion zum klassischen Fechtkampf sind

sie ungeschlagen. Charaktere der niederadligen Elite erhalten folgende Boni:

1 Bonuswürfel auf *Nahkampfwaffen (Stichw.)*-Tests

1 Bonuswürfel auf *Etikette*-Tests

1 Bonuswürfel auf *Stadtwissen (Elite)*-Tests

Hierarchie des Adels

Titel	Anrede
-------	--------

Hochadel

Kaiser	Kaiserliche Majestät
König	Königliche Majestät
Großherzog	Königliche Hoheit
Kurfürst	Königliche Hoheit
Herzog	Königliche Hoheit

Niederadel

Landgraf	Königliche Hoheit
Pfalzgraf	Königliche Hoheit
Markgraf	Königliche Hoheit
Fürst	Hochfürstliche Durchlaucht
Baron	Hochgeboren
Freiherr	Hochgeboren
Ritter	Hochwohlgeboren

Elite (Bürgertum)

Die bürgerliche Elite schert sich einen Dreck um Etikette und Titel. Sie ist durch Reichtum und politische Macht an ihren Status gekommen und weiß, wie sich aus Stroh Gold spinnen lässt. Charaktere der bürgerlichen Elite erhalten folgende Boni:

1 Bonuswürfel auf *Handel*-Tests

1 Bonuswürfel auf *Preise schätzen*-Tests

1 Bonuswürfel auf *Stadtwissen (Elite)*-Tests

Mittelstand

Der Mittelstand besitzt einen hohen Bildungsgrad und weiß diesen gewinnbringend einzusetzen. Viele besitzen einen Universitätsabschluss und formen die geistige Elite Europas. Charaktere des Mittelstandes erhalten folgende Boni:

1 Bonuswürfel auf Tests für 2 verschiedene Wissensfertigkeiten (und den ausgewählten Aspekt), bei Charakterschaffung zu bestimmen
1 Bonuswürfel auf *Stadtwissen (Mittelstand)*-Tests

Arbeiterelite

Zwischen dem wohlhabenden Mittelstand und der armen Arbeiterschicht steht die Arbeiterelite.

Der Bildungsgrad für berufliche Fähigkeiten ist hoch und ein dominantes Auftreten begleiten den Arbeitsalltag dieser Führungskräfte. Charaktere der Arbeiterelite erhalten folgende Boni:

1 Bonuswürfel Fertigkeitpunkt für *Anführen*

1 Bonuswürfel auf Tests für 1 Berufsfertigkeit

oder 1 Wissensfertigkeit und den ausgewählten Aspekt), bei Charakterschaffung zu bestimmen

1 Bonuswürfel auf *Stadtwissen (Arbeiterelite)*-Tests

Arbeiter

Arbeiter wohnen wallwärts in überfüllten Quartieren. Konstantes Malochen in den gewaltigen Fabriken der Wirtschaftskonglomerate und das Leben in unsicheren Vierteln formen ihr Dasein. Einige davon sind begabte Handwerker und schon viel zu früh lernen sie den Umgang mit Schusswaffen. Charaktere der Arbeiterschicht erhalten folgende Boni:

1 Bonuswürfel auf *Fernkampfw. (Pistolen)*-Tests

1 Bonuswürfel auf Tests für 1 Berufsfertigkeit

(und den ausgewählten Aspekt), bei

Charakterschaffung zu bestimmen

1 Bonuswürfel auf *Stadtwissen (Arbeitersch.)*-Tests

Unterschicht

In der Unterschicht lernt man sich zu verteidigen und Gefahren aus dem Weg zu gehen. Gute Argumente helfen in diesen Kreisen selten und Gerechtigkeit kann sich kaum einer leisten. Charaktere der Unterschicht erhalten folgende Boni:

1 Bonuswürfel auf *Schleichen- oder Unbewaffnet-*

Tests, bei Charakterschaffung zu bestimmen

1 Bonuswürfel auf *Tarnen- oder Einschüchtern-*

Tests, bei Charakterschaffung zu bestimmen

1 Bonuswürfel auf *Stadtwissen (Unterschicht)-*

oder *Stadtwissen (Unterwelt/Verbrechen)*-Tests, bei

Charakterschaffung zu bestimmen

Sozialer Status und Anerkennung

Der soziale Status eines Charakters muss gepflegt werden. Z. B. ein Charakter, der sich den sozialen Status Elite kauft, aber in einer Unterschichtwohnung lebt, wird von der Gesellschaft nicht als Mitglied der Elite wahrgenommen. Er mag einen berühmten und adligen Namen tragen, ein teures Auto fahren und viel Geld besitzen, aber solange er nicht in der entsprechenden Umgebung lebt, gehört er

nicht dazu. Das ändert aber nichts daran, dass der Charakter sich im sozialen Umfeld der Elite besser auskennt als in der Unterschicht, wo er nun lebt.

Besitz und Einkommen

Jeder Charakter hat von Spielbeginn an Besitz, der abhängig von seinem sozialen Status eine Summe an Courantmark (C) (die Währung des Europäischen Reichs) wert ist. Vor Spielbeginn kann er sich davon im **Kapitel: Ausrüstung** etwas kaufen. Typische Dinge, die der Charakter von Anfang an haben sollte, sind eine Wohnung und Kleidung. Keines davon ist ein Muss, aber wenn er sein erstes Abenteuer nicht nackt und obdachlos absolvieren möchte, wäre ihm beides ans Herz zu legen. Gibt der Charakter nicht all seinen Besitz bei der Charaktererschaffung aus, behält er den Rest des Geldes auf seinem Bankkonto (falls er eines besitzt) oder als Courantmark-Münzen in seiner Geldbörse (kaum noch akzeptiertes Zahlungsmittel).

Wenn ein Charakter 1 Monat lang Zeit hat, ungestört zu arbeiten, erhält er am Monatsende sein Einkommen (Arbeit) ausgezahlt. Muss er

Geldanlagen, Bestechungsgeldern usw. Um dieses Einkommen muss sich der Charakter nicht kümmern, er erhält es bei Monatsende automatisch.

4-11 LERNPUNKTE AUSGEBEN

Jeder Attributspool-Würfel kostet 4 Lernpunkte. Will ein Spieler seinem Charakter einen GEIST-Pool von 5 Würfel geben, zahlt er 20 Lernpunkte dafür. Bei den Fertigkeiten zahlen Spieler 2 Lernpunkte pro Fertigungspunkt. Die Fertigkeit *Fernkampfwaffen (Pistolen)* auf 4 zu steigern, kostet somit insgesamt 8 Lernpunkte. Bei den Talenten kostet jedes 3 Lernpunkte. Dabei dürfen *Sapiens* sich bei Spielbeginn 3 Talente, *Mutatis* 2 und *Diabolus* nur 1 Talent durch Lernpunkte kaufen. Zusätzliche Talente müssen über Nachteile erworben werden. Für jeden Talentpunkt eines Nachteils kann ein weiteres Talent erworben werden. Paraphysiologische Kräfte (kurz Kräfte) können nur von *Mutatis* und *Diabolus* erworben werden. Hier kostet jede Kraft 4 Lernpunkte. Das beigefügte Beispiel zeigt die Erschaffung eines *Diabolus* aus dem Pantheon Antika mit dem Aspekt Mantikor.

Sozialer Status und Einkommen

Sozialer Status	Besitz	Einkommen (Arbeit)	Einkommen (weiteres)
Elite (Hochadel)	315.000 C	45.000 C pro Monat	25.000 C pro Monat
Elite (Niederadel)	240.000 C	40.000 C pro Monat	20.000 C pro Monat
Elite (Bürgertum)	175.000 C	35.000 C pro Monat	17.500 C pro Monat
Mittelstand	50.000 C	12.500 C pro Monat	5.000 C pro Monat
Arbeiterelite	15.750 C	5.250 C pro Monat	1.500 C pro Monat
Arbeiter	5.000 C	2.500 C pro Monat	500 C pro Monat
Unterschicht	1.050 C	1.050 C pro Monat	100 C pro Monat

ständig seinen Arbeitsplatz verlassen oder kann sich nicht hinreichend darum kümmern, wird er den Arbeitsplatz über kurz oder lang verlieren (Spilleiterentscheidung). Der Charakter kann sich für ein längeres Abenteuer bei seiner Arbeitsstelle freistellen lassen, erhält in diesem Monat aber kein Einkommen (Arbeit).

Gerade in den wohlhabenderen Kreisen hat man selten nur eine Einkommensquelle. Vermietung, Verpachtung, weitere Einkommen aus Selbstständigkeit bis hin zu Bestechungsgeldern sind keine Seltenheit. Aus diesem Grund erhält jeder Charakter bei Monatsende ein Einkommen (weiteres) aus Vermietung, Verpachtung,

Rasse	Lernpunkte
<i>Sapiens</i>	0
<i>Mutatis</i>	15
<i>Diabolus</i>	35

35

Attribut	Poolwürfel	Lernpunkte
KRAFT	5	20
GESCHICK	4	16
GEIST	3	12
PERSÖNLICHKEIT	3	12
MACHT	5	20

80

Fertigkeit	Fertigkeitspunkte	Lernpunkte
Akrobatik (Heimlichkeitsakrobatik)	3	6
Beschatten	4	8
Fahrzeuge (Motorräder)	3	6
Gekonntes Ausweichen	5	10
Nahkampfwaffen (Hieb Waffen)	5	10
Unbewaffnet (Natürliche Waffen)	4	8
Literatur (Epik)	2	4
Germanische Sprachen (Deutsch)	3	0
Germanische Sprachen (Englisch)	1	0

52

Talente	Talentpunkte	Lernpunkte
Ausweichkünstler	1	3
Bücherwurm	1	0
Rennfahrer	1	0

3

Nachteile	Talentpunkte	Lernpunkte
Armer Schlucker	+1	0
Laberbacke	+1	0

0

Kräfte	Lernpunkte
Wahre Gestalt (Grad 1)	0
Unnatürliche Kraft (Grad 1)	4
Schatten (Grad 1)	4
Schleichen (Grad 1)	4
Adlerschwingen (Grad 1)	4

16

Freunde	Lernpunkte
Freund 1	0
Freund 2	0
Freund 3 (Freundschaftsgrad 2)	3

3

Damit verbleiben noch 11 Punkte für einen sozialen Status.

4-12 LEBENSPUNKTE

Begibt sich ein Charakter in den Kampf, fliegen häufig nicht nur Fetzen des Gegners. Jeder Charakter bei EUROPA INFERNA besitzt Lebenspunkte, die seine Zähigkeit gegenüber Verletzungen darstellen. Zu Spielbeginn während der Charaktererschaffung besitzt jeder Charakter eine Anzahl an Lebenspunkten, die seinem

KRAFT-Pool entsprechen.

Z. B. Heike verteilt 4 Würfel auf den KRAFT-Pool ihres Charakters, damit hat der Charakter bei Spielbeginn 4 Lebenspunkte pro Verwundungsgrad.

4-13 VERWUNDUNGSGRADE

Sinken die Lebenspunkte eines Charakters im Kampf auf 0, so steigt sein Verwundungsgrad von *unverletzt* auf *leicht verletzt* und die Lebenspunkte werden sofort vollständig regeneriert. Sinken auch diese Lebenspunkte durch Schaden auf 0, steigt der Verwundungsgrad des Charakters von *leicht verletzt* auf *mäßig verletzt*. Auf diesem Verwundungsgrad besitzt er genau die gleiche Anzahl an Lebenspunkten wie auf dem vorherigen. Es gibt 5 Verwundungsgrade: *unverletzt*, *leicht verletzt*, *mäßig verletzt*, *schwer verletzt* und *tödlich verletzt*. Das bedeutet, ein Charakter besitzt 5 Mal seine Lebenspunkte. Ist der Charakter *tödlich verletzt* und seine Lebenspunkte sinken auf 0, so liegt er im Sterben. Eine detaillierte Beschreibung von Lebenspunktverlusten findet sich im **Kapitel: Kampf**.

4-14 AUSDAUER

Nicht jeder Schaden fordert gleich Blutverlust. Auch ein Fausthieb an den Kopf kann zur Ohnmacht führen. Jeder Charakter besitzt deshalb 5 Mal seinen KRAFT-Pool als Ausdauer. Sinkt in einem Kampf die Ausdauer auf 0, wird der Charakter ohnmächtig. Ausdauer ist auch für *Mutatis* und *Diabolus* von großer Bedeutung. Ihre paraphysiologischen Kräfte können stark an der Ausdauer zehren.

4-15 GEWICHT UND BELASTUNG

Jeder Charakter kann Ausrüstung mit einem Gewicht von KRAFT-Pool x 10 kg tragen. Kurzfristig ist sogar ein Gewicht von KRAFT-Pool x 20 kg möglich, der Charakter gilt aber als überladen, wenn er mehr als KRAFT-Pool x 10 kg trägt (siehe **Kapitel: Kampf**). Das Körpergewicht des Charakters beträgt Größe in Zentimeter minus 100, ± 20 % (Spielerentscheidung).

4-16 SPRACHEN

Ein Charakter besitzt seine Muttersprache immer auf Höhe seines GEIST-Pools, ohne dafür Fertigungspunkte ausgeben zu müssen, sowie eine weitere Sprache auf 1 ohne Fertigungspunkte dafür ausgeben zu müssen. Europa ist ein Schmelztiegel verschiedenster Sprachen (siehe **Kapitel: Fertigkeiten**).

4-17 NAMEN

Im Europäischen Reich sind noch immer ältere Namen sehr beliebt, da sie an die glorreichen Zeiten vor dem Ausbruch des Monte Inferna erinnern. Diese Welt aus Sagen und Legenden wird häufig in Kunst und Kultur als Goldenes Zeitalter stilisiert, obwohl der technische Fortschritt bereits alles Dagewesene weit überholt hat. Vielleicht ist es der unerbittliche Drang nach Freiheit, nach einem Leben abseits der hohen Wehrmauern, was die Leute so an dieser Vergangenheit fasziniert.

Während bei den Frauen die Namen Caroline, Elisabeth und Johanna in Mode sind, stellen Alexander, Berthold und Ludwig die drei häufigsten Männernamen dar. Die Nachnamen sind vorwiegend deutsch, doch auch französische, italienische, niederländische, polnische, skandinavische und tschechische sind oft zu finden. Britische, russische und spanische Nachnamen sind hingegen sehr selten. Bei adligen Familien wird dem Namen nicht selten ein Adelsprädikat in Form einer Präposition vorangestellt wie: *von* Arnberg, *von* Galen oder auch *de* Viennois und *Le* Plessis-Richelieu. Nur bei Adligen mit besonderem Gesellschaftsstand ist es noch üblich, einen Adelstitel als Namenszusatz zu tragen, wie Baron/Baronin, Graf/Gräfin, Herzog/Herzogin etc. Der Adelstitel muss nicht unbedingt auf großen Wohlstand hinweisen, denn nicht wenige Adelsgeschlechter sind im Laufe der Geschichte stark verarmt. Jedoch muss

jeder Charakter mit einem öffentlich getragenen Adelstitel regelmäßig den sensationslüsternen Fotografen der Klatschpresse ausweichen.

4-18 KEIN CHARAKTER IST OHNE GESCHICHTE

Unsere Vergangenheit ist es, die unser Leben im Hier und jetzt bestimmt. Niemand ist frei von seiner Erziehung, den Erfahrungen, die wir in der Kindheit machten und unseren Entscheidungen als Jugendliche. Sie prägen unser Wissen, unsere Fähigkeiten und unser Handeln.

Um einen gelungenen Charakter abzurunden, wird jedem Spieler empfohlen, eine kurze Vorgeschichte zu seinem Charakter zu schreiben. Sie muss nicht mehr als eine Seite umfassen und sollte die wichtigsten Stationen, die prägendsten Momente und sein derzeitiges Leben in Europa umfassen. Die Vorgeschichte ist für den Spieler wichtig und sinnvoll, um sich in seinen neuen Charakter einzufinden und für den Spielleiter, um auf die Besonderheiten dieses Charakters in den kommenden Abenteuern einzugehen.

4-19 CHARAKTERBÖGEN

Jeder SC in EUROPA INFERNA sollte auf einem Charakterbogen niedergeschrieben werden, der dem Spieler hilft, wichtige Informationen schnell aufzufinden. Die Charakterbögen enthalten Attribute, Fertigkeiten, Talente und Nachteile, Kräfte, Ausrüstung usw. Auf ihm wird der aktuelle Gesundheitszustand, verfügbare Munition und Finanzmittel festgehalten. Es wird daher empfohlen, alle Eintragungen mit Bleistift vorzunehmen, sodass diese im Nachhinein geändert werden können. Die nachfolgenden Charakterbögen sind zur Vervielfältigung freigegeben.

SPIELER	ALTER	
NAME		
GRÖÙE (in cm)	GEWICHT (in kg)	
RASSE	SOZIAL	
STUFE	ERFAHRUNGSP.	OFFENE LERNP.



ATTRIBUTS-POOLS

KRAFT GESCHICK GEIST PERSÖNL. MACHT AUSDAUER BELASTUNG MAX. BELAST.

 | kg kg

LEBENS-PUNKTE & VERLETZUNGS-GRAD

L M S T

GEHEN RENNEN

m m

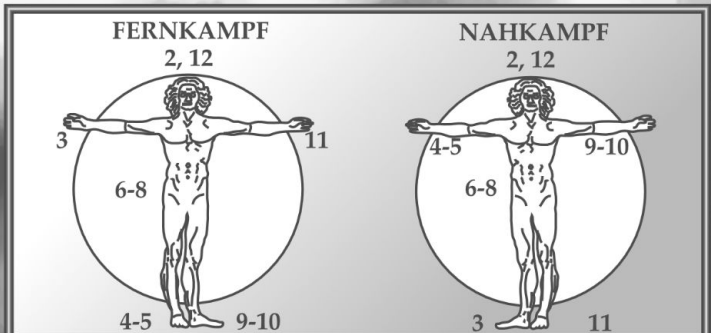
KOPF TORSO/ARME BEINE

FERTIGKEIT	ATTRIB.	WERT
Abwehr	KFT	_____
Ausweichen	GES	_____
Fliegen*	GES	_____
Klettern	KFT	_____
Lügen	PER	_____
Lügen erkennen	PER	_____
Orientieren	GST	_____
Schlagen	KFT	_____
Schleichen	GES	_____
Selbstkontrolle	PER	_____
Aufstehen	PER	_____
Suchen	GST	_____
Tarnen	GES	_____
Tauchen	KFT	_____
Wahrnehmung	GST	_____

WAFFE-A
REICH.
SCHAD.
MAGAZ.
TARN.
LEGAL.

WAFFE-B
REICH.
SCHAD.
MAGAZ.
TARN.
LEGAL.

KAMPFAKTIONEN			
3 Worte Sprechen	¼	In den Regeln schmökern	volle
Abwehr	keine	Instrument spielen	volle
Anführen	volle	Klettern	volle
Ausweichen	keine	Komplexen Satz lesen	volle
Auf den Boden werfen	¼	Kugel abfangen	volle
Aufstehen	volle	Liquidieren	volle
Gehen	½	Maximale Verteidigung	volle
Deckung suchen	½	Nachladen	½
Deckung verlassen	½	Niedertrampeln	½
Entwaffnen	½	Paraphys. Kraft aktivieren	½
Erste Hilfe leisten	3 volle	Paraphys. Kraft deaktivieren	½
Fertigkeit nutzen	¼/volle	Paraphys. Kraft wirken	s. Kraft
Festhalten/Niederringen	¼	Rennen	volle
Festklammern	¼	Schleichangriff	volle
Fremdparade	volle	Schloss gewaltsam öffnen	volle
Gekonnte Abwehr	keine	Schießen	½
Gekonntes Ausweichen	keine	Schießen (Vollautomatik)	volle
Schwimmen	volle	Suchen	volle
Sturzattacke	volle	Taste/Knopf drücken	¼
Tür öffnen	½	Tür schließen	½
Unbewaffnet	½	Waffe ergreifen	volle
Waffe ziehen lassen	¼	Waffe ziehen	½
Werfen	½	Zielen	½
Zu Fall bringen	volle	Zuschlagen (auch Unbew.)	½
Zwei Waffen beidh. nutzen	½		



AUSRÜSTUNG

GEWICHT

₡



FINANZEN (E-PASS)

₡

FINANZEN (BAR)

₡

FERTIGKEIT (Fortsetzung)

ATTRIB.

WERT

TALENT-NACHTEIL

EFFEKT

FREUND (NAME)

STADTTEIL

SOZIAL

BERUF

MF

FG

REVAN.?

-
-
-
-
-
-
-
-
-
-

MUTATIS



PANTHEON

ASPEKT

FLIEGEN

m

<p>KRAFT: <input type="text"/></p> <p>GRAD: <input type="text"/></p>	<p>KRAFT: <input type="text"/></p> <p>GRAD: <input type="text"/></p>	<p>KRAFT: <input type="text"/></p> <p>GRAD: <input type="text"/></p>
<p>KRAFT: <input type="text"/></p> <p>GRAD: <input type="text"/></p>	<p>KRAFT: <input type="text"/></p> <p>GRAD: <input type="text"/></p>	<p>KRAFT: <input type="text"/></p> <p>GRAD: <input type="text"/></p>
<p>KRAFT: <input type="text"/></p> <p>GRAD: <input type="text"/></p>	<p>KRAFT: <input type="text"/></p> <p>GRAD: <input type="text"/></p>	<p>KRAFT: <input type="text"/></p> <p>GRAD: <input type="text"/></p>
<p>KRAFT: <input type="text"/></p> <p>GRAD: <input type="text"/></p>	<p>KRAFT: <input type="text"/></p> <p>GRAD: <input type="text"/></p>	<p>KRAFT: <input type="text"/></p> <p>GRAD: <input type="text"/></p>
<p>KRAFT: <input type="text"/></p> <p>GRAD: <input type="text"/></p>	<p>KRAFT: <input type="text"/></p> <p>GRAD: <input type="text"/></p>	<p>KRAFT: <input type="text"/></p> <p>GRAD: <input type="text"/></p>

DIABOLUS



PANTHEON ASPEKT

WAHRE GESTALT

KRAFT GESCHICK GEIST PERSÖNL. MACHT

<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
L	M	S	T	

AUSDAUER

BELASTUNG

MAX. BELAST.

KOPF

TORSO/ARME

BEINE

GEHEN

RENNEN

FLIEGEN

<input type="text"/>	KRAFT:	<input type="text"/>
<input type="text"/>	GRAD:	<input type="text"/>

<input type="text"/>	KRAFT:	<input type="text"/>
<input type="text"/>	GRAD:	<input type="text"/>

<input type="text"/>	KRAFT:	<input type="text"/>
<input type="text"/>	GRAD:	<input type="text"/>

<input type="text"/>	KRAFT:	<input type="text"/>
<input type="text"/>	GRAD:	<input type="text"/>

<input type="text"/>	KRAFT:	<input type="text"/>
<input type="text"/>	GRAD:	<input type="text"/>

<input type="text"/>	KRAFT:	<input type="text"/>
<input type="text"/>	GRAD:	<input type="text"/>

<input type="text"/>	KRAFT:	<input type="text"/>
<input type="text"/>	GRAD:	<input type="text"/>

<input type="text"/>	KRAFT:	<input type="text"/>
<input type="text"/>	GRAD:	<input type="text"/>

<input type="text"/>	KRAFT:	<input type="text"/>
<input type="text"/>	GRAD:	<input type="text"/>

<input type="text"/>	KRAFT:	<input type="text"/>
<input type="text"/>	GRAD:	<input type="text"/>

<input type="text"/>	KRAFT:	<input type="text"/>
<input type="text"/>	GRAD:	<input type="text"/>

<input type="text"/>	KRAFT:	<input type="text"/>
<input type="text"/>	GRAD:	<input type="text"/>

<input type="text"/>	KRAFT:	<input type="text"/>
<input type="text"/>	GRAD:	<input type="text"/>

<input type="text"/>	KRAFT:	<input type="text"/>
<input type="text"/>	GRAD:	<input type="text"/>

<input type="text"/>	KRAFT:	<input type="text"/>
<input type="text"/>	GRAD:	<input type="text"/>

<input type="text"/>	KRAFT:	<input type="text"/>
<input type="text"/>	GRAD:	<input type="text"/>

5 STILLSTAND IST TOD

5-1 ERFAHRUNGSPUNKTE

Durch die aufregenden und actionreichen Abenteuer in Europa entwickeln sich die Charaktere schnell weiter. Sie werden stärker, geschickter, intelligenter und machtvoller, lernen neue Fertigkeiten und übernatürliche Kräfte. Nach jedem Spielabend vergibt der Spielleiter eine Anzahl an Erfahrungspunkten, welche sich am Ideenreichtum der Spieler, ihrer rollenspielerischen Darstellung der Charaktere, Charakterentwicklung und dem Voranschreiten innerhalb des Abenteuers orientieren (siehe *Spielleiterhandbuch*). Hat der Charakter eine ausreichende Zahl an Erfahrungspunkten gesammelt, steigt er eine Stufe auf und erhält dafür Lernpunkte zum Ausgeben. Die nachfolgende Tabelle zeigt euch, wie viele Erfahrungspunkte ihr benötigt, um auf die nächste Stufe aufzusteigen, wie viele Lernpunkte ihr erhaltet und was euch die Steigerung eures Charakters kostet. Mehr dazu in den weiteren Unterkapiteln.

5-2 LERNPUNKTE UND LERNEN

Wenn ein Charakter eine neue Stufe erreicht, erhält er eine Anzahl von Lernpunkten. Diese erlauben es, Attributs-Pools und Fertigkeiten zu steigern sowie neue Fertigkeiten, Talente und paraphysiologische Kräfte zu erlernen. Kann ein Charakter nicht alle Lernpunkte während des Stufenanstiegs ausgeben, ist es möglich, diese Punkte in den nächsten Stufenanstieg zu übernehmen. Die Punkte können jedoch nicht während des Abenteuers ausgegeben werden.

Attributs-Pools steigern

Den Pool eines Attributs zu steigern und damit mehr Würfel pro Runde einsetzen zu dürfen, ist das teuerste Vergnügen beim Stufenanstieg. Will der Spieler einen Attributs-Pool um 1 Würfel steigern, zahlt er 4 Lernpunkte dafür. Pro Stufenanstieg dürfen maximal 2 Attribute gesteigert werden und jedes dieser beiden Attribute maximal um 1 Würfel.

Fertigkeiten steigern und neue lernen

Will ein Spieler eine Fertigkeit seines Charakters

steigern oder eine neue Fertigkeit um 1 Fertigkeitenspunkt steigern, zahlt er 2 Lernpunkte.

Talente kaufen

Für neue Talente zahlt ein Charakter 3 Lernpunkte. Beachte, dass Talente mit einem (*) nicht in der wahren Gestalt eines *Diabolus* eingesetzt werden können.

Paraphysiologische Kräfte

Der Kauf übernatürlicher Kräfte bleibt dem *Sapiens* verwehrt. Wenn sich *Mutatis* und *Diabolus* neue Kräfte kaufen, zahlen beide jeweils 4 Lernpunkte pro Kraft.

5-3 DAS MAXIMUM

Der Verbesserung von Attributen und Fertigkeiten sind physikalische Grenzen gesetzt. Der menschliche Körper kann eine gewisse Kraft nicht überschreiten, weil er genetisch nicht dazu ausgelegt ist. Er kann nicht geschickter oder

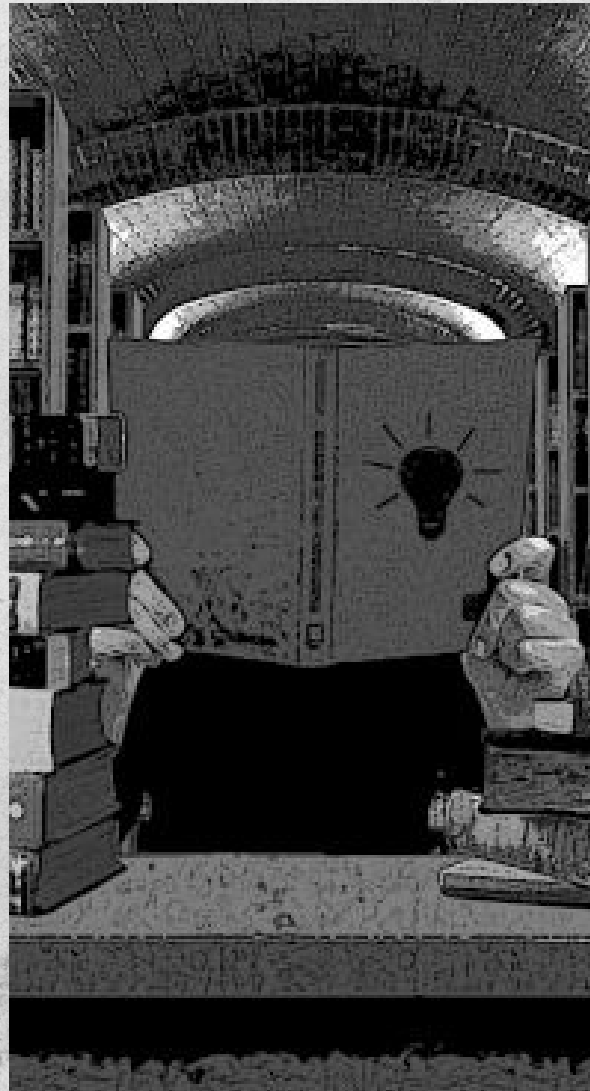
Stufenanstieg

Erfahrungspunkte	Stufe	Lernpunkte
0	1	-
100	2	10
200	3	10
300	4	10
400	5	10
550	6	10
700	7	10
850	8	15
1.000	9	15
1.250	10	15
1.500	11	15
1.750	12	15
2.000	13	15
2.400	14	20
2.800	15	20
3.200	16	20
3.600	17	20
4.200	18	20
4.800	19	20
5.400	20	20
6.000	21	20
+1.000	22+	25

klüger werden als die menschlichen Nervenbahnen und Neuronen es gestatten und kann nicht attraktiver werden als das höchste Schönheitsideal. Selbst der MACHT des menschlichen Geistes sind Grenzen auferlegt. Nur *Mutatis* und *Diabolus* können durch den Einsatz paraphysiologischer Kräfte diese natürlichen Grenzen überschreiten und das ist der wahre Grund, warum normale Menschen sie fürchten. Kein Attributs-Pool kann höher gesteigert werden als 10 Würfel und keine Fertigkeit kann 10 Fertigungspunkte übertreffen. Wenn der Charakter diese Grenzen erreicht, hat er das volle Potenzial der menschlichen Natur ausgeschöpft.

5-4 DER SOZIALE AUFSTIEG

Die Wehrstadt Europa offeriert ihren Bewohnern nicht viele Möglichkeiten, in der sozialen Hierarchie aufzusteigen und doch gelingt es einigen Individuen. Um den sozialen Aufstieg zu schaffen, müssen Charaktere einige Voraussetzungen erfüllen, welche von dem angestrebten sozialen Status abhängen. Diese Voraussetzungen müssen innerhalb des Rollenspiels erfüllt werden und sind ein Teil der Charakterentwicklung. Spieler, deren Charaktere in der sozialen Hierarchie aufsteigen möchten, besprechen sich mit dem Spielleiter und bereiten sich darauf vor, die notwendigen Voraussetzungen zu erfüllen.



Soziale Schicht	Voraussetzungen
Elite (Hochadel)	Hochadlige Herkunft, Wohnsitz in der Elite, Kleidungsstil der Elite, mindestens 157.500 C Barvermögen. Mindestens 2 Freunde aus dem Hochadel. Mindestvoraussetzungen Fertigkeiten: Etikette (5), Tanzen (3), Muttersprache (5)
Elite (Niederadel)	Niederadlige Herkunft, Wohnsitz in der Elite, Kleidungsstil der Elite, mindestens 120.000 C Barvermögen. Mindestens 2 Freunde aus dem Niederadel oder 1 Freund aus dem Hochadel. Mindestvoraussetzungen Fertigkeiten: Etikette (3), Tanzen (2), Muttersprache (4)
Elite (Bürgertum)	Wohnsitz in der Elite, Kleidungsstil der Elite, mindestens 87.500 C Barvermögen. Mindestens 2 Freunde aus der Elite (Bürgertum). Mindestvoraussetzungen Fertigkeiten: Handel (4), Preise schätzen (3), Muttersprache (4)
Mittelstand	Wohnsitz in der Mittelschicht, Kleidungsstil der Mittelschicht, mindestens 25.000 C Barvermögen. Mindestens 2 Freunde aus der Mittelschicht. Mindestvoraussetzungen Fertigkeiten: mindestens 2 Wissensfertigkeiten (4), Muttersprache (4)
Arbeiterelite	Wohnsitz in der Arbeiterelite, Kleidungsstil der Arbeiterelite, mindestens 7.875 C Barvermögen. Mindestens 2 Freunde aus der Arbeiterelite. Mindestvoraussetzungen Fertigkeiten: mindestens 2 Fertigkeiten aus den Bereichen Wissen oder Beruf (4), Muttersprache (4)
Arbeiter	Wohnsitz in der Arbeiterschicht, Kleidungsstil der Arbeiterschicht, mindestens 2.500 C Barvermögen. Mindestens 2 Freunde aus der Arbeiterschicht. Mindestvoraussetzungen Fertigkeiten: mindestens 1 Berufsfertigkeit (4), Muttersprache (3)
Unterschicht	Keine Voraussetzungen



6 DIE SÄULEN DER WELT

6-1 REGELN IM ROLLENSPIEL

Dass ein Rollenspiel immer noch ein Spiel ist, kann man an den Regeln erkennen. Sie regeln die Machtverhältnisse des Charakters in der Gruppe und die der Gruppe zum Rest der Welt von EUROPA INFERNA. Die Regeln wurden mit größter Sorgfalt erstellt, doch es wird immer wieder Situationen geben, wo Regeln widersprüchlich scheinen oder keine Regeln für einen Spezialfall vorhanden sind. Sollte es zu Unklarheiten oder Uneinigkeiten in den Regeln kommen, ist die Gruppe gut beraten, diese mit Ruhe und Sachlichkeit zu diskutieren. Am Ende ist die Entscheidung des Spielleiters bindend, da er der Wächter über diese Welt ist. Aus diesem Grund hat der Spielleiter auch die Berechtigung, sich über die hier beschriebenen Regeln hinwegzusetzen, wenn sie unpassend für die Gruppe sind. Das Grundregelwerk offeriert Regelmechanismen, es zwingt aber nicht, sie zu verwenden. Das Wichtigste ist, dass alle Spieler von EUROPA INFERNA Spaß am Spiel haben!

6-2 MINDESTWÜRFE

Wenn ein Charakter eine Aktion durchführt, welche die Gefahr des Scheiterns birgt, kommen üblicherweise die Würfel zum Einsatz. Bei EUROPA INFERNA gibt es ausschließlich W6 (sechseckige Würfel), die explodieren können. D. h. wenn der Spieler 6er würfelt, darf er die 6er noch mal würfeln und das zweite Ergebnis auf das erste addieren. Sollte dies auch ein 6 sein, dann geht das Würfeln weiter, bis er aufhört, 6er zu würfeln. Z. B. Karsten würfelt 3 W6 und hat folgende Ergebnisse: 1, 4 und 6. Die 6 darf er noch mal würfeln (sie explodiert) und er würfelt eine weitere 6. Auch diese darf Karsten erneut würfeln und der dritte Wurf zeigt eine 4. Das Endergebnis seines Würfelwurfs lautet also: 1, 4 und 16 (6+6+4). Schadenswürfel explodieren niemals.


Die Mindestwürfe geben an, wie hoch der Spieler würfeln muss, um die Aktion erfolgreich durchzuführen. Ist der Mindestwurf 4+(1) (kurz 4+), so gilt jeder gewürfelte Würfel als Erfolg, der bei 4 und höher ist. Im vorherigen Beispiel hätte Karsten also 2 Erfolge gewürfelt; die 4 und die 16.

Bei EUROPA INFERNA reicht es oft nicht, nur den Mindestwurf zu erreichen, um ein gutes Ergebnis zu haben. Die Zahl der Erfolge ist meistens genauso wichtig wie das Erreichen des Mindestwurfs. Ist die Schwierigkeit mit 5+(2) angegeben, so entspricht die Zahl in Klammern der Mindestzahl von Erfolgen, welche gewürfelt werden müssen. Im obigen Beispiel hätte Karsten den Mindestwurf nicht geschafft. Er hat zwar eine fantastische 16 gewürfelt, doch das wäre nur 1 Erfolg gewesen; 1 Erfolg zu wenig.

Der Mindestwurf wird immer vom Spielleiter vorgegeben, denn er kann ihn aus bestimmten Gründen (die er nicht verraten muss) nach oben oder unten korrigieren. Der Standardmindestwurf ist 4+, wenn keine anderen Angaben vorhanden sind. Dieser kann durch zusätzliche Modifikatoren erleichtert oder erschwert werden. Würfelresultate die 1er und 2er zeigen sind normalerweise Misserfolge. Während gewürfelte 2er durch Boni (z. B. Talente, Ausrüstung, paraphysiologische Kräfte) noch zu Erfolgen werden können, sind natürlich gewürfelte 1er immer Misserfolge und erhalten keine Boni.

Z. B. *Timos Charakter wurde von einer räuberischen Bande festgesetzt und gefesselt. Durch das Talent „Entfesselungskünstler“ erhält Timos Charakter +2 auf Entfesselung-Tests. Der Mindestwurf zur Entfesselung ist 4+(2) und Timos Charakter hat 4 Fertigkeitpunkte auf Entfesselung. Timo würfelt seine 4 Würfel und erhält das Ergebnis 5, 3, 2 und 1. Durch das Talent „Entfesselungskünstler“ wird der Würfelwurf zu folgendem Ergebnis: 7, 5, 4 und 1. Natürlich gewürfelte 1er erhalten niemals Boni und sind immer Misserfolge. Damit hat Timos Charakter 3 Erfolge und kann sich erfolgreich von den Fesseln befreien.*

Die 7 gibt es nicht. In EUROPA INFERNA gibt es nie und zu keinem Zeitpunkt einen Mindestwurf von 7+. Der Grund ist denkbar einfach. Eine 6, die explodiert, ist immer automatisch auch eine 7. Aus diesem Grund ist die 7 bei Mindestwürfen verboten. Kommt durch Modifikatoren ein Mindestwurf von 7+ zustande, wird dieser automatisch auf 8+ angehoben. In gleicher Weise



verhält es sich mit den Mindestwürfen 13+ und 19+, welche zu 14+ und 20+ angehoben werden usw.

6-3 ATTRIBUTE EINSETZEN

Die 5 Attribute KRAFT, GESCHICK, GEIST, PERSÖNLICHKEIT und MACHT sind die Grundeigenschaften eines Charakters. Die Attribute sind Würfel-Pools, die zeigen, wie viele Würfel dem Charakter pro Runde zur Verfügung stehen, um Aktionen durchzuführen. Will sich ein Charakter z. B. mit einer Hand am Seil festhalten und mit der anderen einen hungrigen Drifter von sich wegdrücken, dann muss er überlegen, wie viele Würfel aus seinem KRAFT-Pool er für das Festhalten und wie viele er für das Wegdrücken der Bestie einsetzt. Die Attributs-Pools geben auch an, wie viele Würfel ein Charakter für eine Fertigkeit maximal nutzen darf. Nähere Informationen hierzu finden sich im **Kapitel: Kampf**.

6-4 FERTIGKEITEN NUTZEN

Fertigkeiten sind Kenntnisse und erlerntes Wissen eines Charakters, das er sich im Lauf seines bisherigen Lebens erworben hat. Bei der Charaktererschaffung werden über das Ausgeben von Lernpunkten Fertigkeitspunkte auf die gewünschten Fertigkeiten verteilt, die angeben, wie viele Würfel der Charakter maximal aus dem korrespondierenden Attributs-Pool für einen Test verwenden darf. Die Fachkenntnis *Akrobatik* hat z. B. als korrespondierendes Attribut KRAFT. Hat der Spieler bei der Charaktererschaffung 3 Fertigkeitspunkte auf *Akrobatik* verteilt, darf sein Charakter für *Akrobatik*-Tests mit maximal 3 Würfeln aus dem KRAFT-Pool würfeln. Selbst wenn er einen KRAFT-Pool von 5 hätte, bleiben 3 Würfel das Maximum, da die *Akrobatik*-Fertigkeit nur 3 Fertigkeitspunkte hat. Dieses Maximum gilt nicht für Bonuswürfel (siehe Bonuswürfel in diesem Kapitel). Umgekehrt darf ein Spieler nie mehr Fertigkeitspunkte auf eine Fertigkeit seines Charakters verteilen, als dieser Würfel im korrespondierenden Attributs-Pool besitzt.

6-5 FERTIGKEITEN UNGELERNT EINSETZEN

Es wird häufig vorkommen, dass Charaktere etwas tun möchten, dass sie nicht als Fertigkeit

besitzen. Viele Fertigkeiten kann man auch ungelernt einsetzen, weil man zumindest ihren Ansatz versteht. Es werden keine fantastischen Ergebnisse dabei herauskommen, aber die Chance, es zu schaffen, ist immer gegeben. Will ein Charakter eine Fertigkeit ungelernt einsetzen, würfelt sein Spieler mit bis zu dem kompletten korrespondierenden Attributs-Pool und halbiert die Würfelergebnisse (abgerundet). Z. B. *Carlas Charakter möchte ihr Auto reparieren, das nicht mehr anspringt. Bei einer Schießerei wurde die Batterie getroffen und diese auszutauschen traut Carlas Charakter sich zu. Die Fertigkeit Mechaniker hat sie nicht, also muss sie Mechaniker ungelernt einsetzen. Der Spielleiter gibt für diese einfache Aufgabe den Standardmindestwurf 4+. Carla würfelt mit ihrem gesamten GESCHICK-Pool (das korrespondierende Attribut zu Mechaniker) von 4. Ihre Ergebnisse sind 2, 3, 5, 6. Die 6 explodiert und wird im zweiten Würfelwurf zu einer 8. Nun werden alle Ergebnisse halbiert (abgerundet), weshalb Carla nun folgende Test-Ergebnisse hat: 1, 1, 2, 4. Obwohl Carlas Charakter die Fertigkeit Mechaniker nicht besitzt, hat sie es haarscharf geschafft, die beschädigte Batterie zu tauschen. Wäre der Motor mit einem Mindestwurf von 8+ beschädigt gewesen, hätte Carlas Charakter mit teuren Werkstattkosten rechnen müssen.*

Erhält ein Charakter einen Bonus, z. B. durch gute Ausrüstung, wird der Bonus auf das Würfelergebnis gezählt, nachdem dieses halbiert wurde.

6-6 AUF ANDERE ASPEKTE AUSWEICHEN

Besitzt ein Charakter bereits den Aspekt einer Fertigkeit und möchte einen anderen Aspekt der gleichen Fertigkeit einsetzen, verhält sich das Ausweichen anders. Der Charakter würfelt für seinen erlernten Aspekt und zieht 2 von den Würfelergebnissen ab. Z. B. *Leon kann gut mit Jagdgewehren umgehen, doch durch Zufall fällt ihm ein Scharfschützengewehr in die Hände. Auch dies ist eine Feuerwaffe und gehorcht den gleichen Gesetzen wie ein Jagdgewehr. Natürlich haben die beiden Waffen bedeutende Unterschiede in der Handhabung, aber Leon weiß, wie man ein Gewehr hält, wie man eine Zieloptik bedient und wie man die Flugbahn des Geschosses abschätzt. Statt seinen Attributs-Pool zu würfeln und das Ergebnis zu halbieren, würfelt er für Fernkampfwaffen (Jagdgewehre) und zieht 2 von allen Würfeln ab. Das ist das Resultat seines Fernkampfwaffen (Scharfschützengewehr)-Tests.*

6-7 KONKURRIERENDE TESTS

Immer wieder wird es zu der Situation kommen, dass Charaktere untereinander oder mit NSCs ihre Kräfte vergleichen. Bei Fertigkeiten wie *Lügen* und *Lügen erkennen* ist der Ablauf des Kräftevergleichs im **Kapitel: Fertigkeiten** beschrieben, bei vergleichenden Attributs-Tests für Kampfaktionen finden sich die Regeln im **Kapitel: Kampf**. Vergleichen zwei Individuen ihr Können, z. B. ihre Kraft im Armdrücken, würfeln beide Spieler mit ihrem korrespondierenden KRAFT-Pool gegen den Standardmindestwurf 4+. Wer mehr Erfolge hat, gewinnt den Test. In ähnlicher Weise können auch Fertigkeiten miteinander verglichen werden. In diesem Fall würfeln beide Beteiligten einen Fertigkeitstest gegen den Standardmindestwurf 4+. Wer mehr Erfolge hat, gewinnt den Test.

6-8 BONUSWÜRFEL

Manche Talente, paraphysiologische Kräfte, der Sozialstatus etc. stellen Bonuswürfel zur Verfügung. Diese Bonuswürfel werden nicht direkt auf die Würfel-Pools gezählt, können aber wie der Würfel eines Würfel-Pools eingesetzt werden. Die meisten Bonuswürfel dürfen nur für bestimmte Fertigkeiten oder in besonderen Fällen eingesetzt werden. Bonuswürfel auf Attribute können wie zusätzliche Attributspool-Würfel eingesetzt werden, Bonuswürfel auf Fertigkeiten erlauben es, zusätzliche Würfel für eine Fertigkeit zu würfeln (selbst über deren Maximum hinaus). Die Bonuswürfel stehen jede Runde zur Verfügung und können in dieser Runde nur 1-mal genutzt werden. Z. B. *Thilos Charakter ist ein Drache und er besitzt die paraphysiologische Kraft Unnatürliche Kraft*. Diese Kraft gibt ihm 3 Bonuswürfel für den KRAFT-Pool. *Führt Thilos Drache einen Nahkampfangriff aus, kann er die drei Bonuswürfel wie zusätzliche KRAFT-Poolwürfel einsetzen. Beim ersten Angriff in dieser Runde setzt Thilo gleich alle 3 Bonuswürfel für den Nahkampf ein. Damit verbleiben ihm für weitere Aktionen in dieser Runde keine weiteren Bonuswürfel durch die paraphysiologische Kraft*. Oder z. B. *Thilos Charakter stammt aus der Unterschicht und erhält damit 1 Bonuswürfel auf die Kampffertigkeit Unbewaffnet*. *Thilo hat einen KRAFT-Pool von 5 aber nur 3 Fertigkeitpunkte auf der Fertigkeit Unbewaffnet. Im unbewaffneten Kampf darf Thilo pro Runde 1-mal seinen Bonuswürfel für die Kampffertigkeit*

Unbewaffnet einsetzen und damit 4 Würfel statt nur 3 Würfel würfeln. Danach ist der Bonuswürfel für diese Runde verbraucht und steht erst in der nächsten Runde wieder zur Verfügung. Die 3 Bonuswürfel der para-physiologischen Kraft Unnatürliche Kraft erlauben es Thilo nicht, mehr als 3 Würfel pro unbewaffnetem Angriff zu würfeln. Er kann diese Bonuswürfel auf KRAFT aber wie ganz normale KRAFT-Poolwürfel für den unbewaffneten Kampf einsetzen.

Bonuswürfel modifizieren niemals sekundäre Attribute wie Lebenspunkte, Ausdauer, maximale Belastung, Rennen etc.

6-9 MEHRERE VERSUCHE

Hin und wieder benötigen Charaktere einen phänomenalen Würfelwurf, um einen Attributs- oder Fertigkeitstest zu bestehen. Misslingt dieser Wurf, ist man schnell versucht ihn einfach zu wiederholen, solange genügend Zeit zur Verfügung steht. Nach jedem Fehlschlag häufen sich jedoch im Kopf des Charakters Selbstzweifel und wie man weiß, fängt Versagen im Kopf an. Aus diesem Grund erhält ein Charakter +3 auf den Mindestwurf für jeden weiteren Versuch, um einen misslungenen oder schlecht verlaufenen Test zu wiederholen. Dieser Malus ist kumulativ und hebt sich erst nach 1 Stunde wieder auf. Z. B. *Jans Charakter will ein wirklich kompliziertes Schloss mit einem Dietrich knacken (Mindestwurf 6+), doch der erste Wurf misslingt. Jan entscheidet sich trotz des Fehlschlags, den Test zu wiederholen, doch im Kopf seines Charakters ist das frische Versagen noch allgegenwärtig. Der Mindestwurf für den zweiten Versuch steigt auf 9+. Hat Jans Charakter immer noch nicht genug, mag er es ein drittes Mal versuchen, doch der Mindestwurf ist inzwischen auf 12+ angestiegen; nahezu unmöglich.*

Ist ein Charakter gezwungen, einen Attributs- oder Fertigkeitstest jede Runde zu wiederholen, z. B. um sich an einem Seil festzuhalten und nicht in die Tiefe zu stürzen, steigt sein Mindestwurf natürlich nicht.

6-10 KRITISCHE FEHLSCHLÄGE

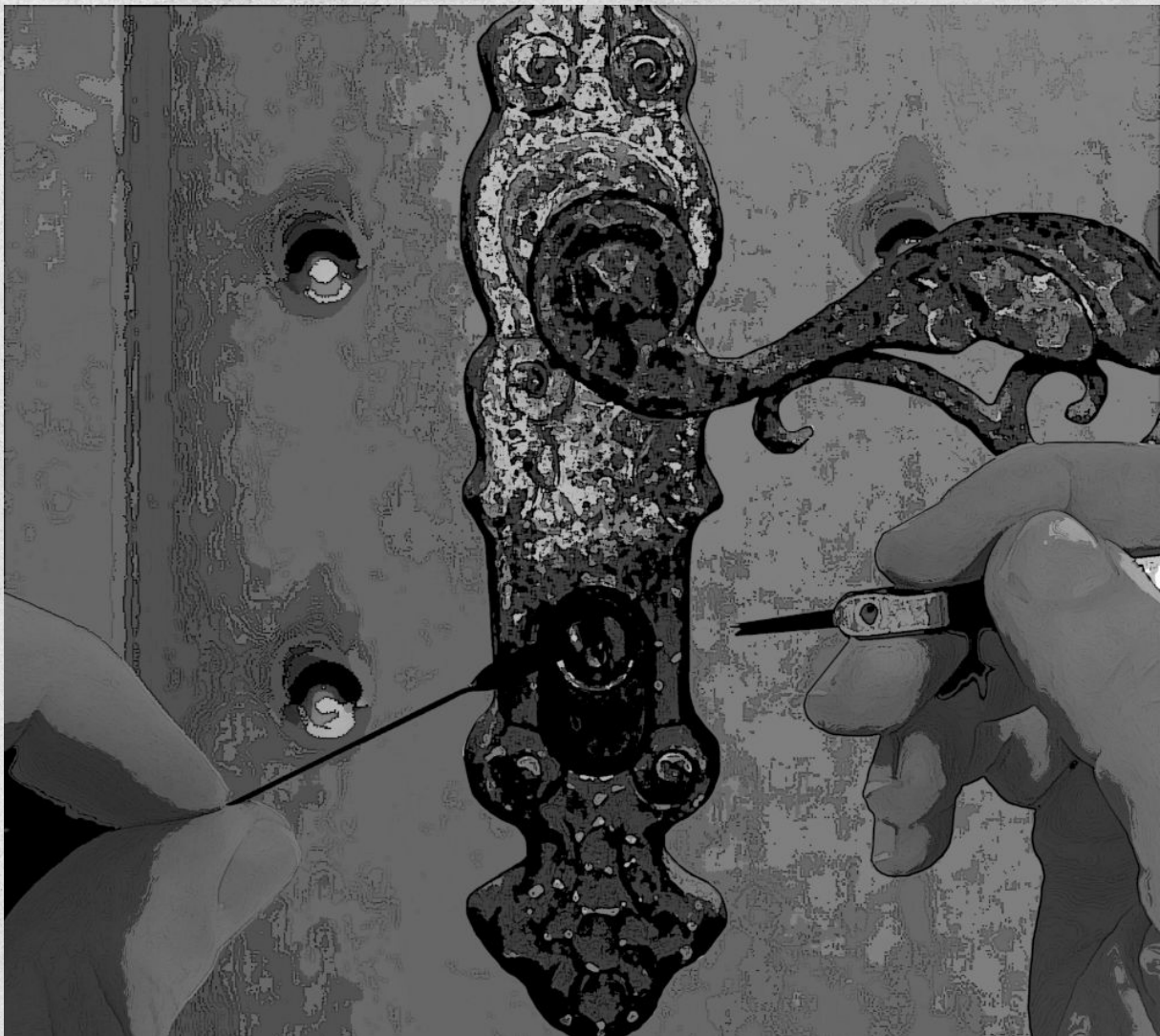
Manchmal wird ein Charakter trotz guter Absichten wirklich Mist bauen. Er feuert eine Pistole ab und trifft sich mit dem Querschläger selbst oder befreundete Charaktere. Sein Versuch ein Schloss zu öffnen, endet in einem beschädigten Schloss, das sich gar nicht mehr

öffnen lässt etc. Würfelt ein Charakter mehr als 3 Würfel und zeigen dabei mehr Würfel natürliche 1er (ohne Modifikatoren) als andere Zahlen, ist dies ein kritischer Fehlschlag. Was genau dabei passiert, bleibt dem Spielleiter überlassen. Es sollte jedoch weder positiv für den Charakter noch für seine Weggefährten sein. Z. B. *Olafs Charakter versucht mit Informatik (Hacken) eine Alarmanlage zu deaktivieren. Der Charakter hat 5 Fertigungspunkte auf Informatik (Hacken) und würfelt 1, 1, 1, 3, 8. Bei dem Wurf zeigen mehr Würfel natürliche 1er als andere Zahlen, womit es zu einen Kritischen Fehlschlag kommt. Die Alarmanlage bleibt nicht nur aktiv, Olafs Charakter ist sich felsenfest sicher die Anlage deaktiviert zu haben.*

Was auch immer der Mindestwurf für den Test war, bei einem Kritischen Fehlschlag misslingt der Test immer automatisch.

Wir alle sind den stürmischen Gezeiten des Universums unterworfen. Sie geben die Richtung vor und beeinflussen unsere Umgebung. Doch es liegt alleine an uns, diese Werkzeuge in die Hände zu nehmen und etwas daraus zu schaffen, das mehr sein kann, als staubige Dünen, zusammengetragen und wieder verstreut durch die chaotischen Wirbel des Schicksals. Etwas, das unserem Geist entspringt und die Welt bereichert. Alleine das ist unsere Aufgabe.

- Alfredo Ferraro, ehemaliger
Großmeister des Ordo Draco Auream -



7 FERTIGKEITEN

Fertigkeiten sind natürliche oder antrainierte Eigenschaften, die sich der Charakter im Lauf seines Lebens erwirbt. Sie repräsentieren, worin der Charakter wirklich gut ist und wer er ist. Vielleicht ist der Charakter ein Soldat, der lange Jahre am Schlesienwall diente und das Töten zu seinem Geschäft gemacht hat oder ein Wissenschaftler, der versuchen möchte, die Geheimnisse hinter dem Untergang zu ergründen, ein Musiker, der die Menschen mit seiner Kunst verzaubern will oder ein Medium, das sich um die geheimnisvollen Kräfte in dieser Welt bewusst ist. All dies repräsentieren die Fertigkeiten des Charakters.

7-1 FERTIGKEITSPUNKTE

Bei Spielbeginn und nach dem Erreichen einer neuen Stufe kaufen die Spieler von ihren Lernpunkten Fertigkeitpunkte, die sie auf die Fertigkeiten ihres Charakters verteilen dürfen. Jeder Fertigkeitpunkt kostet 2 Lernpunkten. Es gibt jedoch einige Fertigkeiten, mit welchen wir geboren werden oder die wir im jüngsten Kindesalter erlernen. Diese Fertigkeiten heißen Grundfertigkeiten. Jeder Charakter besitzt die Grundfertigkeiten bei Spielstart auf der Hälfte seines korrespondierenden Attributs-Pool (aufgerundet). Der Charakter erhält diese Punkte nur bei Spielbeginn und steigert im späteren Spielverlauf die Grundfertigkeiten wie jede andere Fertigkeit.

Z. B. Caspar verteilt bei Charaktererschaffung auf den KRAFT-Pool 5, den GESCHICK-Pool 3, den GEIST-Pool 2 und auf den PERSÖNLICHKEITS-Pool 3 Würfel. Damit hat sein Charakter folgende Werte für die Grundfertigkeiten:

- 3 Abwehr (KRAFT)
- 2 Ausweichen (GESCHICK)
- 2 Fliegen (GESCHICK)
- 3 Klettern (KRAFT)
- 2 Lügen (PERSÖNLICHKEIT)
- 2 Lügen erkennen (PERSÖNLICHKEIT)
- 1 Orientieren (GEIST)
- 3 Schlagen (KRAFT)
- 2 Schleichen (GESCHICK)

2 Selbstkontrolle (PERSÖNLICHKEIT)

1 Suchen (GEIST)

2 Tarnen (GESCHICK)

3 Tauchen (KRAFT)

1 Wahrnehmung (GEIST)

Es zählen dabei nur Attributs-Pool-Würfel, die über Lernpunkte auf die Attribute verteilt wurden, jedoch keine Boni durch Ausrüstung, Talente, Nachteile, paraphysiologische Kräfte etc. Nach der Charaktererschaffung steigen die Grundfertigkeiten nicht mehr automatisch, sobald sich ein Attributs-Pool erhöht. Wie alle anderen Fertigkeiten müssen sie über Lernpunkte gesteigert werden.

Natürlich dürfen auch bei Spielbeginn Lernpunkte auf Grundfertigkeiten verteilt werden.

7-2 ASPEKTE

Viele Fertigkeiten besitzen mehr als nur eine Facette und teilen sich in mehrere Unterkategorien, die sogenannten Aspekte. Die Fertigkeit Geheimzeichen spaltet sich beispielsweise in Antike-, Digitale-, Geheimbünde-, Religiöse- und Unterwelt-Geheimzeichen auf. Verteilt ein Charakter Fertigkeitpunkte auf die Fertigkeit Geheimzeichen, muss er einen dieser Aspekte auswählen; z. B. Antike Geheimzeichen. Es wird dem Charakter später einfacher fallen, religiöse Geheimzeichen zu entschlüsseln, wenn er sich mit antiken Geheimzeichen auskennt. Seine Spezialisierung wird aber immer auf den antiken Geheimzeichen ruhen. Aus diesem Grund erhält er beim Fertigkeit-Test zukünftig -2 auf alle Würfelwürfe für andere Aspekte als den Erworbenen.

7-3 ZWEITEN ASPEKT KAUFEN

Reicht es dem Spieler nicht aus, dass sein Charakter bereits einen Aspekt der Fertigkeit besitzt, sondern möchte noch einen zweiten hinzulernen, kann er den neuen Aspekt genauso wie den ersten erwerben, indem er wie gewohnt Fertigkeitpunkte von seinen Lernpunkten kauft.

Er kauft die Fertigkeit also ein weiteres Mal, diesmal mit einem anderen Aspekt als Fokus.

7-4 MUTTERSPRACHE

Jeder Charakter verfügt zumindest über seine Muttersprache, was in den meisten Fällen *Germanische Sprachen (Deutsch)* sein wird. Kommt der Charakter aus einem anderen Land wie dem Napoleonischen Bund oder Wrotislawa, ist seine Muttersprache *Romanische Sprachen (Französisch)* oder *Slawische Sprachen (Polnisch)* bzw. *Slawische Sprachen (Tschechisch)*. Der Spieler muss keine Lernpunkte seines Charakters für die Muttersprache ausgeben. Der Charakter besitzt die Muttersprache automatisch in Höhe seines GEIST-Pools, ohne dafür Lernpunkte ausgeben

zu müssen. Zusätzlich erhält der Charakter eine weitere Sprache auf 1, ohne Lernpunkte dafür ausgeben zu müssen.

7-5 FERTIGKEITEN EINSETZEN

Die Verwendung von Fertigkeiten ist im **Kapitel: Die Säulen dieser Welt** beschrieben. Viele Fertigkeiten können ungelernnt eingesetzt werden, da der Charakter in seinem Leben mannigfaltiges Allgemeinwissen erwirbt. Fertigkeiten, die nicht ungelernnt eingesetzt werden können, sind im Nachfolgenden als solche markiert.

7-6 ÜBERSICHT FERTIGKEITEN

GRUNDFERTIGKEITEN

Fertigkeit	Aspekte	Attribut
Abwehr	-	KFT
Ausweichen	-	GES
Fliegen	-	GES
Klettern	-	KFT
Lügen	-	PER
Lügen erkennen	-	PER
Orientieren	-	GST

Fertigkeit	Aspekte	Attribut
Schlagen	-	KFT
Schleichen	-	GES
Selbstkontrolle	-	PER
Suchen	-	GST
Tarnen	-	GES
Tauchen	-	KFT
Wahrnehmung	-	GST

KAMPF

Fertigkeit	Aspekte	Attribut
Anführen*	-	PER
Beidhändiger Kampf*	Fernkampfw. Nahkampfw. Unbewaffnet Wurfaffen	GES
Fallen stellen	-	GES
Fernkampfwaffen	Schleudern Bögen Pistolen Maschinenpist. Jagdgewehre Scharfschützeng. Maschineng. Sturmgewehr Granatwerfer Geschützaffen Exotische Fernk.	GES
Gekonnte Abwehr*	Waffenparade Schild Unbewaffnet	KFT

Fertigkeit	Aspekte	Attribut
Gekonntes Ausweichen*	-	GES
Gekonntes Fliegen*	-	GES
Nahkampfwaffen	Exo. Nahkampfw. Hiebaffen Schlagaffen Stichaffen	KFT
Unbewaffnet*	Boxen Fernöst. Kampfk. Natürliche Waffen	KFT
Wurfaffen	Granaten Wurfmesser nicht-aero. Objek. Wurfsterne	KFT

SPORT

Fertigkeit	Aspekte	Attribut
Akrobatik*	Bodenakrobatik Heimlich. Akro. Luftakrobatik Kampfabakrobatik	KFT
Balancieren	-	GES
Gekonntes Klettern*	Bergsteigen Freiklettern Seilklettern	KFT
Gekonntes Rennen*	-	KFT
Gekonntes Springen*	-	KFT
Gekonntes Tauchen*	Apnoetauchen Gerätetauchen	KFT

Fertigkeit	Aspekte	Attribut
Konstitutionstraining*	-	KFT
Reiten	-	GES
Schwimmen*	-	KFT
Stemmen*	-	KFT
Trinken	-	KFT

HEIMLICHKEIT

Fertigkeit	Aspekte	Attribut
Beschatten	-	GES
Deduktion*	-	GST
Entfesselung	-	GES
Fesseln	-	GES
Glücksspiel	-	GST

Fertigkeit	Aspekte	Attribut
Imitieren	-	PER
Investigation	-	GST
Schlösser öffnen	Mech. Schlösser Elekt. Schlösser	GES
Stimmen imitieren	-	GES
Taschendiebstahl	-	GES

SOZIAL

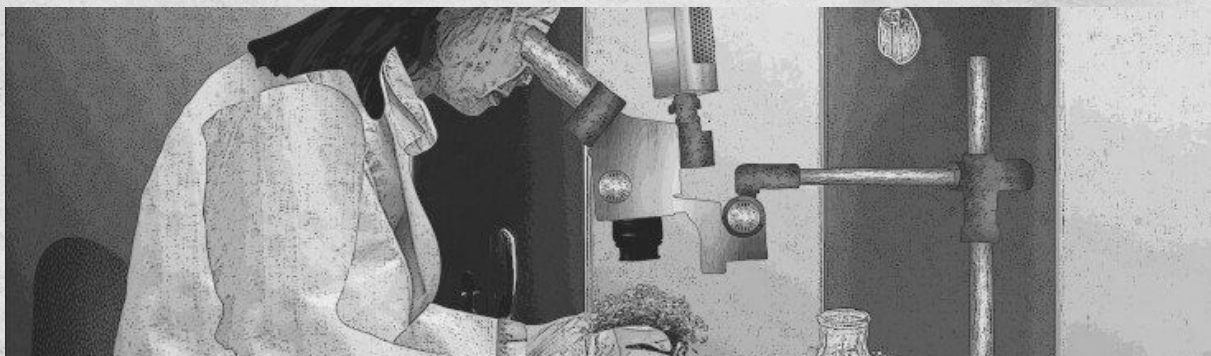
Fertigkeit	Aspekte	Attribut
Beleidigen	-	PER
Einschüchtern	-	PER
Etikette	-	PER
Foltern	-	PER
Geschichten erzählen	-	PER
Handel	-	PER
Menschenkenntnis*	-	PER

Fertigkeit	Aspekte	Attribut
Preise schätzen	-	GST
Tanzen	-	GES
Überzeugen	-	PER
Verführen	-	PER
Verhören	-	PER
Verspotten	-	PER
	-	

NATUR

Fertigkeit	Aspekte	Attribut
Fährten lesen	-	GST
Tiere abrichten	-	PER

Fertigkeit	Aspekte	Attribut
Überleben	Einöde Stadt Wildnis Winter	GST



BERUF

Fertigkeit	Aspekte	Attribut
Bäcker	-	GES
Bauarbeiter	-	GES
Bestatter	-	GES
Bogenmacher	-	GES
Brauer	-	GES
Büchsenmacher	-	GES
Gestalter	-	GES
Elektroniker	Elektrotechnik Rechner Automaschinen	GES
Fahrzeuge	Personenfahrz. Motorräder Lastenfahrzeuge Panzerfahrzeuge Schiffe STM	GES
Fälschen	Digital Druckm./Münzen	GES
Feuerwehrmann*	-	GST
Fotograf	-	GES
Friseur	-	GES
Graveur	-	GES
Goldschmied	-	GES
Hutmacher	-	GES
Instrumentenbauer	-	GES
Innenausatter	-	GES

SPRACHEN

Fertigkeit	Aspekte	Attribut
Germanische Sprachen	Dänisch Englisch Deutsch Niederländisch Norwegisch Schwedisch	GST
Romanische Sprachen	Französisch Italienisch Portugiesisch Rumänisch Spanisch	GST
Alte Sprachen	Altgriechisch Hebräisch Latein	GST

Fertigkeit	Aspekte	Attribut
Jonglieren	-	GES
Klempner	-	GES
Kochen	-	GST
Kosmetiker	-	GES
Maler	-	GES
Metzger	-	GES
Mechaniker	Automaschinen Fahrzeuge Industrie Prothesen Schiffe STM	GES
Musizieren	-	GES
Optiker	-	GES
Reinigungskraft	-	GES
Rüstungsmacher	-	GES
Schauspielerei	-	GST
Schneider	-	GES
Spengler	-	GES
Tischler	-	GES
Uhrmacher*	-	GES
Waffenschmied	-	GES

Fertigkeit	Aspekte	Attribut
Slawische Sprachen	Bosnisch Bulgarisch Kroatisch Polnisch Russisch Serbisch Slowenisch Tschech./Slowak. Ukrainisch Weißrussisch	GST
Andere Sprachen*	Arabisch Hindi Japanisch Mandarin Persisch Türkisch Vietnamesisch	GST

WISSEN

Fertigkeit	Aspekte	Attribut
Architekt	-	GST
Astrologie	-	GST
Astronomie	Kosmische Astro. Kosmologie Stellarastronom.	GST
Biologie	Makrobiologie Mikrobiologie Genetik	GST
Chemie	Anorg. Chemie Org. Chemie	GST
Geheimzeichen*	Antike Digitale Geheimbünde Religiöse Unterwelt	GST
Geowissenschaften	Geologie Mineralogie Geografie	GST
Geschichte	Alte Asiatische Mittlere & Neue Osteuropäische	GST
Informatik	Theoretische Angewandte Hacken	GST
Ingenieur	-	GST
Kryptographie	-	GST

MACHT

Fertigkeit	Aspekte	Attribut
Auren sehen*	-	MCH
Empathie*	-	MCH
Meditieren*	-	MCH

*Fertigkeit kann nicht ungelern eingesetzt werden

Fertigkeit	Aspekte	Attribut
Literatur	Dramatik Epik Lyrik	GST
Medizin	Allg. Medizin Erste Hilfe Neuropsych. Pharmakologie	GST
Mathematik	-	GST
Meteorologie	-	GST
Parabiologie*	Abnos Drifter Horrors	GST
Paraphysik*	Para-Elektrodyn. Para-Mechanik Para-Optik Para-Relativistik Para-Thermodyn.	GST
Physik	Angewandte Theoretische	GST
Religion	Christentum Hinduismus Islam Judentum Schamanismus	GST
Sagenkunde	Ägyptische Asiatische Europäische Griechisch-Röm. Religiöse Slawische	GST
Staatswissen	Regierung H.A.S.S. SCH.IL.D. SP.E.ER.	GST
Stadtwissen	Elite Mittelschicht Arbeiterelite Arbeiterschicht Unterschicht Unterwelt/Verbr.	GST

Fertigkeit	Aspekte	Attribut
Sechster Sinn*	-	MCH
Präsenzen wahrnehmen*	-	MCH

7-7 GRUNDFERTIGKEITEN

Einige Fertigkeiten besitzt jeder Mensch, unabhängig von seiner Herkunft und Erziehung. Dies können körperliche Bewegungsabläufe, reaktive Schutzmechanismen, aber auch gesellschaftliche Grundlagen sein. Bei Spielbeginn besitzt jeder Charakter die nachfolgenden Fertigkeiten (siehe **Fertigkeitspunkte** in diesem Kapitel).

Abwehr (KRAFT)

Der Schutz vor Angriffen ist jedem Menschen in die Wiege gelegt. Erwartet der Körper eine Verletzung durch einen Schlag oder Hieb, wird eine Abwehrhaltung eingenommen, welche die lebenswichtigen Organe vor Schaden schützt. Wird ein Charakter im Nahkampf angegriffen, versucht er die Attacke des Gegners bestmöglich abzuwehren. Er würfelt auf den gleichen Mindestwurf des Gegners und senkt dessen Erfolge mit jeweils 2 eigenen Erfolgen um 1. Bleibt auf diese Weise kein Erfolg des Gegners übrig, hat dieser sein Ziel verfehlt.

Ausweichen (GESCHICK)

Einer Kugel oder einem Wurfmesser instinktiv auszuweichen besitzt viele unterbewusste Aspekte. Die Augen verfolgen die Bewegungen des Gegners, dem Schuss aus der Ferne wird mit einer ruckartigen Bewegung intuitiv entgangen. Wird ein Charakter beschossen oder mit anderen Fernkampfaffen attackiert, würfelt er auf den gleichen Mindestwurf des Gegners und senkt dessen Erfolge mit jeweils 2 eigenen Erfolgen um 1. Bleibt auf diese Weise kein Erfolg des Gegners übrig, hat dieser sein Ziel verfehlt.

Fliegen (GESCHICK)

(nur Wesen mit natürlichen/paraphysiologischen Flugeigenschaften)

Für manche Wesen in Europa ist das Fliegen eine genauso natürliche Fortbewegungsmethode wie für andere das Laufen. Zahlreiche *Mutatis* und *Diabolus* verfügen über die paraphysiologischen Fähigkeiten, sich in die Lüfte zu erheben und den Erdboden unter sich zu lassen. Ein *Fliegen*-Test wird immer dann fällig, wenn ein Charakter mit Flügeln, Schwingen oder Ähnlichem versucht, in der Luft Attacken, Fernkampf wie Nahkampf auszuweichen. In der Luft wird bei der *Abwehr* und beim *Ausweichen* von Attacken die Fertigkeit

Fliegen statt *Abwehr/Ausweichen* verwendet. Wie bei *Abwehr* und *Ausweichen* würfelt der Flieger auf den gleichen Mindestwurf des Gegners und senkt dessen Erfolge mit jeweils 2 eigenen Erfolgen um 1. Bleibt auf diese Weise kein Erfolg des Gegners übrig, hat dieser sein Ziel verfehlt.

Ein *Fliegen*-Test muss auch dann durchgeführt werden, wenn ein Charakter in der Luft Verletzungen erleidet oder Ausdauer verliert. Bei sehr komplexen Flugmanövern oder dem Umfliegen von Hindernissen kann der Spielleiter ebenfalls einen *Fliegen*-Test verlangen. Die Geschwindigkeit des Fliegers ist im **Kapitel: Kampf** beschrieben.

Klettern (KRAFT)

Klettern gehört zu den natürlichen Fähigkeiten des Menschen. Um ein Objekt zu erklettern, muss ein griffiger Untergrund vorliegen, der das Festhalten mit bloßen Händen gestattet. Die genauen Regeln für Klettern sind im **Kapitel: Kampf** beschrieben.

Lügen (PERSÖNLICHKEIT)

Wer einmal lügt, dem glaubt man nicht, auch wenn er mal die Wahrheit spricht! Nicht ganz korrekt, denn dafür muss man die Lüge erst durchschauen. Will ein Charakter die Unwahrheit sagen, würfeln Lügner und Angelogener einen vergleichenden *Lügen- bzw. Lügen erkennen*-Test gegen den Standardmindestwurf 4+(1). Hat der Lügner mehr oder gleichviel Erfolge wie der Angelogene, klingt die Lüge plausibel. Besitzt der Angelogene mehr Erfolge als der Lügner, durchschaut er die Unwahrheit.

Lügen erkennen (PERSÖNLICHKEIT)

Ob Wahrheit oder Unwahrheit, manchmal sind es kleine Dinge, die den Lügner verraten. Hat ein Charakter das Gefühl, belogen zu werden, würfelt er einen vergleichenden *Lügen erkennen*-Test gegen den *Lügen*-Test seines Gegenübers. Besitzt der Angelogene mehr Erfolge als der Lügner, erkennt er die Falschaussage. Besitzt der Lügner mehr Erfolge, klingt die Lüge plausibel.

Orientieren (GEIST)

Schnell kann man sich in den Ruinen gewaltiger Hochhäuser und in den unterirdischen Katakomben der Wehrstädte verlaufen. Haben

sich Charaktere verirrt und finden nicht zurück, wird ein Test auf *Orientieren* fällig. Der Spielleiter gibt zuerst eine Zeit in Stunden an, die man im schlimmsten Fall benötigen würde, um einen bekannten Fixpunkt zu finden, im Normalfall jedoch nicht mehr als 24 Stunden. In seltenen Fällen wie gewaltigen Höhlensystemen oder weitflächigen Wüsten kann der Spielleiter eine längere Maximalzeit vorgeben. Als Nächstes gibt der Spielleiter einen Mindestwurf für die Komplexität (z. B. Zahl der Abzweigungen und Orientierungspunkte) vor, um sich zu orientieren und erhöht diesen Mindestwurf um die im **Kapitel: Kampf** angegebenen Sichtmodifikatoren.

Für jeden Erfolg beim *Orientieren*-Test halbiert sich die vorgegebene Zeit. Gelingt dem Charakter kein Erfolg beim *Orientieren*-Test, benötigt er die angegebene Maximalzeit.

Schlagen (KRAFT)

Um seinem Gegenüber eine zu verpassen, braucht man kein Training, denn Gewalt ist eine natürliche Gabe des Menschen. Allerdings sieht elegante Kampfkunst anders aus. *Schlagen* ist die ungelernete Variante von *Unbewaffnet* und ist nicht mehr als ein Hieb mit der Faust. Der Trefferwurf wird nach den Regeln für Nahkampf (siehe **Kapitel: Kampf**) durchgeführt. Der Hieb verursacht KRAFT(A-KIN) Schaden.

Schleichen (GESCHICK)

Schleichen ist die Kunst der lautlosen Bewegung. Der Charakter und sein Gegner würfeln einen konkurrierenden *Schleichen*- bzw. *Wahrnehmung*-Test gegen den Standardmindestwurf 4+. Der *Schleichen*-Test kann durch den Spielleiter anhand der nachfolgenden Tabelle modifiziert werden. Besitzt der Schleichende mehr oder gleichviel Erfolge wie sein Gegner, gelingt ihm die lautlose Bewegung. Besitzt der Gegner mehr Erfolge, hört er etwas und kann den Charakter wahrnehmen. *Schleichen* ist nicht auf den Boden beschränkt. Es kann auch zum Einsatz kommen, wenn sich Charakter geräuschlos an einer Leiter entlanghangeln oder mit ihren paraphysiologischen Flügeln lautlos am Nachthimmel gleiten wollen.

SCHLEICHEN

Umgebungslautstärke	Bonus/Malus
Laute Maschinenhalle	+4
Wartehalle mit Menschen	+2
Großraumbüro	0
Verlassener Bahnhof bei Nacht	-2
Stilles Zimmer	-4

Selbstkontrolle (PERSÖNLICHKEIT)

Selbstkontrolle ist die Fähigkeit in extremen Situationen, wenn der Ärger hochkocht, die Contenance zu bewahren und sachlich zu agieren. *Selbstkontrolle* ist immer dann wichtig, wenn der Charakter einem *Beleidigen*-, *Einschüchtern*-, *Verhören*- oder *Verspotten*-Test ausgesetzt ist.

Suchen (GEIST)

Suchen ist die aktive Form von *Wahrnehmung*. Will ein Charakter nach etwas suchen, würfelt er einen *Suchen*-Test und erhält die Tarnung des Gegenstandes als Mindestwurf. Beispiele sind in der folgenden Tabelle aufgeführt. Besitzt ein Gegenstand keinen Wert für Tarnung (*Tarnung* -), ist er so offensichtlich, dass ein Charakter nicht würfeln muss, um ihn zu entdecken.

SUCHEN

Versteck	MW/Tarnung
Unübersehbar	-
Liegt auf dem Tisch	4+
Ist hinter einem Schrank	5+
Waffe im Tarnholster	6+
Von Holoemitter verborgen	8+
Schublade mit doppeltem Boden	9+
Hinter einer falschen Wand	10+

Tarnen (GESCHICK)

Tarnen ist die Kunst für andere unsichtbar zu werden. Der Charakter und sein Gegner würfeln einen konkurrierenden *Tarnen*- bzw. *Wahrnehmung*-Test gegen den Standardmindestwurf 4+. Der *Tarnen*-Test kann durch den Spielleiter anhand der nachfolgenden Tabelle modifiziert werden. Besitzt der Tarnende mehr oder gleichviel Erfolge wie sein Gegner, gelingt ihm es ihm ungesehen zu bleiben. Besitzt der Gegner mehr Erfolge, sieht er etwas und kann den Charakter wahrnehmen. *Tarnen* ist nicht auf den Boden beschränkt. Es kann auch zum Einsatz

kommen, wenn sich Charakter auf Bäumen verstecken oder mit ihren paraphysiologischen Flügeln ungesehen an Häuserwänden entlanggleiten wollen.

TARNEN

Umgebungsfaktoren	Bonus/Malus
Dunkle Lagerhalle	+4
Straße mit Laternen	+2
U-Bahn Station	0
Beleuchtete Gänge	-2
Flachdach bei Sonnenschein	-4

Tauchen (KRAFT)

Die Luft anhalten und unterzutauchen kann jeder, der des Schwimmens mächtig ist. Beim Tauchen ohne Tauchgerät würfelt ein Charakter einen *Tauchen-Test* gegen den Standardmindestwurf 4+. Für jeden Erfolg gelingt es ihm, bis zu 20 Meter zu tauchen (und auch wieder aufzutauchen). Für jede Aktion, die er während des Tauchgangs machen möchte, verliert er 1 Erfolg (siehe auch **Kapitel: Kampf**).

Wahrnehmung (GEIST)

Hastige Schatten, leise Geräusche, das Gefühl einer Präsenz und ähnliche unbewusst wahrgenommene Dinge können die Anwesenheit versteckter Personen und Gegenstände verraten. Wahrnehmung ist eine passive Fertigkeit, die nicht aktiv ausgeführt werden darf. Der Spielleiter bittet die beteiligten Spieler, in passenden Situationen, einen *Wahrnehmung-Test* durchzuführen. Er gibt den Spielern einen Mindestwurf vor, den er nach Situation entscheidet. Gelingt es einem oder mehreren Spielern, den Mindestwurf zu erreichen, erhalten sie Informationen über das Verborgene in den Schatten, abhängig von der Anzahl der Erfolge. Versteckt oder schleicht eine Person, um unbemerkt zu bleiben, wird der *Wahrnehmung-Test* als konkurrierender Wurf verwendet. Objekte, die keinen Wert für Tarnung (Tarnung -) besitzen, benötigen keinen *Wahrnehmung-Test*, um bemerkt zu werden.

7-8 KAMPF

In einer Welt voller Gegensätze, Vorurteile und Armut lauert der nächste Kampf hinter jeder Häusercke. Kampffertigkeiten zeigen die Fähigkeiten des Charakters, im tödlichen Tanz der Kombattanten seine Rolle zu spielen und als Sieger daraus hervorzugehen.

Anführen (PERSÖNLICHKEIT)

(nicht ungelernt)


Dies ist die Fähigkeit, eine Gruppe zu befehligen und jedem Mitglied das Gefühl zu geben, ein Teil des Ganzen zu sein. Ein Charakter, der die Fertigkeit *Anführen* einsetzt, gibt seinen Kollegen zu Beginn des Kampfes einen Bonus auf Reaktion. *Anführen* kostet keine Aktion im Kampf, sondern wird vor allen Kampfhandlungen ausgewürfelt. Der Charakter, welcher *Anführen* einsetzt, kann in seiner Aktion normal agieren, jedoch keine Angriffe durchführen. Er ist zu sehr mit der Koordination seiner Truppe beschäftigt. Der Charakter würfelt einen *Anführen-Test* gegen den Standardmindestwurf 4+ und zählt seine Erfolge. Für jeden Erfolg, den der Charakter beim *Anführen-Test* würfelt, erhalten alle beteiligten Charaktere seines Teams außer er selbst +2 Reaktion pro Erfolg. Nur ein Charakter eines Teams kann im Kampf einen *Anführen-Test* würfeln. Der Bonus ist nicht kumulativ.

Die Fertigkeit *Anführen* kann auch eingesetzt werden, wenn ein befreundeter Charakter durch einen *Furcht-Test* in Angst verfällt. Um einen befreundeten Charakter in Angst zu beruhigen, muss ein anderer Charakter einen *Anführen-Test* gegen den Mindestwurf des ursprünglichen *Furcht-Tests* ablegen. Der von Angst erfüllte Charakter darf die Erfolge des *Anführen-Tests* auf die Erfolge seines *Furcht-Tests* addieren. Wird *Anführen* auf diese Weise eingesetzt, kostet der Test eine volle Aktion im Kampf (siehe **Kapitel: Kampf**).

Beidhändiger Kampf (GESCHICK)

(nicht ungelernt)

Mit beiden Händen gleichzeitig zu kämpfen ist eine Kunst, die höchstes Geschick voraussetzt. Kämpft ein Charakter mit zwei Händen gleichzeitig, ist sein Standardmindestwurf für die zweite Waffe nicht 4+, sondern 9+. Für jeweils 2 Fertigkeitpunkte, die ein Charakter auf



Beidhändiger Kampf verteilt, sinkt dieser Mindestwurf mit der zweiten Waffe um 1. Der beidhändige Kampf ist nur mit 2 Einhandwaffen möglich. Zweihändige Nahkampfwaffen, Gewehre und ähnlich klobige Ausrüstung kann nicht im beidhändigen Kampf eingesetzt werden. Bei dieser Fertigkeit muss sich der Charakter für einen Aspekt entscheiden und kann nicht auf andere Aspekte ausweichen. Jeder weitere Aspekt muss neu erlernt werden.

Fernkampfwaffen

Dies sind alle Waffen, die auf hohe Reichweite ausgelegt sind, zu ihnen gehören Pistolen, Maschinenpistolen und Ähnliches.

Nahkampfwaffen

Alle einhändigen Waffen, die im direkten Nahkampf eingesetzt werden.

Unbewaffnet

Dies beinhaltet den Kampf mit bloßer Faust, Pranken und Klauen.

Wurfaffen

Waffen wie Granaten, Steine und die exotischen Shuriken.

Fallen stellen (GESCHICK)

Das Aufstellen von Fallen kann ein deutlicher taktischer Vorteil sein. Fallen können sehr einfach aus Zweigen, Ästen und Steinen gebaut werden oder mit allen Raffinessen der modernen Technik funktionieren. Die Regeln zum Aufstellen von Fallen finden sich im **Kapitel: Technologie**.

Fernkampfwaffen (GESCHICK)

Zu den Fernkampfwaffen zählen alle Waffengattungen, die auf ferne Ziele ausgelegt sind und nicht zu den Wurfaffen gehören. Zu den Aspekten dieser Fertigkeit zählen:

Schleudern

In ihrer einfachsten Form handelt es sich um eine kleine Astgabel mit einem Gummiband. Schleudern sind antike Waffen, doch durch ihre geringen Größen und lautlosen Angriffe haben sie noch immer Freunde.

Bögen

Sie werden durch Muskelkraft angetrieben und

stammen aus einer Zeit, die lange vor den ersten Schwarzpulverwaffen liegt. Auch wenn sie antiquiert erscheinen mögen, schätzen Liebhaber ihre geräuschlose Art zu töten.

Pistolen

Als kleinste Waffengattung der Handfeuerwaffen sind Pistolen nur für kurze Reichweite zu gebrauchen. Ihre Größe erlaubt es jedoch, sie unbemerkt zu tragen.

Maschinenpistolen

Die Maschinenpistole wird vor allem von schlechten Schützen eingesetzt. Die Wahrscheinlichkeit zu treffen nimmt zwar erheblich zu, so aber auch der Munitionsverbrauch.

Jagdgewehre

Sie sind leicht, haben eine gute Zieloptik und sind treffsicher auf mittlerer Reichweite. Es gibt zahlreiche Jagdgewehrtypen, die hauptsächlich für die Bevölkerung außerhalb der Wehrstadt gebaut werden.

Scharfschützengewehre

Wenn es auf Reichweite und Präzision ankommt, sind Scharfschützengewehre mit nichts anderem zu übertreffen. Ihre massive Bauweise, das hohe Gewicht und der Preis pro Kugel macht diese Waffen zu einem Mordinstrument für Kenner.

Maschinenkanonen


Mit ihrer hohen Schussfrequenz eignen sich Maschinenkanonen bei besonders schlechten Sichtverhältnissen. Ein hoher Munitionsverbrauch ist die Kehrseite der Medaille. Maschinenkanonen gelten als schwere Waffen und benötigen 1 volle Aktion um abgefeuert zu werden.

Sturmgewehre

Sie vereinigen die Schussfrequenz einer Maschinenkanone mit der Präzision von Jagdgewehren. In keinem davon ist das Sturmgewehr wirklich gut, aber durch seine variablen Feuermodi ist es ein wahrer Alleskönner.

Granat- und Raketenwerfer

Sie feuern explosive Geschosse ab und sind als



eigenständige Waffentypen erhältlich. Granat-/Raketenwerfer gelten als schwere Waffen und benötigen 1 volle Aktion um abgefeuert zu werden.

Geschütz Waffen

Festmontierte, großkalibrige Waffen zählen zu den Geschütz Waffen. Man findet sie als Artillerie an militärischen Fahrzeugen und Strahlentriebwerksmaschinen. Geschütz Waffen gelten als schwere Waffen und benötigen 1 volle Aktion um abgefeuert zu werden.

Exotische Fernkampf Waffen

Dies sind Waffen, die im europäischen Raum keine oder kaum Anwendung finden. Zu ihnen gehören Blasrohr, Bolas, Bumerang, Fangnetzwerfer, Harpune, Gehstockgewehr usw.

Gekonnte Abwehr (KRAFT)

(nicht ungelern)

Dies ist die Fähigkeit, Nahkampfangriffe mit Armschienen, Nahkampfwaffen, Schilden oder unbewaffnet zu parieren und damit unwirksam zu machen. Nutzen Charaktere einen Aspekt der Fertigkeit *Gekonnte Abwehr* statt der Grundfertigkeit *Abwehr* senken sie mit jedem eigenen Erfolg die Erfolge des Gegners im Nahkampf um 1. Bei dieser Fertigkeit muss sich der Charakter für einen Aspekt entscheiden und kann nicht auf andere Aspekte ausweichen. Jeder weitere Aspekt muss neu erlernt werden.

Waffenparade

Ein Charakter, der das Parieren mit Waffen erlernt hat, vermag es, mit verschiedensten Nahkampfwaffen tödliche Schläge und Hiebe abzuwehren. Zusätzlich vermag ein Charakter mit *Gekonnte Abwehr (Waffenparade)* seinen Gegner im Kampf zu entwaffnen. Verfügt der Charakter bei seiner Abwehr über doppelt so viele Erfolge wie sein Angreifer Erfolge bei seinem Angriff kann der Verteidiger bei seiner nachfolgenden Kampfaction auf $\frac{1}{2}$ Aktion verzichten und stattdessen sein Gegenüber entwaffnen. Die Waffe des Gegners wird 2 W6 Meter in eine zufällige Richtung geschleudert.

Schild

Ein Schild ist eine schützende Scheibe aus Holz, Metall oder modernstem Hightech-Material,

welche tödliche Schläge und Hiebe abwenden kann. Für jeweils 2 Fertigkeitsspunkte auf den Aspekt *Schild* erhält der Parierende 1 Punkt Panzerung.

Unbewaffnet

Ist nichts anderes zur Hand, bleiben nur die Hände selbst. Auch mit den natürlichen Waffen des Menschen kann ein tödlicher Schlag abgewehrt werden. Mit diesem Aspekt ist es dem Charakter möglich, einen Schlag ohne Waffen abzuwehren. Bei Hieb- und Stichwaffen erhält der Charakter auch bei erfolgreicher Abwehr immer 1 Schaden, der nicht durch Panzerung negiert werden kann. Die Messerattacke mit der bloßen Hand abzuwehren mag die lebenswichtigen Organe schützen, aber nicht ohne die Hand zu verletzen. Alternativ kann der Charakter sogenannte Parier-Armschienen verwenden. Eine abgewehrte Attacke mit Parier-Armschienen verhindert den 1 Schaden durch unbewaffnete Abwehr.

Gekonntes Ausweichen (GESCHICK)

(nicht ungelern)

Der Charakter achtet genau auf die Bewegungen seines Gegners und versucht in Sekundenbruchteilen die Flugbahn von Geschossen zu bestimmen. Nutzen Charaktere die Fertigkeit *Gekonntes Ausweichen* statt der Grundfertigkeit *Ausweichen* senken sie mit jedem eigenen Erfolg die Erfolge des Gegners im Fernkampf um 1.

Gekonntes Fliegen (GESCHICK)

(nicht ungelern)

Manche *Mutatis* und *Diabolus* werden zu grazilen Tänzern, wenn sie sich mit ihren Flügeln und Schwingen in die Lüfte erheben. Enge Häuserschluchten, Innenräume und dichtes Blattwerk sind keine Hindernisse für sie. *Gekonntes Fliegen* wird statt der Grundfertigkeit *Fliegen* verwendet. Bei Abwehr und bei Ausweichen in der Luft würfeln Flieger auf den gleichen Mindestwurf des Gegners und senken dessen Erfolge mit jedem eigenen Erfolg um 1. Außerdem erhöht sich ihre Geschwindigkeit in der Luft für jeweils 2 Punkte auf *Gekonntes Fliegen* um 10 % (abgerundet). Die Geschwindigkeit des Fliegers ist im **Kapitel: Kampf** beschrieben.

Nahkampfaffen (KRAFT)

In der Neuzeit mögen diese brachialen Waffen aus der Mode gekommen sein, aber auf kurze Distanz sind sie effektiver als ihre Brüder, die Fernkampfaffen.

Exotische Nahkampfaffen

Diese Waffen sind im europäischen Raum kaum oder gar nicht vertreten. Zu ihnen gehören Peitschen, Katanas, Krummschwerter, Menschenfänger, Klingensstäbe usw.

Hiebaffen

Ihre oft scharfen Kanten können schreckliche Wunden reißen und der Übergang zu den Stichaffen ist meistens fließend. Zu ihnen zählen klassische Schwerter, Hellebarden, Äxte, Streitkolben usw.

Schlagaffen

Die Schlagaffen schneiden sich nicht ins Fleisch ihre Opfer, sondern sind auf das Zertrümmern derer Knochen ausgelegt. Zu ihnen zählen Hämmer, Knüppel, Schlagstöcke, Schlagringe, Stäbe usw.

Stichaffen

Im Vergleich zu den Hiebaffen werden ihre spitzen Enden zur Verletzung lebenswichtiger Organe eingesetzt. Zu den Stichaffen gehören Degen, Messer, Morgensterne, Speere, Rapiere, Dreizacke, Dornenkeulen, Spieße, Lanzen usw.

Unbewaffnet (KRAFT)

(nicht ungelern)

Im unbewaffneten Nahkampf streiten die Kämpfer vollkommen ohne Hilfsmittel. Sie nutzen allein ihre natürlichen Waffen, um das Gegenüber auf den Boden zu zwingen und da die meisten Menschen über keine scharfen Zähne, Krallen und Klauen verfügen, verursachen sie nur Ausdauerverlust. Bei dieser Fertigkeit muss sich der Charakter für einen Aspekt entscheiden und kann nicht auf andere Aspekte ausweichen. Jeder weitere Aspekt muss neu erlernt werden.

Boxen

Boxen zielt darauf ab, seinem Gegenüber mit gezielten Schlägen die Kräfte zu rauben und ihn im besten Fall auszuknocken. Kämpft ein Charakter mit der Fähigkeit *Boxen*, verursacht er

zusätzlich +1 Ausdauerverlust pro 2 Fertigkeitsspunkte.

Fernöstliche Kampfkunst

Den eigenen Körper zur Waffe zu machen ist die Lehre der fernöstlichen Kampfkunst. Kämpft ein Charakter mit der Fertigkeit *Fernöstliche Kampfkunst* verursachen seine Schläge und Tritte Schaden (S-KIN) statt Ausdauerverlust. Ein Charakter, der die Fertigkeit *Fernöstliche Kampfkunst* verwendet, verursacht zusätzlich +1 Schaden pro 2 Fertigkeitsspunkte.

Natürliche Waffen

Auch Menschen besitzen natürliche Waffen, ihre Arme und Beine. Zu den natürlichen Waffen zählen alle Kampfstile, die nicht zu den oben genannten Techniken gehören. Menschen mit paraphysiologischen Kräften und viele Tierarten besitzen ebenfalls ein ganzes Arsenal an natürlichen Waffen. Dazu zählen messerscharfe Zähne, spitze Krallen, kräftige Hörner, machtvolle Schwingen etc. Ein Charakter verursacht den Schaden, welcher für die natürliche Waffe in den **Kapiteln: Ausrüstung** oder **Paraphysiologie** angegeben ist.

Wurfaffen (KRAFT)

Wurfaffen sind für die kurze Reichweite konzipiert und werden mit Muskelkraft anstatt mit chemischen Treibmitteln durch Muskelkraft beschleunigt.

Granaten


Granaten sind explosive Hohlkörper, die wenige Sekunden nach ihrer Aktivierung explodieren. Es gibt verschiedene Granatentypen, darunter Splitter-, Spreng-, Blend-, Gas-, Rauchgranaten usw.

Wurfmesser

Messer können nicht nur als tödliche Handwaffe dienen, sondern auch als Wurfaffe schwere Verletzungen verursachen. Für jeweils 2 Fertigkeitsspunkte auf *Wurfmesser* darf ein Charakter in der gleichen Aktion 1 weiteres Messer auf das gleiche Ziel werfen.

nicht-aerodynamische Objekte

In den richtigen Händen kann jedes Wurfobjekt zur gefährlichen Waffe werden. Nicht-



aerodynamische Objekte können Backsteine, eine leere Handfeuerwaffe, ein Schwert, Schuhe mit hohem Absatz und Sonstiges sein. Auch zahlreiche paraphysiologische Fernkampfattacken zählen darunter. Für jeweils 2 Fertigkeitspunkte auf *nicht-aerodynamische Objekte* erhöht sich die Reichweite der Waffe um KRAFT in Metern. Dieser Bonus zählt nicht für paraphysiologische Fernkampfattacken.

Wurfsterne

Zu den asiatischen Kampfkünsten gehören die tödlichen Wurfsterne oder Shuriken. Für jeweils 2 Fertigkeitspunkte auf *Wurfsterne* darf ein Charakter in der gleichen Aktion 1 weiteren Wurfstern auf das gleiche Ziel werfen.

Wenn ich aus dem ascheverschmutzten Fenster dieser Glasnadel auf die düsteren Silhouetten der Stadt blicke, sehe ich nichts als wandelnde Leichen. Ihre Herzen sind kalt wie die Mauern, die sie umgeben und ihr Mitgefühl so geheuchelt wie die propagierte Sicherheit dieses Staates. Diese Welt ist schon vor langer Zeit untergegangen und ich frage mich: Haben wir dieses Ende vielleicht verdient? Krieg und Zerstörung toben hinter dem schützenden Wall der Stadt, aber niemand interessiert sich dafür. Hass und Gewalt lenken unser Leben, als ob es ein Normalzustand wäre. Das Leid und die Gleichgültigkeit gegenüber jenen, die verfolgt werden, begleiten uns jeden Tag. Doch niemand will etwas daran ändern. Ich rüste mich, ich bewaffne mich und wenn du es wagst, dich mir in den Weg zu stellen, werde ich nicht um dich trauern. Denn eine gefühlkalte Leiche kann man nicht mehr töten.

- Benjamin von Wolf, Söldner -

7-9 SPORT

Sportliche Aktivitäten halten nicht nur fit, sondern oft auch lebendig. Ein dünner Fenstersims, eine hohe Mauer oder ein tiefes Gewässer sind nur einige der gefährvollen Hindernisse auf den Entdeckungsreisen in Europa. In den Ruinen der äußeren Stadtviertel und der Wildnis des europäischen Reiches liegen Orte, die ohne sportliches Können unerreichbar bleiben.

Akrobatik (KRAFT) *(nicht ungelernt)*

Akrobatik ist die Kunst, seinen Körper zu beherrschen und selbst in schier unmöglichen Situationen das Gleichgewicht zu bewahren. Bei dieser Fertigkeit muss sich der Charakter für einen Aspekt entscheiden und kann nicht auf andere Aspekte ausweichen. Jeder weitere Aspekt muss neu erlernt werden.

Bodenakrobatik

Mit dieser Fertigkeit kann ein Charakter seinen Körper mit perfekter Balance beherrschen. Bodenakrobatik kann verwendet werden, um dünne Mauern entlang zu balancieren, aber auch im Team, um hohe Menschenpyramiden zu bilden. Für jeweils 2 Fertigkeitspunkte auf *Bodenakrobatik* erhält der Charakter +1 auf seine *Balancieren-* und *Klettern-*Tests.

Heimlichkeitsakrobatik


Dies ist die Kunst, dem unachtsamen Auge zu entgehen, indem sich der Charakter wie eine Fledermaus an Decken klammert und zwischen engen Mauern festhält. Für jeweils 2 Fertigkeitspunkte auf *Heimlichkeitsakrobatik* erhält der Charakter +1 auf seine *Tarnen-* und *Schleichen-*Tests.

Luftakrobatik

Sich von Häuserdächern herabzustürzen und im Flug an Wäscheleinen und Jalousien abzufangen, an Seilen zu schwingen und bei Sprüngen unbeschadet am Boden aufzukommen, ist die Kunst der Luftakrobatik. Bei Stürzen wird der Fallschaden für jeden Fertigkeitspunkt auf *Luftakrobatik* um 3 Punkte gesenkt.

Kampfabakrobatik

Kampfabakrobaten nutzen das volle Potenzial



ihres Körpers, um mit Saltos aus dem Stand und wilden Bewegungen ihren Gegner zu verwirren. Für jeweils 2 Fertigkeitpunkte auf *Kampfkrobatik* werden die Mindestwürfe für Nah- und Fernkampfattacken auf den Charakter um +1 erschwert.

Balancieren (GESCHICK)

Die Bewegung auf schmalen Untergrund ist die Kunst, absolute Balance zu halten. Nur ein Charakter, der sein Gleichgewichtssinn ausreichend geschärft hat und keine Angst vor Höhen besitzt, ist in der Lage, solche Hindernisse zu überwinden. Den Mindestwurf gibt der Spielleiter anhand von Lichtverhältnissen, Durchmesser des zu überwindenden Hindernisses und anderen Faktoren vor. Er gibt auch eine ungefähre Zeitangabe für die Überquerung des Hindernisses. Die schließlich benötigte Zeit wird aus der Zeitangabe geteilt durch die Würfelerfolge ermittelt.

Gekonntes Klettern (KRAFT) (nicht ungelernt)

Dies ist das Erklimmen steiler Höhen auf unpassierbarem Untergrund. Für jeweils 2 Fertigkeitpunkte auf *Gekonntes Klettern* sinkt der Mindestwurf für das Erklimmen von Objekten um 1. Dieser Bonus wird nur gewährt, wenn der Charakter den passenden Aspekt besitzt. Bei dieser Fertigkeit muss sich der Charakter für einen Aspekt entscheiden und kann nicht auf andere Aspekte ausweichen. Jeder weitere Aspekt muss neu erlernt werden.

Bergsteigen

Mit geeigneter Ausrüstung können selbst die höchsten Punkte der Erde erklommen werden. Bergsteigen beinhaltet sowohl die Fähigkeit, felsigen Untergrund beim Aufstieg zu überwinden, als auch das Wissen um den Einsatz der richtigen Ausrüstung und das Überqueren von Gletschern.

Freiklettern

Beim Freiklettern wird auf alle Hilfen verzichtet. Der raue Fels ist das einzige, was den Kletterer vorm drohenden Absturz bewahrt. Freikletterer können ohne Ausrüstung hohe Felsen erklimmen, deren Flanken ausreichend Griff gewähren. Der Spielleiter sollte klar zwischen Felsen und

Gebirgen unterscheiden. Freiklettern ersetzt nicht die Fertigkeit *Bergsteigen*.

Seilklettern

Sich in Windeseile an Seilen emporzuziehen ist die Kunst des Seilkletterns. Charaktere, welche diese Fertigkeit besitzen, wissen wie man ein Seil mittels Enterhaken befestigt und somit jede Erhebung, ob Haus oder Mauer, mit Seil erklimmen kann. Der Spielleiter sollte klar zwischen Seilen, Felsen und Gebirgen unterscheiden. *Seilklettern* ersetzt nicht die Fertigkeit *Bergsteigen* oder *Freiklettern*.

Gekonntes Rennen (KRAFT) (nicht ungelernt)

Rennen ist für den Menschen die schnellstmögliche Fortbewegungsweise. Ist ein Charakter im Rennen trainiert, kann er sich auch auf schwierigem Gelände fortbewegen. Für jeden Punkt, den ein Charakter auf *Gekonntes Rennen* verteilt, erhält er einen Bonus von +1 auf seine Tests beim Rennen (siehe **Kapitel: Kampf**). Besitzt ein Charakter 5 oder mehr Punkte auf *Gekonntes Rennen* benötigt die Kampffraktion *Rennen* nur noch eine halbe Aktion, der Charakter kann jedoch nicht zweimal pro Runde rennen.

Gekonntes Springen (KRAFT) (nicht ungelernt)

Nachdem ein Spieler einen KRAFT-Test für einen Sprung durchgeführt hat, würfelt er auf *Gekonntes Springen*. Für jeden Würfelerfolg auf den Standardmindestwurf 4+ springt der Charakter zusätzlich 50 cm in der Horizontalen oder 25 cm in der Vertikalen.

Gekonntes Tauchen (KRAFT) (nicht ungelernt)

Tauchen gehört zu den eher ungewöhnlichen Fertigkeiten in der Wehrstadt Europa, da sie keinen Zugang zu netten Korallenriffen und Badestränden hat. Das einzige Großgewässer ist der Rhein, welcher sich in der Zwischenzeit durch die westlichen Ausläufer der Wehrstadt wälzt. Sein schwarzes, aschegeschwängertes Wasser ist aber jederzeit keinen Tauchgang wert. Bei dieser Fertigkeit muss sich der Charakter für einen Aspekt entscheiden und kann nicht auf andere Aspekte ausweichen. Jeder weitere Aspekt muss neu erlernt werden.

Apnoetauchen

Um zum Grund eines Flusses oder Sees zu tauchen, braucht es nicht zwangsweise schwere und kostspielige Ausrüstung. Der menschliche Körper ist in der Lage, genügend Luft aufzunehmen, um für wenige Minuten zu tauchen. Beim Apnoetauchen nimmt der Taucher Luft, bevor er abtaucht, welche ihm bis zum Abschluss des Tauchgangs reichen muss. Für jeweils 2 Fertigkeitpunkte, die ein Charakter auf Apnoetauchen hat, steht ihm entweder 20 Meter Strecke/Tiefe oder eine Aktion zur Verfügung, die nicht von seinen Erfolgen beim *Tauchen-Test* abgezogen wird (siehe **Kapitel: Kampf**).

Gerätetauchen

Beim Gerätetauchen nimmt der Taucher ausreichend Luft in Form von Druckluft mit. Die Fertigkeit Gerätetauchen umfasst sowohl das Wissen, mit Tauchgerät umzugehen, die notwendigen Regeln, welche beim Tauchen beachtet werden müssen, als auch die Konstitution, um in größere Tiefen tauchen zu können. Für jeweils 2 Fertigkeitpunkte auf Gerätetauchen erhält der Charakter +1 auf Reaktions-, Attributs- und Fertigkeitstests mit Tauchgerät unter Wasser (siehe **Kapitel: Kampf**). Die maximal mögliche Tauchtiefe wird durch das Tauchgerät festgelegt.

Konstitutionstraining (KRAFT)

(nicht ungelernt)

Für Sekundenbruchteile gewaltige Kräfte im menschlichen Körper freizusetzen ist eine natürliche Gabe, doch diese Kräfte über Minuten anzuhalten ist das Ergebnis harten Trainings. Charaktere mit *Konstitutionstraining* können KRAFT-Aktionen, wie das Stämmen von Gewichten, lange Zeit aufrecht erhalten. Wenn der Spielleiter für KRAFT-Aktionen einen Mindestwurf vorgibt und der Wurf gelingt, kann die Aktion solange aufrecht erhalten werden, wie die Zahl der Erfolge in Minuten ist. Jeder Charakter mit *Konstitutionstraining* erhält zusätzlich +1 Ausdauer für jeden Fertigkeitpunkt, den er auf *Konstitutionstraining* verteilt hat.

Reiten (GESCHICK)

In der modernen Welt sind Pferde eine Seltenheit geworden und können nur noch bei Rennsportereignissen gesehen werden.

Außerhalb des Walls von Europa, auf dem Land, sind Pferde aber immer noch häufige Nutztiere. Mindestwürfe werden durch den Spielleiter anhand des Reittiers, des Untergrunds und anderer Modifikatoren vorgegeben. Im Kampf erhält der Charakter für jeden Erfolg $\frac{1}{4}$ Aktion bis zu einem Maximum von 1 vollen Aktion zurück. Mit 4 Erfolgen kann er im Kampf trotz des Reitens ganz normal agieren.

Schwimmen (KRAFT)

(nicht ungelernt)

Nicht jeder Mensch kann den nassen Gewalten etwas Schönes abgewinnen, denn außerhalb der Luxus-Schwimmbäder in den Glasnadeln der Elite, sind die Gewässer von Asche verseucht. Um Schwimmen zu können, muss der Charakter mindestens 1 Punkt auf dieser Fertigkeit besitzen, für jeden weiteren Punkt erhöht sich die Schwimmgeschwindigkeit um 2 Meter pro Runde. Weitere Regeln für Schwimmen finden sich im **Kapitel: Kampf**.

Stemmen (KRAFT)

(nicht ungelernt)

Schwere Gegenstände zu stemmen ist nicht das Walten roher Kräfte, sondern ein gekonnter Bewegungsablauf. Ein Charakter, der einen KRAFT-Test durchführt, würfelt zuerst auf *Stemmen* mit dem Standardmindestwurf 4+. Für jeden Erfolg erhält der Charakter +1 auf die nachfolgenden KRAFT-Tests (nicht kumulativ). *Stemmen* unterstützt nur den Attributs-Test KRAFT, keine KRAFT-basierten Fertigkeitstests und es modifiziert nicht die Zahl der KRAFT-Poolwürfel.

Trinken (KRAFT)

Ob man mit Trinken zu Ruhm kommen kann, sei dahingestellt. Doch im Suff verrät das Gegenüber manchmal Dinge, die es im nüchternen Zustand nie weitergegeben hätte. Wichtig ist, noch nüchtern genug zu sein, um diese Informationen dann auch behalten zu können. Der Körper eines geübten Trinkers ist relativ tolerant gegen die schädliche Wirkung des Nervengifts Ethanol und funktioniert auch noch bei Promillewerten, bei denen andere längst im Koma lägen. Für jeden Fertigkeitpunkt, den ein Charakter auf *Trinken* verteilt, erhält er +1 auf seinen KRAFT-Test für Trinken (siehe **Kapitel: Kampf**).

7-10 HEIMLICHKEIT

Hinter der gesetzestreuen Fassade der Stadt liegen die Abgründe der dunklen Hinterzimmer. Ehrlose Schurken, hinterhältige Geheimagenten und selbst ernannte Wächter des Rechts durchstreifen diese graue Welt der Gesetzlosigkeit, um Informationen, Geld und Genugtuung zu erhaschen.

Beschatten (GESCHICK)

Dies ist die Fertigkeit einer anderen Person unbemerkt zu folgen. Für jeweils 2 Fertigkeitpunkte auf *Beschatten* erhöht sich der Mindestwurf des *Wahrnehmung*-Tests des Opfers um +1. Der Charakter wird durch *Beschatten* nicht unsichtbar, sondern unauffällig. Elektronische Überwachungssysteme kann der Charakter damit nicht umgehen. Bei einer Beschattung aus nächster Nähe kann der Spielleiter eine Verkleidung fordern, falls das Opfer seinen Verfolger bereits kennt.

Deduktion (GEIST)

(nicht ungelern)

Die Deduktion ist die Kunst anhand einfacher Beobachtungen und komplizierter Statistiken Informationen mit hoher Wahrscheinlichkeit ableiten zu können. Z. B. ein Mann macht einen großen Bogen um einen Hund an der Leine und tritt dafür mit seinen blank geputzten Schuhen sehenden Auges in eine aschegeschwärzte Wasserpfütze. Die Tierhaare auf seinem Anzug weisen darauf hin, dass er selbst ein Haustier besitzt, doch offensichtlich kann er Hunde nicht ausstehen oder leidet sogar unter Kynophobie; der Angst vor Hunden. Unter der Annahme, dass sein Haustier eine Katze ist, passen Farbe, Dicke, Länge und Biagsamkeit der Tierhaare auf eine Malteser-Langhaarkatze. Diese Rasse ist in Europa sehr beliebt. Da seine Schuhe blank geputzt sind, die Jacke jedoch voller Katzenhaare, kann man davon ausgehen, dass die Malteser-Langhaarkatze ausreichend Zeit für Kontakt mit der Jacke hatte und der Mann somit nicht in einem Auto-Apartment leben kann, wo Schuhe und Kleider in Wandschränken aufbewahrt und automatisch gereinigt werden... usw.

Der Spielleiter darf den Spieler jederzeit bitten, einen *Deduktions*-Test durchzuführen. Den Mindestwurf bestimmt der Spielleiter aufgrund der Zeit, die der Charakter hat, um den

Gegenstand oder die Person zu betrachten und die Offensichtlichkeit der Informationen. Die Zahl der Erfolge gibt an, wie viele Informationen der Charakter durch seine Beobachtung erhält.

Entfesselung (GESCHICK)

Generationen von Magiern haben mit den wildesten Entfesselungstricks Zuschauer beeindruckt. Was meistens nicht mehr als ein bisschen fauler Zauber ist, kann durchaus erlernt werden. Viele kommerzielle Vorrichtungen haben Sicherheitsvorkehrungen, um von Polizisten auch ohne Schlüssel geöffnet zu werden. Bei Knoten gibt es Techniken, sie zu lösen und selbst Kabelbinder können durch geschickte Handbewegungen geweitet werden. Ein Charakter, der die Fähigkeit des Entfesselns beherrscht, ist schwierig gefangen zu halten. Er kann sich aus der Gewalt von Handschellen und anderen Knebelwerkzeugen befreien und ist selbst im Kampf schwer festzusetzen. Für jeweils 2 Punkte auf *Entfesselung* erhält ein Charakter +1 Erfolg bei konkurrierenden KRAFT-Tests beim Festsetzen (siehe **Kapitel: Kampf**). Besitzt der Charakter 5 und mehr Punkte auf Entfesselung, kann er durch Vorrichtungen und paraphysiologische Kräfte nicht mehr automatisch festgehalten werden.

Fesseln (GESCHICK)

Um einen Schurken dingfest zu machen, hilft die Kenntnis der richtigen Fesselungsmethode. Ein Charakter, der sich mit Fesseln auskennt, weiß um die Verwendung kommerzieller Handschellen, die richtige Knotentechnik bei Seilen und geheime Entfesselungsmethoden. Will ein Charakter eine Person fesseln, benötigt er ein Seil oder Ähnliches. Der Fesselnde und der Gefesselte würfeln einen konkurrierenden *Fesseln*- bzw. *Entfesselung*-Test gegen den Standardmindestwurf 4+. Besitzt der Fesselnde mehr oder gleichviel Erfolge wie der Gefesselte, ist es nicht möglich, die Fesseln zu lösen. Besitzt der Gefesselte mehr Erfolge, kann er sich von den Fesseln befreien. Zur Befreiung benötigt der Gefesselte 20 Minuten, geteilt durch die Zahl der gewürfelten Nettoerfolge.

Glücksspiel (GEIST)

Casinos und Spielhöhlen sind in Europa weit verbreitet. Natürlich ist es bei echten

Glücksspielen kaum möglich, durch Taktik zu gewinnen, doch diese Fertigkeit kann mehr. Wer die Mechanismen hinter einem Spiel kennt, weiß, wo es am einfachsten zu manipulieren ist. Beim Glücksspiel würfeln alle beteiligten Spieler jeweils 1 W6, dann wird geboten. Anschließend würfeln alle Spieler 1 weiteren W6 und es wird erneut geboten (Spieler können auch jederzeit aussteigen). Zum Schluss wird ein drittes Mal gewürfelt und der Spieler mit dem höchsten Gesamtwürfelergebnis gewinnt das Spiel.

Will ein Spieler die Fertigkeit *Glücksspiel* einsetzen, würfeln alle anderen Spieler einen *Wahrnehmung*-Test ohne Mindestwurf. Das höchste Würfelergebnis ist der Mindestwurf für den Glücksspieler. Er würfelt einen *Glücksspiel*-Test mit dem gewürfelten Mindestwurf seiner Mitspieler und zählt pro Erfolg +1 zu seinem Gesamtwürfelergebnis hinzu.

Imitieren (PERSÖNLICHKEIT)

Eine Person zu imitieren heißt ihre Bewegungsabläufe, ihr Verhalten und ihre Reaktionen nachzuahmen. Es ist eine hohe Kunst, so tief in eine andere Rolle zu schlüpfen, dass man eine Person glaubwürdig imitiert. Der Charakter würfelt mit seinem Gegner einen konkurrierenden *Imitieren*- bzw. *Wahrnehmung*-Test gegen den Standardmindestwurf 4+. Den Test des Imitators kann der Spielleiter durch die nachfolgende Tabelle modifizieren. Gelingen dem Imitator mehr oder gleichviel Erfolge wie dem Gegner ist seine Vorstellung glaubwürdig. Gelingen dem Gegner mehr Erfolge, bemerkt er die Abweichungen und wird misstrauisch.

IMITIEREN

Faktoren	Bonus/Malus
Stimme erfolgreich imitiert	+2
gut verkleidet	+1
gute Maske (Kosmetiker)	+1
Gleiche Größe und Gestalt	+0
andere Größe und Gestalt	-1
anderes Geschlecht	-1
keine Maske	-1
schlecht verkleidet	-1
Stimme nicht erfolgreich imitiert	-2

Investigation (GEIST)

Das Ermitteln von Informationen ist der Grundstein einer jeden guten Schlussfolgerung. Die Fertigkeit *Investigation* erlaubt es dem Charakter nach Beweisen, Spuren und Indizien zu suchen, welche dem unaufmerksamen Auge entgehen können. Anstatt zu voreiligen Schlüssen zu springen und mit statistischen Daten zu untermauern, wie bei der Fertigkeit *Deduktion*, analysiert der Charakter die vorhandenen Informationen und kombiniert sie. *Investigation* ist sowohl für physikalische wie virtuelle Daten verwendbar. Über den Mindestwurf und die benötigte Zeit für die *Investigation* entscheidet der Spielleiter. Die benötigte Zeit wird anschließend für jeden überzähligen Erfolg geteilt. Z. B. *Alinas Charakter stammt vom Land und arbeitete vor ihrem Umzug nach Europa als Ordnungshüterin. Als sie versucht, einen Mordfall auf eigene Faust zu lösen, hat sie nicht viel mehr als den Namen des Opfers und etwas Lehm an dessen Schuhen. Der Spielleiter erlaubt einen Investigation-Test mit dem Mindestwurf 4+(2) und gibt 10 Stunden vor. Alina würfelt zwei 4er und eine 5. Damit hat sie den Wurf geschafft und die Zeit wird durch den überzähligen Erfolg auf 5 Stunden reduziert. Nach sorgfältiger Recherche im Datenstrom findet sie heraus, dass ein spurlos verschwundener Bauleiter im Stadtteil Hördt diesen Namen trägt. Die Arbeiten auf der Baustelle mussten mehrfach wegen des lehmigen Bodens der Rheinaue gestoppt werden. Sollte der Bau nicht bald abgeschlossen werden, steht die Baufirma vor dem Bankrott; ein Motiv?*

Der Spielleiter kann die Informationen, welche er dem Spieler preisgibt, auch nach Erfolgen staffeln. Umso besser das Testergebnis, umso mehr Informationen erhält der Spieler.

Schlösser öffnen (GESCHICK)

Dies ist die Kunst, an Orte zu gelangen, wo andere Leute keine Gäste möchten. Es gibt zwei verschiedene Schlostypen, die sich fundamental unterscheiden; mechanische und elektronische Schlösser. Jedes Schloss besitzt eine Sicherheitsstufe, die den Mindestwurf für den *Schlösser öffnen*-Test vorgibt, sowie die notwendige Zeit, um das Schloss zu öffnen. Bei dieser Fertigkeit muss sich der Charakter für einen Aspekt entscheiden und kann nicht auf andere Aspekte ausweichen. Jeder weitere Aspekt muss neu erlernt werden.

Mechanische Schlösser

Sie sind zwar altertümlich, werden aber aufgrund ihrer Robustheit und geringen Kosten immer noch vielerorts verwendet. Mechanische Schlösser müssen mit Plastikkarten (zugefallen) oder Dietrichen (verschlossen) geöffnet werden.

Elektronische Schlösser

Die einfachsten unter ihnen funktionieren mit einer Sicherheitskarte, komplizierte benötigen einen Handabdruck oder gar ein Abtasten der Iris. Für diese Schlösser wird ein Set aus elektronischen Sicherheitskarten, Handflächen-simulatoren und variabel bespielbaren Kontaktlinsen benötigt.

SCHLÖSSER ÖFFNEN

Stufe	Mindestwurf	Zeit zum Öffnen
I	5+	2 Minuten/Erfolge
II	6+	5 Minuten/Erfolge
III	8+	15 Minuten/Erfolge
IV	9+	30 Minuten/Erfolge
V	10+	60 Minuten/Erfolge
VI+	?	?

Stimmen imitieren (GESCHICK)

Stimmen gehören zu den komplexesten Geräuschen, die wir wahrnehmen. Sind nur wenige Frequenzen falsch, wird aus einer wohlbekannten Stimme eine unbekannte. Wenn Charaktere Stimmen imitieren, würfeln sie mit ihren Gegnern einen konkurrierenden *Stimmen imitieren* bzw. *Wahrnehmung*-Test auf den Standardmindestwurf 4+.

STIMMEN IMITIEREN

Faktoren	Bonus/Malus
Schon mal gehört	+4
Gelegentlich Kontakt	+2
Bekannter	+1
Freund	+0
Enger Freund	-1
Familie	-2

Der Spielleiter kann die Tabelle: *STIMMEN IMITIEREN* nutzen, um den Test des Charakters zu modifizieren. Besitzt der Charakter mehr oder gleichviel Erfolge wie sein Gegner, klingt die Stimme wie gewünscht. Besitzt der Gegner mehr Erfolge, erkennt er die Stimme nicht oder

schlimmer, dass es sich um eine Imitation handelt.

Taschendiebstahl (GESCHICK)

Was in den Taschen anderer Leute ist, kann hin und wieder sehr interessant und lukrativ sein. Ein Taschendieb würfelt mit seinem Gegner einen konkurrierenden *Taschendiebstahl*- bzw. *Wahrnehmung*-Test gegen den Mindestwurf 6+(1). Der Spielleiter kann die nachfolgende Tabelle nutzen, um den Test des Charakters zu modifizieren. Besitzt der Charakter mehr oder gleichviel Erfolge wie sein Gegner, gelingt es ihm, das Objekt zu erbeuten. Besitzt der Gegner mehr Erfolge, bemerkt er den Diebstahl und entdeckt den Charakter.

TASCHENDIEBSTAHL

Größenfaktoren	Bonus/Malus
Ring	+2
Geldbörse	+1
Pistole	+0
Rucksack/Tasche	-1
Gewehr oder größer	-2

Andere Faktoren	Bonus/Malus
Offen getragen	+2
In der Hosen-/Jackentasche	+0
In einer Innentasche	-1
Direkt am Körper (Hals, Kopf)	-2
Sehr schwer	-4
Sicherheitsholster, gesichert	-6
In der Hand gehalten	-6

Sie wollen von mir wissen, ob Ihre Frau Sie betrügt? Lassen Sie mal sehen. An Ihrem Sakko hängt noch das Etikett einer billigen Hotelreinigung mit dem Datum von heute. Sie haben letzte Nacht also nicht zu Hause verbracht. Es befinden sich rote und blonde Frauenhaare am Stoff Ihrer Hose und an Ihrem Hals sind Rückstände von Lippenstift. Es weist also alles darauf hin, dass Sie Ihre Frau betrügen. Warum sollte sie also nicht das Gleiche tun?

- Friedrich Wang, Privatdetektiv -

7-11 BERUF

Europa ist ein Sammelbecken zahlreicher Berufsprofessionen. Vom einfachen Handwerker über den geschickten Elektroniker bis hin zum wohlhabenden Juwelier streben sie alle nach einem besseren Leben und der Chance, ganz nach oben zu kommen.

Bäcker (GESCHICK)

Das Bäckerhandwerk ist eine alte Tradition und gehört in Europa zu den aussterbenden Künsten. Ein Bäcker weiß wie geschmackvolles Brot gebacken wird und Kuchenkreationen hergestellt werden. Er kennt sich auch mit den Grundlagen der Lebensmittelkunde aus. Will ein Charakter die Fähigkeit *Bäcker* nutzen, bespricht er mit dem Spielleiter mögliche Kosten und Zeitfaktoren sowie den erwünschten Effekt. Der Spielleiter entscheidet dann über Mindestwurf, Kosten und benötigte Zeit. Die schließlich benötigte Zeit wird aus der Zeitangabe geteilt durch die Würfelerfolge ermittelt. Weitere Regeln für die Herstellung von Backwaren finden sich im **Kapitel: Technologie**.

Bauarbeiter (GESCHICK)

Von vielen als billige Arbeitskräfte belächelt, sind es die Bauarbeiter, die gewaltige Wehrstädte wie Europa mit ihren bloßen Händen geschaffen haben. Charaktere mit der Fertigkeit *Bauarbeiter* wissen wie ein Bauwerk nach Plan gebaut und repariert wird. Den Mindestwurf gibt der Spielleiter anhand von Material, Ausrüstung und anderen Faktoren vor. Er gibt auch eine ungefähre Zeitangabe für die Fertigstellung des Bauwerks vor. Die schließlich benötigte Zeit wird aus der Zeitangabe geteilt durch die Würfelerfolge ermittelt.

Bestatter (GESCHICK)

Der Charakter hat bereits in einem Bestattungsunternehmen gearbeitet und kennt das Geschäft mit dem Tod. Er besitzt ein profundes Wissen über Bestattungsriten, kann passende Stellen aus der Bibel zitieren und weiß, wie man Angehörige tröstet. Bei Beerdigungen und traurigen Zusammenkünften mit Angehörigen erhält der Charakter für *Etikette-, Geschichten erzählen-, Handeln-, Überzeugen- und Verführen-Tests* einen Bonus von +1 pro 2 Fertigkeitsspunkte auf *Bestatter*.

Bogenmacher (GESCHICK)

Die Herstellung mittelalterlicher Bögen ist ein traditionelles Handwerk, wie es in Europa kaum noch ausgeübt wird. Auch wenn der Bogen sich durch die Entdeckung neuer Materialien der Schlagkraft von Feuerwaffen angenähert hat, sind es am Ende eine Handvoll Jäger und noch dunklere Individuen, welche den Bogen durch seine lautlose Art zu töten am Leben erhalten. Regeln für die Herstellung, Reparatur und Verbesserung von Bögen finden sich im **Kapitel: Technologie**.

Brauer (GESCHICK)

Manche behaupten, dass Kaiser und Reiche fallen können, aber die Liebe zum Alkohol ewig währt. Auf diesem Grundsatz basiert der altehrwürdige Beruf des Brauers, der bis zum heutigen Tag in Europa ausgeübt wird. Brauer wissen um die Herstellung eines guten Biers und können dies mit den notwendigen Gerätschaften auch selbst herstellen. Sie können Schnaps destillieren, Wein und Sekt keltern und kennen die Grundlagen der Lebensmittelkunde. Regeln für die Herstellung von alkoholischen Getränken finden sich im **Kapitel: Technologie**.

Büchsenmacher (GESCHICK)

Feuerwaffen sind in Europa allgegenwärtig und keine Schusswaffenreform konnte den Verkauf dieser Mordinstrumente bremsen. Wer als Büchsenmacher ausgebildet wurde, kennt die Grundlagen aller Feuerwaffen und kann vom kleinen Revolver bis hin zur Geschützwaaffe alles bauen. Regeln für die Herstellung, Reparatur und Verbesserung von Feuerwaffen finden sich im **Kapitel: Technologie**.

Gestalter (GESCHICK)

Gestalter können in allen Branchen Fuß fassen, in denen es auf gutes Aussehen ankommt. Sie verbinden Farben und Formen, um Emotionen auszulösen. Will ein Charakter die Fähigkeit *Gestalter* nutzen, bespricht er mit dem Spielleiter mögliche Kosten und Zeitfaktoren sowie den erwünschten Effekt. Der Spielleiter entscheidet dann den Mindestwurf und die benötigte Zeit. Die schließlich benötigte Zeit wird aus der Zeitangabe geteilt durch die Würfelerfolge ermittelt.

Elektroniker (GESCHICK)

Die meisten Geräte in Europa sind ein Sammelsurium aus Prozessoren, Kabeln sowie aktiven und passiven Elektronikbauteilen. Der Elektroniker weiß, wie sich der Strom durch die Platinen bewegt und welche Bauteile notwendig sind, um die Kraft der Technologie zu entfesseln. Charaktere können mit der Fertigkeit *Elektroniker* neue Geräte bauen, diese reparieren und verbessern. Genaue Regeln zum Einsatz der Fertigkeit *Elektroniker* finden sich im **Kapitel: Technologie**.

Elektrotechnik

Wann immer eine Lampe ausgeht, die Elektronik eines Aufzugs stillsteht oder Kabel durchschmoren, ist der Elektrotechniker gefragt. Er kennt sich mit den üblichen Bauelementen aus, weiß, wie man den Strom leiten muss, ohne Kurzschlüsse zu erzeugen und wie die Klimaanlage wieder in Gang gesetzt wird.

Rechner

Ein Rechenelektroniker hat die klassische Elektrotechnik hinter sich gelassen und sich auf Prozessoren und rechentechnische Bauelemente spezialisiert. Egal ob MoFo, Spiegel, Schreibmaschine oder Standrechner, er bringt sie alle wieder zum Laufen.

Automaschinen

Zu den schwierigsten Bauelementen der modernen Technologie gehört die Elektronik der Automaschinen. Erst das Zusammenspiel der unzähligen Prozessoren, Sensoren und Mikromotoren verleiht ihnen ein humanoides Wesen. Sich damit auszukennen ist die Königsklasse der Elektroniker.

Die Fertigkeit *Elektroniker* kann auch eingesetzt werden, um elektronische Schlösser (Zahlenschloss, Kartenleser, Handflächen-Abtaster, Iris-Abtaster) zu überbrücken. Natürlich besitzen diese Schlösser Sicherheitsmechanismen gegen eine Überbrückung, weshalb das Unterfangen schwierig aber nicht unmöglich ist. Will ein Elektroniker ein elektronisches Schloss überbrücken, benötigt er mindestens einen Handwerkskoffer für Elektronik als Ausrüstung.

SCHLÖSSER ÜBERBRÜCKEN

Stufe	Mindestwurf	Zeit zum Öffnen
I	8+	2 Minuten/Erfolge
II	9+	5 Minuten/Erfolge
III	10+	15 Minuten/Erfolge
IV	11+	30 Minuten/Erfolge
V	12+	60 Minuten/Erfolge
VI+	?	?

Fälschen (GESCHICK)

Dies ist die Fähigkeit, ein glaubwürdiges Faksimile eines Gemäldes, einer Urkunde oder Münze herzustellen. Dabei spielt es keine Rolle, ob das zu fälschende Objekt physikalisch existent ist oder nur digital vorliegt. Fälschen ist die große Kunst der absoluten Perfektion und hat schon viele Menschen sehr reich gemacht. Anderen hat sie kostenloses Wohnen in einem der zahlreichen Gefängnisse Europas beschert.

Digital


Es kann sich um digitale Dokumente aller Art handeln, die manipuliert und abgeändert werden. Zur digitalen Fälschung braucht der Charakter ein vom Spielleiter vorgegebenes Mindestmaß an Ausrüstung wie einen Rechner und ein Fälscher-Programm.

Druckmedien/Münzen

In einer Welt der absoluten Digitalisierung scheinen Druckmedien aus der Mode gekommen. Das Gefühl, etwas Greifbares in Händen zu halten, hat aber viele Dokumente und wichtige Papiere erhalten. Selbst Geld findet bis zum heutigen Tag in Münzenform Verwendung. Die nachstehende Tabelle gibt eine Auskunft über die Mindestwürfe für Fälschungen. Der Spielleiter kann abhängig vom Projekt des Charakters diese anpassen. Um eine Fälschung zu erkennen, würfelt der Untersuchende einen *Wahrnehmung*-

FÄLSCHEN

Fälschung	Mindestwurf
Unterschrift	4+
Brief/Einfaches Schreiben	5+
Offizielles Schreiben	6+
Siegel	8+
Aktienpapier	9+
Bargeld	10+
E-Pass	12+



(passiv) oder *Suchen*-Test (aktiv) gegen den Standardmindestwurf 4+. Besitzt er mehr Erfolge als der Fälscher bei der Herstellung des Faksimiles, fällt die Fälschung auf. Zum Fälschen braucht der Charakter ein vom Spielleiter vorgegebenes Mindestmaß an Ausrüstung.

Fahrzeuge (GESCHICK)

Die Fähigkeit, ein Fahrzeug zu bedienen, ist bei vielen Menschen aus der Mode gekommen, seit die selbstlenkenden Autofahrzeuge etabliert wurden. Diese Fahrzeuge steuern eigenständig durch die Straßen der Stadt. Nichtsdestotrotz werden noch immer manuelle Fahrzeuge eingesetzt, die vor allem in den Unterschicht- und Arbeiterbezirken sehr beliebt sind. Mindestwürfe werden durch den Spielleiter anhand des Fahrzeugs, des Untergrunds und anderer Modifikatoren vorgegeben (siehe **Kapitel: Fahrzeuge**). Im Kampf erhält der Charakter für jeden Erfolg $\frac{1}{4}$ Aktion bis zu einem Maximum von 1 vollen Aktion zurück. Mit 4 Erfolgen kann er im Kampf trotz des Fahrzeugsteuerns ganz normal agieren.

Personenfahrzeuge

Dieser Aspekt umfasst sämtliche Fahrzeuge für den Personentransport inklusive Autos, Kleinbusse, Busse und Geländewagen.

Motorräder

Sowohl klassische Zweiräder als auch Motorräder mit Beiwagen gehören noch immer zum Straßenbild Europas. Ihre Zahl nimmt durch die Autofahrzeuge deutlich ab, aber es gibt noch viele Liebhaber dieser Maschinen. Die Fertigkeit schließt auch die in Wrotislava gefahrenen motorisierten Dreiräder mit ein.

Lastenfahrzeuge

Pritschenwagen, Transporter und Lastkraftwagen gehören zu dieser Kategorie.

Panzerfahrzeuge

Dabei handelt es sich ausschließlich um Einsatzfahrzeuge des Militärs und H.A.S.S. Sie verfügen zumeist über Kettenantriebe und schwere Panzerung.

Schiffe

Die Verwendung von Schiffen ist in Europa auf

Binnengewässer maßgeblich den Rhein beschränkt. Hier patrouillieren Sicherheitskräfte in regelmäßigen Abständen das Gewässer und halten Ausschau nach Driftern, Horrors und Schmugglern aus dem Napoleonischen Bund. Gewaltige Stahlkolosse wälzen sich durch die Ströme Rhein und Main, um Waren zwischen den Wehrstädten zu transportieren.

Strahltriebwerksmaschinen

Die letzten Propellermaschinen wurden vor Jahrzehnten außer Dienst gestellt und durch die modernen, senkrechtstartenden Strahltriebwerksmaschinen oder kurz STM ersetzt. Ihre Fähigkeit, in den engen Häuserschluchten zu navigieren, hat sowohl für die Sicherheitskräfte Europas als auch private Unternehmen große Vorteile. Die Lizenzen zum Flug dieser Maschinen sind mit strengen Auflagen verknüpft und werden nur selten an Privatpersonen ausgegeben. Es gibt jedoch kommerzielle Firmenpiloten, welche Passagiere zu anderen Wehrstädten fliegen.

Feuerwehrmann (GEIST)

(nicht ungelernt)


Der Charakter beschäftigt sich mit der professionellen Bekämpfung von Bränden. Test für *Orientierung* bei Rauch und Feuer erhalten einen Bonus von +2. Zusätzlich gibt es auf Tests für *Wahrnehmung* von Rauch und Feuer einen Bonus von +2.

Fotograf (GESCHICK)

Trotz enormer Sprünge in der Unterhaltungstechnik kann keine Maschine ein so perfektes Motiv erzeugen wie ein Fotograf aus Fleisch und Blut. Fotografen kennen sich mit der Erstellung und Komposition von Bildern aus sowie mit der notwendigen Technik. Will ein Charakter die Fertigkeit *Fotograf* einsetzen, bespricht er mit dem Spielleiter den Rahmen seines Werks, welcher Mindestwurf und Zeit dafür festlegt. Die schließlich benötigte Zeit wird aus der Zeitangabe geteilt durch die Würfelerfolge ermittelt.

Friseur (GESCHICK)

Wer nicht mit der Zeit geht, geht mit der Zeit. Dies gilt insbesondere für Frisuren. Jede Gesellschaftsschicht hat ihre eigenen Ideale und



Vorstellungen von der perfekten Traumfrisur, welche sich in regelmäßigen Abständen ändern. Will ein Charakter die Fertigkeit *Friseur* einsetzen, bespricht er mit dem Spielleiter den Rahmen seines Werks, welcher Mindestwurf und Zeit dafür festlegt. Die schließlich benötigte Zeit wird aus der Zeitangabe geteilt durch die Würfelerfolge ermittelt.

Graveur (GESCHICK)

Die Kunst, Metalle Glas, Perlmutter und Kunststoffe mit Schriften und Ornamenten zu verzieren, erfordert ein ruhiges Händchen. Graveure brauchen Gravierwerkzeug, um ihre Kunst auszuführen und können abhängig von der Darstellung gute Preise für ihre Werke verlangen. Will ein Charakter die Fertigkeit *Graveur* einsetzen, bespricht er mit dem Spielleiter den Rahmen seines Werks, welcher Mindestwurf, Kosten und Zeit dafür festlegt. Die schließlich benötigte Zeit wird aus der Zeitangabe geteilt durch die Würfelerfolge ermittelt.

Goldschmied (GESCHICK)

Ein sündhaft teurer Beruf, bedenkt man die Preise für Gold in Europa. Goldschmiede fertigen Ringe, Ketten, Armbänder und alles nach Wunsch des Kunden. Will ein Charakter die Fertigkeit *Goldschmied* einsetzen, bespricht er mit dem Spielleiter den Rahmen seines Werks, welcher Mindestwurf, Kosten und Zeit dafür festlegt. Die schließlich benötigte Zeit wird aus der Zeitangabe geteilt durch die Würfelerfolge ermittelt. Regeln für die Herstellung von Schmuck finden sich im **Kapitel: Technologie**.

Hutmacher (GESCHICK)

Nicht nur für Damen, sondern auch für Herren ist der Hut ein wichtiges Accessoire. Er sagt viel über den wirklichen oder gewünschten sozialen Stand der Person aus, denn Hüte haben durchaus ihren Preis. Der Zylinder gilt in Europa weiterhin als wichtigstes Erkennungsmerkmal eines Ehrenmannes, während die Melone einen eher praktischen Nutzen erfüllt. Damenhüte sind beträchtlich komplizierter in ihrer Bedeutung und stark von der Jahreszeit und Mode abhängig. Regeln für die Herstellung von Hüten finden sich im **Kapitel: Technologie**.

Instrumentenbauer (GESCHICK)

Die Herstellung eines perfekten Musikinstruments ist nicht weniger Kunst als dieses zu spielen. Während die Elite Europas die alten Meister (Beethoven, Händel, Bach usw.) favorisiert, hören niedere Stände bevorzugt basslastige, elektronische und experimentelle Musik. Aus diesem Grund deckt der Instrumentenbauer heute ein breites Spektrum zwischen klassischer Violine und E-Saxofon ab. Regeln für die Herstellung von Instrumenten finden sich im **Kapitel: Technologie**.

Innenausstatter (GESCHICK)

Den Wohnraum nach modischen Vorbildern zu gestalten ist ein Vergnügen der Oberschicht. Der Innenausstatter wählt nach den Kriterien seines Klienten eine Farb- und Formkomposition, die Emotionen transportiert und dem Besuch unmissverständlich klarmacht, wer hier lebt. Will ein Charakter die Fertigkeit *Innenausstatter* einsetzen, bespricht er mit dem Spielleiter den Rahmen seines Werks, welcher Mindestwurf, Kosten und Zeit dafür festlegt. Die schließlich benötigte Zeit wird aus der Zeitangabe geteilt durch die Würfelerfolge ermittelt.

Jonglieren (GESCHICK)

Jonglieren ist so viel mehr als Bälle und andere Objekte in der Luft zu halten. Es ist eine perfekte Abstimmung von bewussten und unterbewussten Handlungen. Ein Charakter erhält für jeden Fertigkeitsschritt auf Jonglieren einen Bonus von +1 auf *GESCHICK*-Tests für Fangen und Werfen und für jeweils 2 Fertigkeitsschritte einen Bonus von +1 auf *Wurfaffen*-Tests.

Klempner (GESCHICK)

Bei der Berufswahl mag der Klempner etwas belächelt werden, nichtsdestotrotz ist und bleibt sein Handwerk essenziell. Klempner kennen sich mit den Wasserversorgungsleitungen und dem Abwassersystem in Europa aus und besitzen das Wissen, Schäden zu reparieren. Sie erhalten für jeden Fertigkeitsschritt auf Klempner einen Bonus von +1 auf *Orientieren*-Tests in Kanalisationsystemen.

Kosmetiker (GESCHICK)

Ewige Jugend und Schönheit ist die Kunst des

Kosmetikers. Man könnte sie auch als Maler bezeichnen mit dem lebenden Menschen als Leinwand. Kosmetiker können mit Schminke und Pinsel das Aussehen eines Charakters temporär verbessern, wobei die PERSÖNLICHKEIT ihres Objekts den Mindestwurf vorgibt und ihre Erfolge den gewünschten Effekt. Für jeweils 2 Erfolge beim Schminken erhält der Charakter +1 für alle sozialen Fertigkeiten mit einem Maximum von +5, solange er die Schminke trägt, aber maximal 8 Stunden. Ein Kosmetiker kann sich auch selbst schminken, sein Mindestwurf ist dann jedoch um +2 erschwert. Ja, auch Herren können sich schminken lassen.

KOSMETIKER

PERSÖNLICHKEIT-Pool (Objekt)	Mindestwurf
1	10+
2	8+
3	6+
4	5+
5 und mehr	4+

Maler (GESCHICK)

Die Fertigkeit Maler reicht von der Leinwand bis zur Häuserfassade und von Ölfarben bis zur Aerosolsprühdose. Farben und Formen können einfach sein oder einer fast fotorealistischen Wirklichkeit entsprechen. Gerade in der Oberschicht ist es in den letzten Jahren immer beliebter geworden, Innenräume nicht einfarbig zu streichen, sondern komplizierte Muster und Gemälde an die Wand malen zu lassen. Für einen guten Maler mit Namen kann dies ein einträgliches Geschäft sein. Will ein Charakter die Fertigkeit *Maler* einsetzen, bespricht er mit dem Spielleiter den Rahmen seines Werks, welcher Mindestwurf, Kosten und Zeit dafür festlegt. Die schließlich benötigte Zeit wird aus der Zeitangabe geteilt durch die Würfelerfolge ermittelt.

Metzger (GESCHICK)

Fleisch ist ein kostbares Gut, das man sich nur in den oberen Schichten regelmäßig leisten kann. Die unteren Schichten leben dagegen von hydroponisch gezüchteter Pflanzennahrung und synthetischen Lebensmitteln. Ein Charakter, der Metzger ist, hat neben seinem Wissen um die besten Fleischstücke und deren Qualität auch ein

profundes Wissen über Anatomie. Für jeweils 2 Fertigungspunkte auf *Metzger* erhält der Charakter +1 Schaden mit Nahkampfwaffen gegen Säugetiere.

Mechaniker (GESCHICK)

Auch wenn in Europa alles vernetzt scheint, so würde sich ohne regelmäßige Wartung und Pflege der Maschinen nichts bewegen. Der Mechaniker weiß grundsätzlich um die Konstruktion, Reparatur und Verbesserung von Maschinen jeder Art, hat sich aber anschließend auf einen Aspekt fokussiert. Regeln für die Herstellung, Reparatur und Verbesserung von Maschinen finden sich im **Kapitel: Technologie**.

Automaschinen

Der Charakter versteht sich auf die Konstruktion selbstdenkender Maschinen. Die komplizierten Gleichgewichtsstabilisatoren, der bionische Gang und die Konstruktion von Gelenken beherrscht er zur Perfektion.

Fahrzeuge

Wenn es Räder hat und fährt, dann gehört es zum Fachgebiet der Fahrzeugmechanik. Der Charakter kann vom Reifenwechsel bis zum Motoraustausch alles, solange er das richtige Werkzeug dafür hat. *Fahrzeuge* enthält Motorräder, Personen-, Lastkraft- und Panzerfahrzeuge, egal ob Auto- oder manuelle Fahrzeuge.

Industrie

Ein Industriemechaniker ist bemüht, die gewaltigen Maschinen der europäischen Wirtschaft am Laufen zu halten. Der Aspekt umfasst Generatoren, Fließbänder, Lüftungsanlagen bis hin zum Kernspalt-Kraftwerk.

Prothesen

Medizinische Prothesen bestehen aus diffizilen Mechaniken, bei denen feinste Zahnräder auf kraftvolle Hydraulik treffen. Der Charakter weiß um den Aufbau von komplexen Prothesen bis hin zu einfachen Implantaten.

Schiffe

An den Docks des ascheverseuchten Flusses Rhein liegen die gewaltigen Transport- und

Kriegsschiffe vor Anker, welche Waren vom Land nach Europa bringen. Mit Worms am Rhein-Kanal und Wertheim am Rhein-Main-Kanal wird nach der Fertigstellung des Monsterprojekts Rhein-Lahn-Kanal Marburg die nördlichste Wehrstadt an die europäischen Wassertransportwege angebunden sein. Der Charakter weiß um die gewaltigen Antriebsmaschinen und Steuersysteme der stählernen Giganten und kann diese reparieren.

Strahltriebwerksmaschinen

Die komplexesten Mechaniken kann man zweifellos in den fliegenden Festungen und ultraschnellen Kampf-Jägern finden. Die Turbinen der Strahltriebwerksmaschinen sind Kunstwerke europäischer Ingenieurskunst und das Herz des nationalen Warentransports. Nur die besten Mechaniker wagen sich an diese Gefährte heran.

Die Fertigkeit Mechaniker kann auch eingesetzt werden, um mechanische Schlösser zu demontieren. Natürlich besitzen diese Schlösser Sicherheitsmechanismen gegen eine Demontage,

weshalb das Unterfangen schwierig aber nicht unmöglich ist. Will ein Mechaniker ein mechanisches Schloss demontieren, benötigt er mindestens einen Handwerkskoffer für Mechaniker als Ausrüstung.

SCHLÖSSER DEMONTIEREN

Stufe	Mindestwurf	Zeit zum Öffnen
I	8+	2 Minuten/Erfolge
II	9+	5 Minuten/Erfolge
III	10+	15 Minuten/Erfolge
IV	11+	30 Minuten/Erfolge
V	12+	60 Minuten/Erfolge
VI+	?	?

Musizieren (GESCHICK)

Musizieren ist die Fähigkeit, ein Zeichen gegen die Stille zu setzen, den Geist des Menschen in die himmlischsten Höhen aufsteigen zu lassen oder in die feurigsten Tiefen zu schicken. Will ein Charakter die Fertigkeit *Musizieren* kaufen, sucht er sich ein Instrument dazu aus, das er von nun an spielen kann. Jedes Instrument muss separat erworben werden und gilt als Aspekt.

Ein Charakter kann mit seinem Musikinstrument

Musikstück	Mindestwurf	Erfolge und deren Auswirkung
Die Königin der Nacht	5+	pro Erfolg +1 auf GEIST-Tests und korrespondierende Fertigkeiten für alle befreundeten Ziele im Wirkungsbereich
Der Walkürenritt	5+	pro Erfolg +1 auf KRAFT-Tests und korrespondierende Fertigkeiten für alle befreundeten Ziele im Wirkungsbereich
La donna è mobile	5+	pro Erfolg +1 auf PERSÖNLICHKEIT-Tests und korrespondierende Fertigkeiten für alle befreundeten Ziele im Wirkungsbereich
Ungarischer Tanz Nr. 1	5+	pro Erfolg +1 auf GESCHICK-Tests und korrespondierende Fertigkeiten für alle befreundeten Ziele im Wirkungsbereich
Tanz der Zuckerfee	5+	pro Erfolg +1 auf Reaktion-Tests aller befreundeten Ziele im Wirkungsbereich
Mondscheinsonate	5+	pro Erfolg werden Sichtmodifikatoren für alle befreundeten Ziele im Wirkungsbereich um 1 erleichtert
Kleine Nachtmusik	5+	pro Erfolg wird der Mindestwurf für KRAFT-Tests zur Genesung für alle befreundeten Ziele im Wirkungsbereich um 1 gesenkt
Königgrätzer Marsch	6+	pro Erfolg +1 auf Tests im Kampf für alle befreundeten Ziele im Wirkungsbereich
Les Troyens	6+	pro Erfolg -1 auf Tests im Kampf für feindliche Ziele im Wirkungsbereich
Schwanensee	6+	im Sterben liegende Charaktere stabilisieren sich bei einem KRAFT/MACHT-Test mit 1 Erfolg statt 3 Erfolgen
Die Moldau	6+	pro Erfolg +1 Würfel zum KRAFT-Pool für alle befreundeten Ziele im Wirkungsbereich
Feuerwerksmusik	8+	pro Erfolg +1 Schaden bei Attacken für alle befreundeten Ziele im Wirkungsbereich
Die Wassermusik	8+	pro Erfolg +1 Panzerung für alle befreundeten Ziele im Wirkungsbereich
Ode an die Freude	8+	pro Erfolg +1 auf MACHT-Tests und korrespondierende Fertigkeiten für alle befreundeten Ziele im Wirkungsbereich

aktiv auf seine Umgebung einwirken. Der Mindestwurf wird von der Art des Liedes bestimmt und in den meisten Fällen bestimmt die Zahl der Erfolge die Stärke des Effekts. Die Lieder haben nur Effekt, wenn sie kontinuierlich gespielt werden und persönlich. Eine Aufnahme oder Übertragung klingt schön, hat aber keinen Effekt. In der beistehenden Liste ist eine Auswahl der berühmtesten Lieder zu finden, welche oft in klassischer oder moderner Form gespielt werden.

Optiker (GESCHICK)

Optische Sehhilfen sind gerade in den unteren Sozialschichten immer noch sehr gefragt, während Wohlhabende den Luxus einer kostspieligen Augenoperation bevorzugen. Optiker stellen jedoch nicht nur Brillen her, sie wissen auch um die optischen Gesetze der Physik und deren Anwendung. Nutzt ein Optiker ein Zielfernrohr oder eine andere optische (nicht elektronische) Zielhilfe, sinkt sein Reichweiten-Modifikator bei Gewehren um 1 für jeweils 2 Fertigkeitpunkte auf der Fertigkeit Optiker.

Z. B. Hannes Charakter besitzt die Fertigkeit Optiker auf 2 und nutzt ein Scharfschützengewehr mit optischem Zielfernrohr. Sein Ziel ist bereits auf weiter Distanz. Da Hannes Charakter sich mit optischen Sichtvergrößerungen perfekt auskennt, feuert er die Waffe mit dem Reichweiten-Modifikator für normale Distanz.

Weiterhin vermögen Optiker jede Form von optischer Seh- und Zielhilfe herzustellen. Regeln für die Herstellung von Optiken finden sich im **Kapitel: Technologie**.

Reinigungskraft (GESCHICK)

Als Reinigungskraft weiß der Charakter alles über steriles Arbeiten und kennt die notwendigen Mittel, um jeden Fleck zu entfernen. Er weiß aber auch, dass Reinigungskräfte in jedem Unternehmen und jeder Staatsbehörde arbeiten und erhält pro 2 Fertigkeitpunkte auf *Reinigungskraft* einen +1 Bonus auf Würfe für *Beschatten*-Tests und *Tarnen*-Tests, wenn er sich als Reinigungskraft ausgibt/verkleidet.

Rüstungsmacher (GESCHICK)

Europa ist ein gefährlicher Ort; sowohl inner- als auch außerhalb der Wehrmauern. Wer sein Leben liebt und seinen Mitmenschen misstraut, weiß deshalb eine gute Rüstung zu schätzen. Ein

Charakter mit Rüstungsmacher kann von einfachen Synthetikrüstungen bis hin zu den schweren Vollkörperpanzerungen alle Rüstungsvariationen bauen, reparieren und verbessern. Dazu zählen selbst schwere Fahrzeugpanzerungen, welche zwar vom Mechaniker montiert, aber vom Rüstungsmacher hergestellt werden. Regeln für Bau, Reparatur und Verbesserung von Rüstungen finden sich im **Kapitel: Technologie**.

Schauspielerei (GEIST)


Es geht nicht darum, eine Person zu imitieren oder auf simple Weise eine vorgegebene Rolle zu spielen, sondern sich voll und ganz in einen Charakter hineinzusetzen, seine Existenz zu begreifen und eins mit ihm zu werden. Das ist wahre Schauspielkunst. Schauspielerei ist nicht zu verwechseln mit Imitieren. Bei der Schauspielerei geht es darum eine vorgegebene Rolle zum Leben zu erwecken und mit seinem eigenen Charakter zu verschmelzen. Beim Imitieren versucht der Charakter eine wahre Persönlichkeit perfekt nachzuahmen. Ein Charakter, der Schauspielerei einsetzen möchte, würfelt einen Schauspielerei-Test gegen den Standardmindestwurf 4+ und vergleicht die Zahl seiner Erfolge mit der nachfolgenden Tabelle: *Schauspielerei*. Zusätzlich erhält ein Charakter für jeweils 2 Punkte auf Schauspielerei +1 auf *Anführen*-, *Lügen*- und *Überzeugen*-Tests.

SCHAUSPIELEREI

Zahl der Erfolge	Qualität
0	Die Kulisse hat mir gefallen
1	Nett, einfach nett...
2	Eine gelungene Darbietung
3	Das Stück war schrecklich aber den Schauspieler fand ich richtig gut.
4	Bravissimo!
5 und mehr	Einfach GÖTTLICH!

Schneider (GESCHICK)

Ob Damen- oder Herrenmode, mit der richtigen Kleidung findet man Beachtung und Respekt. Ein Schneider stellt Kleidung nach Maß und Anlass her, womit er seinen Trägern ein würdevolles Aussehen verleiht. Kleidungen haben immer nur Effekte in den sozialen Gefilden, für die sie geschneidert wurden. Geht ein Charakter mit



einem Eliteanzug in eine Unterschichtkneipe, wird er verwunderte Blicke ernten, aber keinen Respekt. Regeln für die Herstellung von Kleidung finden sich im **Kapitel: Technologie**.

Schuhmacher (GESCHICK)

Man muss nicht unbedingt in den Schuhen eines anderen Mannes gelaufen sein, um ihn zu verstehen; manchmal reicht ein einfacher Blick darauf. Wer keinen Wert auf die Bekleidung seiner Füße legt, wird auch in wichtigeren Dingen nachlässig sein.

Schuhe sind in Europa keine Wegwerfware. Nicht wenige davon haben bereits ein beträchtliches Alter und wurden immer wieder neu besohlt. Daher ist das Handwerk des Schuhmachers ein traditioneller Beruf genau wie der des Schneiders oder Hutmakers. Neben der Herstellung von Schuhen kümmern sich Schuhmacher auch um die klassische Lederbearbeitung, weshalb Taschen, Gürtel und andere Lederwaren genauso in das Repertoire des Schumachers fallen. Regeln für die Herstellung von Schuhen finden sich im **Kapitel: Technologie**.

Spengler (GESCHICK)

Den Beruf des Spenglers gibt es bereits seit dem Mittelalter und noch heute lautet die offizielle Berufsbezeichnung so. Allein das Aufgabenfeld des Spenglers hat sich seit damals stark verändert. Neben den klassischen Produkten wie Besteck, Töpfe, Pfannen und Blechwaren aller Art gehören sämtliche Gebrauchsgüter des alltäglichen Lebens zum Repertoire des Spenglers. Selbst so manche Spezialausrüstung für Sicherheitszwecke gehört dazu. Nicht selten haben sich Spengler auf eine einzige Ware spezialisiert, wodurch die Arbeitsprozesse wirtschaftlicher und eine teilweise Automation ermöglicht wurden. Betrachtet man heute die großen Fabriken mancher Spengler mit bis zu 500 Mitarbeitern, will man den alten Handwerksbegriff kaum noch hierfür verwenden. Regeln zum Bau von Spenglerwaren finden sich im **Kapitel: Technologie**.

Tischler (GESCHICK)

Das Bauen mit Holz ist bis zum heutigen Tag mehr Kunst als Handwerk. Auch wenn Fenster und Türen im Europa von 2051 nicht mehr aus Holz bestehen und gerichtet werden müssen,

sind Holzmöbel und Skulpturen immer noch gefragt. Will ein Charakter die Fertigkeit *Tischler* einsetzen, bespricht er mit dem Spielleiter den Rahmen seines Projekts, welcher Mindestwurf, Kosten und Zeit dafür festlegt. Weitere Regeln für die Herstellung von Holzwerkstücken finden sich im **Kapitel: Technologie**.


Uhrmacher (GESCHICK)

Mit den vermutlich feinsten Mechaniken, die von Menschenhand noch bearbeitet werden können, beschäftigt sich der Uhrmacher. Seine Kunst ist die Präzision. Mechanische Uhren sind seit der technologischen Revolution außer Mode gekommen und doch gibt es immer noch viele Antiquitäten, welche der hingebungsvollen Pflege eines guten Uhrmachers bedürfen. In den höchsten Schichten Europas werden bis heute sündhaft teure Chronografen gekauft und getragen, denn die mechanischen Uhren setzen ein Zeichen gegen die totale Digitalisierung. Regeln für die Herstellung und Reparatur von Uhren finden sich im **Kapitel: Technologie**.

Die Fähigkeit des Uhrmachers ist aber viel mehr als die simple Reparatur komplexer Zahnradstrukturen. Uhrmacher können mit ihren geschickten Händen andere Charaktere bei der Arbeit unterstützen. Setzt ein anderer Charakter *Bogenmacher, Büchsenmacher, Elektroniker, Fälscher, Graveur, Goldschmied, Hutmacher, Instrumentenbauer, Mechaniker, Optiker, Rüstungsmacher, Schlösser öffnen, Schneider, Schuhmacher, Spengler, Tischler oder Waffenschmied* ein, darf der Uhrmacher den ausführenden Charakter unterstützen. Er würfelt einen *Uhrmacher-Test* auf den gleichen Mindestwurf und zählt seine Erfolge auf die Erfolge des ausführenden Charakters. Der Spielleiter muss entscheiden, ob eine Unterstützung möglich ist. Uhrmacher können sich nicht selbst oder gegenseitig unterstützen.

Waffenschmied (GESCHICK)

Wie beim Handwerk des Bogenmachers stammen auch die meisten Werkstücke des Waffenschmieds aus einer oft vergessenen, dunklen und glorifizierten Zeit. Freunde des Mittelalters mögen sich ein Schwert an die Wand hängen, doch der Kampf mit Klingenwaffen ist nur noch bei Mitgliedern der Elite und bestimmten Studentenvereinigungen



gebräuchlich. Ansonsten sind die blanken Metallwaffen von den schlagkräftigen Feuerwaffen abgelöst worden.

Ein Charakter, der das Traditionshandwerk des Waffenschmieds erlernt hat, vermag es Nahkampf- und Wurfwaffen zu schmieden. Regeln für die Herstellung, Reparatur und Verbesserung von Nahkampf- und Wurfwaffen finden sich im **Kapitel: Technologie**.

Wenn du als Kind der Arbeiterelite geboren wirst, ist dir die Zukunft als Bürohengst und Abteilungsleiter in die Wiege gelegt. Aber wer sagt dir, dass deine Eltern, deine Familie oder deine Freunde über DEIN Leben bestimmen dürfen. In einer Welt, in der alles möglich ist, bist du kein Narr, wenn du deinem Herzen folgst. Du bist der Narr, wenn du dir sagen lässt, wem du zu folgen hast.

Ich fahre, baue und repariere die geilsten Motorräder Europas. Das ist meine Bestimmung. Und wenn ich gerade nicht in der Werkstatt stehe, nach Motorenöl stinke und der feingliedrigen Mechanik bei ihrem Ballett von Kolben, Zylindern und Ventilen zusehe, entfalte ich meine ledernen Schwingen und gleite durch die Nacht. Ich fühle den Wind auf meinen schwarzen Schuppen, betrachte die grellen Lichter der Stadt wie ein Schatten in der Dunkelheit und weiß, dass dieses eine Leben mir gehört.

- Arthur, Mechaniker & Drache -

7-12 SOZIAL

Menschen sind Herdentiere und somit abhängig von sozialen Interaktionen. Manche Personen verstehen es, den menschlichen Geist über subtile Anspielungen, klug eingestreute Worte und ein charmantes Lächeln zu beeinflussen.

Beleidigen (PERSÖNLICHKEIT)

Krude Beleidigungen mögen manchmal flapsig und dümmlich daherkommen, doch der wahre Fachmann nutzt sie, um sein Gegenüber aus der Deckung zu locken. Es ist schwer, Mund und Körper still zu halten, wenn man persönlich beleidigt wird. Beleidigt ein Charakter sein Gegenüber, würfelt er einen *Beleidigen*-Test auf den Standardmindestwurf von 4+. Sein Gegenüber muss einen *Selbstkontrolle*-Test auf den Standardmindestwurf 4+ würfeln. Hat der Beleidigende mehr Erfolge als der Beleidigte, wird dieser zu einer Aktion gezwungen (z. B. Angriff, wütende Erwiderung oder ausfallendes Verhalten). Der Beleidigte ist nach der Beleidigung sehr gereizt (evtl. rachsüchtig), was der Spielleiter bei den Handlungen des Charakters bedenken sollte. Es ist nicht möglich, mehrere Menschen durch *Beleidigen* gleichzeitig so aus der Fassung zu bringen, dass sie zu einer Aktion gezwungen werden. Bei einem Gleichstand gewinnt der Beleidigte.

Einschüchtern (PERSÖNLICHKEIT)

Beim Einschüchtern gibt man vor, etwas in der Hinterhand zu haben, das der andere nicht abwehren kann. Häufig geht es dabei um die Gesundheit des Ziels oder die seiner Familie. Nutzt ein Charakter *Einschüchtern*, würfelt er einen *Einschüchtern*-Test auf den Standardmindestwurf von 4+. Sein Gegenüber muss einen *Selbstkontrolle*-Test auf den gleichen Mindestwurf würfeln. Hat der Einschüchternde mehr Erfolge als der Eingeschüchterte, wird dieser gezwungen, eine Aktion zu unterlassen (z. B. anzugreifen, Alarm zu schlagen, bei H.A.S.S. anschwärzen usw.). Bei einem Gleichstand gewinnt der Eingeschüchterte. Der Spielleiter sollte darauf achten, dass *Einschüchtern* nicht als Kampftaktik missbraucht wird. Ein eingeschüchterter Charakter wird ganz normal kämpfen, wenn er angegriffen wird, nur eben keinen Kampf von sich aus beginnen. Es ist nicht möglich als Einzelner eine Gruppe von Menschen

gleichzeitig so einzuschüchtern, dass sie Aktionen unterlassen.

Etikette (PERSÖNLICHKEIT)

Jede soziale Schicht hat eigene Regeln und einen eigenen Verhaltenskodex. Ein Charakter, der sich mit Etikette auskennt, wird sich in jeder sozialen Schicht unbemerkt bewegen können, da er weiß, was von ihm erwartet wird, wie weit er gehen darf und welche Themen man besser nicht zur Sprache bringt. Um eine gesellschaftliche Situation richtig zu meistern, muss ein Charakter einen *Etikette*-Test bestehen, dessen Mindestwurf davon abhängt, wie weit die soziale Schicht seines Anfangscharakters (Umfeld, in dem er aufgewachsen ist), von der zu testenden sozialen Schicht entfernt ist. Der Spielleiter sollte einen erfolgreich gewürfelten *Etikette*-Test mit Mindestwurf-Erleichterungen für andere soziale Fertigkeiten belohnen, solange der Charakter, der den Test bestanden hat, sich in dieser gesellschaftlichen Situation befindet.

Z. B. *Harry kommt aus der Unterschicht und möchte sich bei einem Ball des Mittelstands gepflegt verhalten. Zwischen der Unterschicht und dem Mittelstand liegen 3 soziale Stufen (Unterschicht, Arbeiter, Arbeiterelite, Mittelstand). Daher ist sein Mindestwurf beim Etikette-Test bei 8+.*

ETIKETTE

Soziale Schicht	Mindestwurf
gleiche Schicht wie Charakter	4+
1 Schicht höher oder niedriger	5+
2 Schichten höher oder niedriger	6+
3 Schichten höher oder niedriger	8+
4 Schichten höher oder niedriger	9+
Militär oder Staatsführung	10+

Foltern (PERSÖNLICHKEIT)

Foltern ist die schmutzigste und abstoßendste Methode, an Informationen heranzukommen. Der zu folternde Charakter muss wehrlos sein, da er sonst keine Folter kampflös über sich ergehen lassen würde. Ist dies der Fall, können der Folternde und der Gefolterte einen konkurrierenden *Foltern*- bzw. *Selbstkontrolle*-Test mit dem Standardmindestwurf 4+ durchführen. Zusätzlich erhält der Gefolterte -1 auf seinen Wurf für jeden Verwundungsgrad, welchen der Folternde dem Gefolterten zufügt hat.

Besitzt der Folternde mehr Erfolge als der Gefolterte, gibt dieser alles preis um der Folter zu entgehen. Besitzt der Gefolterte mehr oder gleichviel Erfolge wie der Folternde, kann er sich beherrschen und gibt nichts preis.

Geschichten erzählen (PERSÖNLICHKEIT)

Trotz modernster Unterhaltungsmedien ist nichts so spannend, wie eine Geschichte (ob wahr oder nicht) von einem talentierten Erzähler vermittelt zu bekommen. Erzählt ein Charakter eine Geschichte, die packend und mitreißend ist, erhalten die zuhörenden Personen eine engere Bindung zum Erzähler und sind diesem besser gesonnen, als sie üblicherweise wären. Die Konsequenz dessen bleibt dem Spielleiter überlassen, sollte aber positiv für den Erzähler ausfallen. Der Mindestwurf wird vom Spielleiter entschieden und ist abhängig von der Stimmung der Menge, dem Thema der Geschichte und ob der Charakter (Spieler) die Geschichte gut erzählt.

Handel (PERSÖNLICHKEIT)

Manche halten es für eine natürliche Begabung, aber man kann die Kunst des Handelns durchaus erlernen. Feilscht ein Charakter um einen Preis, würfeln beide Handelspartner einen *Handeln*-Test gegen den Standardmindestwurf 4+. Für jeden Erfolg, den der Charakter über dem Käufer (oder Verkäufer) hat, kann er einen 10 % höheren Preis verglichen zum Listenpreis verlangen. Gewinnt der Händler, kann er für jeden Erfolg über dem Charakter 10 % vom Listenpreis abziehen. Ändert sich der Preis um 40 % und mehr, kann der Charakter/Händler das Angebot ablehnen. Ansonsten wird der Gegenstand zum gefeilschten Preis verkauft/gekauft. Weißt ein zu verkaufender Gegenstand deutliche Gebrauchsspuren auf, gilt er als gebraucht und der Listenpreis, an dem sich das Feilschen orientiert, wird halbiert.

Z. B. *Olaf möchte eine Pistole mit einem Listenpreis von 1000 € beim Händler verkaufen. Sie ist stark gebraucht, hat viele Kratzer und ist deswegen nur noch die Hälfte des Listenpreises, also 500 € wert. Beide Parteien würfeln einen Handeln-Test. Der Händler ist ein guter Händler und würfelt 3 Erfolge. Olaf würfelt nur 1 Erfolg; Würfelpech! Damit sinkt der Preis um 20 % gegenüber dem halben Listenpreis und Olaf muss die Waffe für 400 € verkaufen (500 € - 500 € x*

0,20). Hätte Olaf 3 Erfolge und der Händler nur 1 Erfolg gehabt, hätte Olaf 600 € für die Waffe bekommen (500 €*1,20). Ein Charakter kann die Fertigkeit Händler mit demselben Gegenstand nicht zwei Mal gegen den gleichen Käufer/Verkäufer einsetzen.

Menschenkenntnis (PERSÖNLICHKEIT)
(nicht ungelern)

Mit der Fertigkeit Menschenkenntnis hat der Charakter ein breites Wissen über die unabsichtliche Körpersprache und kann selbst kleine Ungereimtheiten in Betonung, Augenbewegung und Mimik interpretieren. Während die Grundfertigkeit Lügen erkennen nicht mehr als ein Bauchgefühl darstellt, ist Menschenkenntnis die Wissenschaft vom menschlichen Verhalten beim Lügen.

Wird ein Charakter belogen, würfelt er einen Menschenkenntnis-Test gegen den Standardmindestwurf 4+. Hat er mehr oder gleichviel Erfolge wie der Lügner, überführt er diesen anhand kleiner Dinge wie Betonung, Augenzwinkern, Blickrichtung, Schwitzen und Ähnliches. Ein Lügen erkennen-Test ist dann nicht mehr notwendig. Menschenkenntnis kann auch gegen Überzeugen eingesetzt werden (siehe Überzeugen).

Preise schätzen (GEIST)

Manche Menschen sehen an allem und jedem ein Preisschild. Sie können mit ihrem geschulten Auge und einer Menge Hintergrundwissen jedes Objekt in seinem monetären Wert schätzen. Ein Händler mit dieser Fertigkeit geht selten einen schlechten Handel ein. Will ein Charakter den Preis einer Ware schätzen, würfelt er gegen den in der Tabelle: Preise schätzen angegebenen Mindestwurf und erhält vom Spielleiter einen Preis genannt, dessen Genauigkeit von der Zahl der Würfelrolle abhängt.

PREISE SCHÄTZEN

Seltenheit des Objekts	Mindestwurf
sehr häufig	4+
häufig	5+
gelegentlich	6+
selten	8+
sehr selten	9+
einzigartig	10+

Erfolge	Effekt
0	keine Ahnung
1	Preis kann 3/4 abweichen
2	Preis kann 1/2 abweichen
3	Preis kann 1/4 abweichen
4	Preis kann 1/8 abweichen
5 und mehr	genauer Preis

Tanzen (GESCHICK)

Tanzen gehört bis heute zu einem gesellschaftlichen Event und ist in Europa besonders bei den höheren Schichten noch immer sehr beliebt. Wer zum Tanz aufgefordert wird und ablehnen muss, begeht einen Affront und ist unten durch. Es werden zwei Aspekte des Tanzes unterschieden; klassisch und modern. Tanzen hat einen rein rollenspielerischen Einfluss. Der Mindestwurf wird von der Musik und dem Tanzpartner bestimmt. Ein guter Tänzer möchte keine watschelnde Ente als Partner haben. Die Bedeutung eines erfolgreichen Tanzen-Tests sollte rollenspielerisch von Bedeutung sein und wird, wie der Mindestwurf, vom Spielleiter festgelegt.

Überzeugen (PERSÖNLICHKEIT)

Überzeugen ist die Kunst, mit harten und logisch klingenden Fakten jemanden vom Gegenteil zu überzeugen. Meistens stehen diese vermeintlichen Fakten auf sehr wackligen Beinen oder haben überhaupt keine. Doch hier kommt die Überzeugungskraft ins Spiel und bügelt mit falschen Statistiken und hanebüchenden Argumenten alle Ungereimtheiten vom Tisch. In diesem Punkt unterscheidet sich Überzeugen vom klassischen Lügen. Lügen ist eine Falschaussage, Überzeugen eine überredende Manipulation des Gegenübers. Will ein Charakter einen Gegner (oder anderen Charakter) überzeugen, so würfelt der Überzeugende einen konkurrierenden Überzeugen-Test gegen Lügen erkennen oder Menschenkenntnis mit Standardmindestwurf 4+. Verwendet der Gegner Lügen erkennen, gewinnt der Überzeugende auch bei Gleichstand der Erfolge. Bei einem konkurrierenden Wurf mit Menschenkenntnis benötigt der Überzeugende mehr Erfolge als sein Gegner. Ein überzeugender Charakter hat es auch einfacher, seine Freunde um Hilfe zu bitten. Für jeweils 2 Fertigkeitsspunkte auf die Fertigkeit

Überzeugen erhält der Charakter einen Bonus von +1 auf seine *Freundschafts-Tests* (siehe **Kapitel: Freunde**).

Verführen (PERSÖNLICHKEIT)

Verführen ist die Kunst, mit den sexuellen Bedürfnissen des anderen zu spielen und diese zu nutzen. Will ein Charakter eine Person verführen, würfelt er einen *Verführen-Test* auf den Mindestwurf, der sich aus der *Verführen-Tabelle* ergibt (Situations-Mindestwurf + Modifikator). Sein Gegenüber würfelt einen *Wahrnehmung-* oder *Menschenkenntnis-Test*. Gelingt dieser, weiß das Gegenüber, was der andere vorhat.

Verführen

Situation	Mindestwurf
anderes Geschlecht	4+
gleiches Geschlecht	8+

Weitere Faktoren	Bonus/Malus
stimmungsvolle Umgebung	+1
homo/bisexuell	+4/-4
PER-Pool höher als Ziel	+1
PER-Pool niedriger als Ziel	-1
sozialer Status höher als Ziel	+1
sozialer Status niedriger als Ziel	-1
Ziel verheiratet oder gebunden	-2
Ziel frisch verliebt	-3

Verhören (PERSÖNLICHKEIT)

Beim Verhör denken die meisten an brutale Methoden, doch dies wäre Foltern. Vielmehr ist das Verhör ein psychologischer Krieg zwischen zwei Parteien. Beim Verhör ist es wichtig, dass der Verhörte überhaupt einen Grund hat, dem Verhörenden zuzuhören und über seine Worte nachzudenken. Ist dies der Fall, kann der Verhörende einen *Verhören-Test* mit dem Standardmindestwurf 4+ durchführen. Sein Wurf konkurriert gegen einen *Lügen-Test* (wenn sein Gegner eine Lügengeschichte erzählen will), einen *Überzeugen-Test* (wenn sein Gegner ihn vom Gegenteil überzeugen möchte) oder einen *Selbstkontrolle-Test* (wenn sein Gegner schweigen möchte). Im Falle von *Lügen* und *Selbstkontrolle* gewinnt der Verhörende, wenn er mehr oder gleichviel Erfolge wie sein Gegner besitzt. Nutzt sein Gegner jedoch *Überzeugen*, benötigt der Verhörende mehr Erfolge als sein Gegner. Gelingt

es dem Verhörten den Test für sich zu entscheiden, ist seine Lügengeschichte glaubhaft, er kann den Verhörenden von seiner Version überzeugen oder er schweigt beharrlich. Gewinnt der Verhörende den Test, hat sich sein Gegenüber in Lügen oder Falschaussagen verstrickt und gesteht die Wahrheit schließlich oder platzt mit Informationen heraus, die er eigentlich nicht preisgeben wollte.

Verspotten (PERSÖNLICHKEIT)

Die Kunst des Verspottens ist nicht mit flachen Beleidigungen um sich zu werfen, sondern einem Gegner seine Schwächen vor Augen zu führen. Denn wer im Kopf aufgibt, hat bereits verloren. Verspottet ein Charakter sein Gegenüber, würfelt er einen *Verspotten-Test* auf den Standardmindestwurf von 4+. Sein Gegenüber muss einen *Selbstkontrolle-Test* auf 4+ würfeln. Hat der Verspottende mehr Erfolge als der Verspottete, erhält der Verspottete für jeden Nettoerfolg des Verspottenden -1 auf alle Attributs- und Fertigkeitstests innerhalb der nächsten 10 Minuten. Der Verspottete ist danach sehr ärgerlich (evtl. rachsüchtig), was der Spielleiter bei den Handlungen des Charakters bedenken sollte. Es ist nicht möglich als Einzelner eine Gruppe von Personen gleichzeitig gezielt zu verspotten.

Grrrr.. ich weiß, dass dich mein Anblick im ersten Moment etwas schockieren wird. Aber hab keine Angst. Du wirst schnell fühlen, wie zärtlich ein getigertes Kuschelkätzchen sein kann. Lehn dich an das Fell meiner Schulter, spüre die sanfte Berührung meiner Pranke auf deiner nackten Haut und vergiss die Welt da draußen. Das ist unsere Stunde der Liebe und Geborgenheit. Das ist unser Moment der Ektase und Fantasie. Nichts und niemand kann uns diesen Moment nehmen.

- Ferdi, Entrepreneur & Rakshasa -

7-13 NATUR

Europa ist eine Betonwüste aus gewaltigen Bauwerken und endlosen Straßen. In dieser unwirklichen Welt der Extreme gibt es nur wenige Naturfertigkeiten, welche den Menschen beim Überleben behilflich sein können.

Fährten lesen (GEIST)

Mit Fährten lesen ist es einem Charakter möglich, Fuß-, Reifenspuren oder anderen Hinweisen wie platt gedrücktes Gras oder abgebrochene Äste in einer bewaldeten Region zu folgen. Versucht der Charakter einer Spur zu folgen oder Informationen über diese zu erhalten, würfelt er einen *Fährten lesen*-Test auf den in der Tabelle: *Fährten lesen* angegebenen Mindestwurf und addiert gegebenenfalls die entsprechenden Modifikatoren darauf.

FÄHRTEN LESEN

Faktoren	Mindestwurf
Reifenspuren	4+
viele Fußspuren	4+
einzelne Spur	5+

Faktoren	Bonus/Malus
voll beladenes Auto	+1
Leichtgewicht	-1
Schnee, Ascheregen	-2
Aschesturm	-3
Regen	-1
Sonnenschein	+1
mondhelle Nacht	-1

Tiere abrichten (PERSÖNLICHKEIT)

Tiere können die besten Freunde des Menschen sein, wenn ihnen der Umgang mit ihren zweibeinigen Artgenossen richtig beigebracht wird. Um ein Tier abzurichten oder dieses zu zähmen, muss der Charakter ausreichend Zeit mit dem Tier verbringen. Es kann Stunden oder Tage dauern, bevor der Charakter durch den Spielleiter die Erlaubnis erhält, einen Test auf *Tiere abrichten* würfeln zu dürfen. Für jeden erfolgreichen Test auf *Tiere abrichten* erhält das Tier eine engere Bindung zum Charakter und ist in der Lage, komplexeren Befehlen zu gehorchen. Um den Befehl zu erlernen, muss die Übungseinheit mit einem erfolgreichen *Tiere abrichten*-Test beendet werden. Eine

Übungseinheit dauert 8 Stunden. Jedes Mal, wenn der Charakter dem Tier einen Befehl gibt, muss er einen *Tiere abrichten*-Test mit Mindestwurf 8+(1) bestehen, damit das Tier den Befehl richtig versteht. Für erfolgreiche Übungseinheiten erhält der Charakter Boni für das Geben von Befehlen, welche kumulativ sind. Hat einen Charakter alle 8 Übungseinheiten erfolgreich mit einem Tier abgeschlossen, erhält er bei diesem Tier somit einen Bonus von +4 auf das Geben von Befehlen. Zwischen 2 Übungseinheiten mit dem Tier müssen mindestens 24 Stunden vergehen. Der Effekt ist dauerhaft und das Tier wird sich immer an den Charakter und sein erlerntes Wissen erinnern.

TIERE ABRICHTEN

UE*	MW	Erlernter Befehl	Befehls-Bonus
1	4+(1)	Komm her!	+1
2	5+(1)	Folge mir!	-
3	4+(2)	Geh weg!	+1
4	+6(1)	Bring mir dieses Objekt!	-
5	5+(2)	Versteck dich!	+1
6	8+(1)	Greif nach eigenem Ermessen an!	-
7	6+(2)	Greif dieses Ziel an! Hohl Hilfe!	-
8	8+(2)	Bring diesen Gegenstand dort hin!	+1

*Übungseinheit

°Drifter und Horrors zählen immer als Wildfang. Der Modifikator ist bereits einberechnet.


Faktoren	Bonus/Malus
Tier ist verletzt	-2
Tier ist ein Wildfang	-2
Drifter°	-4(+1)
Horror°	-6(+1)

Überleben (GEIST)

In der unwirklichen Welt von EUROPA INFERNA zu überleben ist kein Kinderspiel. Mit dem Wissen zur Überlebenskunst kann man jedoch für lange Zeit ohne Hilfe klarkommen, solange man keinem Drifter oder gar einem Horror über den Weg läuft.

Einöde

Einöde beschreibt alle Orte, die sich durch wenig Pflanzen und trockenen Boden auszeichnen. Dabei kann es sich um eine Wüste handeln oder



um die Regionen um den Monte Inferna.

Stadt

Das Überleben in der Stadt scheint einfach zu sein, doch ohne Geld und fremde Hilfe wird es deutlich schwerer, sich in der Beton- und Asphaltwüste zu ernähren und zu schützen.

Wildnis

Die Wildnis beginnt bereits außerhalb der Wehrmauer. Sie beschreibt jeden Ort mit ausreichend Pflanzenwachstum und Wasser, an dem keine menschliche Hilfe zu erwarten ist.

Winter

Im Winter zu überleben bedeutet vor allem Wärme zu sparen, an flüssiges Wasser zu kommen und sich vor dem eisigen Frost zu schützen.

Vergiss die Propaganda der kleinen Leute! Die Welt hinter dem Wall ist alles andere als eine todbringende Einöde. Es ist eine unberührte Welt, in welcher die Natur sich ihr Reich zurückerobert hat. Dunkle Wälder, saftige Wiesen, wilde Bäche und wohlthuende Auen. Sieh dagegen die Welt, in der du lebst! Graue Stahlbetongiganten, schmutzige Straßen, trostlose Aschestürme, welche durch Häuserschluchten ziehen und Verbrechen an jeder Kreuzung. Das nennst du ein Zuhause? Wenn ich die feuchte Erde unter meinen martialischen Pranken spüre, die Fährte des Jagdwildes aufgenommen habe und schließlich mit roher, animalischer Gewalt zuschlage, um das Blut meiner Beute in meinem von Raubtierzähnen besetzten Maul zu schmecken, dann weiß ich, dass ich in Wirklichkeit eine Bestie in Menschengestalt bin. Dann weiß ich, dass ich da draußen vor den Toren der Stadt zu Hause bin und nur hier verweile, weil mich mein Jagdinstinkt in diesen dreckigen Moloch namens Europa geführt hat.

- Löwe, Jäger & Mantikor -

7-14 WISSEN

Wissensfertigkeiten beschreiben das theoretische Wissen um ein bestimmtes Thema und die Fähigkeit, diese Informationen auf komplexe Weise zu verbinden. Sie umfassen auch den Umgang mit den notwendigen wissenschaftlichen Geräten (Mikroskop, Messinstrumente usw.), sowie die notwendigen Tätigkeiten für den wissenschaftlichen Berufszweig (Operieren, Programmieren usw.).

Architekt (GEIST)

Das Wissen um den Entwurf von Bauwerken. Seien es Brücken, Häuser oder Straßen, ein Charakter mit der Fertigkeit Architekt weiß, wie man diese entwirft und wo ihre Schwachstellen liegen. Will ein Charakter die Fertigkeit Architekt einsetzen, bespricht er mit dem Spielleiter den Rahmen seines Werks, welcher Mindestwurf, Kosten und Zeit dafür festlegt. Die Zeit wird durch die Erfolge des Wurfs geteilt.

Astrologie (GEIST)


Dies ist die Kunst aus Sternen- und Planetenkonstellationen Auswirkungen auf irdische Geschehnisse abzuleiten. Die Astrologie wird häufig belächelt, doch auch die Paraphysiologie wurde oft belächelt und gilt nun als die größte Gefahr des 21. Jahrhunderts. Will ein Charakter die Fertigkeit Astrologie einsetzen, bespricht er mit dem Spielleiter, was er herausfinden möchte. Der Spielleiter gibt den Mindestwurf, Kosten und Zeit dafür vor. Die Zeit wird durch die Erfolge des Wurfs geteilt. Astrologie ist keine absolute Wissenschaft, sondern liefert bei Erfolg wage und nebulöse Ausblicke auf zukünftige Ereignisse.

Astronomie (GEIST)

Astronomen erforschen das Weltall und dessen Phänomene. Ihre Annahmen und Theorien basieren im Vergleich zur Astrologie auf harten wissenschaftlichen Fakten.

Kosmische Astronomie

Dies ist die Wissenschaft von Objekten und Phänomenen, die innerhalb und außerhalb unserer Galaxis, der Milchstraße, existieren. So zum Beispiel das Wissen um Sonnensysteme, Kometen, Nebel und das Zentrum der Milchstraße, aber auch weit entfernte Objekte wie



die Bewegung anderer Galaxien, die Bildung von schwarzen Löchern, die Geburt neuer Sterne und Nebel. Die Planetologie, die Wissenschaft von der Entstehung und Bewegung von Planeten ist ein untergeordnetes Feld der kosmischen Astronomie.

Kosmologie

Die Kosmologie beschäftigt sich mit dem Ursprung und der Entstehung des Universums. Wann ist es entstanden, wo und wohin führt sein weiterer Lebensweg.

Stellarastronomie

Dies ist die Wissenschaft von Sternen wie die Sonne. Das größte jemals angestrebte Projekt dieses Feldes war IKARUS, ein gigantischer Satellit, der Sonnenstrahlung bündeln und auf das europäische Reich lenken sollte. Wissenschaftler gingen davon aus, dass die fehlende Sonnenstrahlung durch die Aschewolken damit ausgeglichen werden kann. Durch die zahllosen Fehlschläge von Trägerraketen wurde das Projekt jedoch abgebrochen.

Biologie (GEIST)

Die Biologie beschäftigt sich mit der lebendigen Natur und allen natürlichen Lebensformen auf der Erde. Sie umfasst die natürlichen Tiere, Pflanzen und Einzeller sowie deren Genetik und Molekularbiologie. Die Biologie wird in Europa auf 3 Großfachbereiche aufgeteilt; Makrobiologie, Mikrobiologie und Genetik.

Makrobiologie

Die klassischen Betätigungsfelder der Biologie; Botanik, Ökologie, Zoologie und seine Fachbereiche wie Arachnologie, Entomologie und Ornithologie wurden im Rahmen der großen Studienreformation zur Makrobiologie zusammengeschlossen. Damit sollte eine klarere Grenze zwischen den Tieren und Pflanzen mit den Forschungsobjekten der Mikrobiologie gezogen werden. Die Makrobiologie umfasst die Entwicklung und Bestimmung von Tieren, deren Evolution, Physiologie und Verhalten. Dazu gehören auch die Fachbereiche der wilden und kultivierten Flora inklusive der hydroponischen Kulturen, das heißt Pflanzenzucht ohne Boden in gewaltigen unterirdischen Zuchtanlagen.

Mikrobiologie

Mit der Entwicklung guter Mikroskope war es möglich, die vielfältige Welt der Einzeller zu erforschen. Zu ihnen gehören Bakterien, Pilze und Viren. Besonders die Pilze sind im derzeitigen Fokus der Forschung, da genetisch modifizierte Pilze wichtige Ausgangsstoffe für die Pharmazie herstellen können.

Genetik

Mit fortschreitender Technologie waren Wissenschaftler in der Lage, das Erbgut von Organismen zu erforschen und zu manipulieren. Dies ist das Arbeitsfeld der Genetik. CERES steckt zurzeit erhebliche Geldsummen in die Erforschung genetischer Manipulationen und Gentherapien für zahlungskräftige Patienten. Aus diesem Grund sind Genetiker gefragte Leute und in der Lage, mit der richtigen Laborausrüstung sogar künstliche Organe zu züchten. Regeln für die Herstellung von künstlichen Organen finden sich im **Kapitel: Technologie**.

Chemie (GEIST)


Die Chemie ist die Lehre der Eigenschaften und Umwandlungen von Materie. Sie ging aus der Alchemie hervor, arbeitet jedoch im Gegensatz zu dieser mit den strengen Grundsätzen der Naturwissenschaft.

Anorganische Chemie

Die anorganische Chemie beschäftigt sich mit anorganischen Verbindungen, also all diejenigen, welche nicht zu den komplexen Kohlenwasserstoffen gehören. Sie umfasst sowohl die Analyse von unbekanntem Substanzen als auch die Herstellung von chemischen Verbindungen im kleinen und industriellen Maßstab. Regeln für die Herstellung von anorganischen Chemikalien finden sich im **Kapitel: Technologie**.

Organische Chemie

Die organische Chemie ist das Gegenstück zur Anorganik und arbeitet mit komplexen Kohlenwasserstoffmolekülen. Sie beinhaltet die Forschung und Herstellung von Kunststoffen, Arzneimitteln, Aromen und Duftstoffen sowie der Chemie in lebenden Organismen. Regeln für die Herstellung von organischen Chemikalien finden sich im **Kapitel: Technologie**.



Geheimzeichen (GEIST)

(nicht ungelernt)

Viele Organisationen nutzen Geheimzeichen, um den wahren Inhalt von Texten oder Nachrichten zu verschleiern. Charaktere, die sich mit Geheimzeichen auskennen, können diese lesen oder den Sinn der Botschaft enträtseln. Es ist nicht möglich, ganze Texte zu entschlüsseln. Dies ist das Feld der Kryptografie.

Antike

Schon vor langer Zeit wurden Geheimzeichen verwendet und diese oder Abwandlungen davon werden auch in der Neuzeit immer wieder angewandt.

Digitale

Im Datenstrom werden regelmäßig neue Zeichen entwickelt, die ihre ganz eigenen Bedeutungen besitzen. Einige davon sind nur für spezielle Personen gedacht und können nicht von jedem Nutzer gelesen werden.

Geheimbünde

Da der Sinn eines Geheimbundes ist, im Geheimen zu agieren, verwundert es nicht, dass auch ihre Schriftzeichen oft Geheimzeichen sind. Jeder Geheimbund hat ein eigenes Portfolio an Geheimzeichen, welche auch zur Identifikation des Geheimbundes genutzt werden kann.

Religiöse

Einige religiöse Geheimzeichen wie der Fisch sind bereits ins Allgemeinwissen der Bevölkerung übergegangen, doch andere haben ihren Nutzen bis zum heutigen Tag nicht verloren. Aufgrund der zahlreichen religiösen und sektenartigen Strömungen in Europa sind die religiösen Geheimzeichen ein breites Feld.

Unterwelt

Das organisierte Verbrechen besitzt natürlich auch sein ganz eigenes Alphabet an Geheimzeichen, sogenannte Zinken. Für Leute, die sich in der Unterwelt bewegen möchten, sind diese Zeichen unabdingbar.

Geowissenschaften (GEIST)

Die Geowissenschaften befassen sich mit dem Aufbau unseres Planeten, dessen Oberfläche, Zusammensetzung und die Bildung von Vulkanen und Gesteinen.

Geologie

Das Wissen um den strukturellen Aufbau unseres Planeten, die Plattentektonik, Bildung von Vulkanen und Gefahren durch Georisiken sind alles Teilaspekte der Geologie.

Mineralogie

Der Aspekt der Mineralogie handelt von den Bausteinen der Gesteine, den Mineralen. Sie untersucht deren Kristallstrukturen, die Bildung von Erzmineralen und kostbaren Edelsteinen sowie deren synthetische Herstellung.

Geografie

Die Geografie beschäftigt sich mit der Oberfläche des Planeten, den Strukturen, die wir Berge und Täler nennen, beherbergt die Bodenkunde sowie die Kartografie.

Geschichte (GEIST)

Die Geschichte beschäftigt sich mit der Vergangenheit, woher wir kommen und welche Lehren aus dem bereits Geschehenen gezogen werden können.

Alte

Sie beschäftigt sich mit dem Aufbau und Fall der griechischen und römischen Kultur; ihrem Streben nach Macht und dem allmählichen Zerfall. Viele kulturhistorische Überbleibsel und Ansichten aus dieser Zeit, wie die Demokratie und das Gerichtswesen, gelten bis zum heutigen Tag.

Asiatische

Die asiatische Geschichte war besonders im 19. Jahrhundert von großem Interesse. Sie war fremd, neuartig und exotisch. Leider ist alles Wissen aus dieser Zeit veraltet, da jegliche Kontakte mit den fernen asiatischen Ländern abgebrochen sind.

Mittlere und Neue

Dieser Aspekt erforscht die nachrömische Zeit bis hin zu aktuellen Ereignissen. Eine bis heute wichtige Aufarbeitung sind die Geschehnisse des Jahres 1899 und seiner Folgejahre.

Osteuropäische

Die osteuropäische Geschichte wird in Europa nur noch in ihren Grundzügen gelehrt. Durch die

innige Feindschaft mit Wrotislava möchte man Studenten nicht zu sehr für die slawische Geschichte begeistern.

Informatik (GEIST)

Informatik ist die Kunst, sich mit Maschinen zu unterhalten und mit Maschinensprache die richtigen Befehle zu geben. In Europa ist nahezu alles vernetzt und somit auch alles zugänglich für Leute, die wissen, wie man durch den E-Wall kommt.

Theoretische

Bei der theoretischen Informatik beschäftigt man sich mit den Grundlagen der Datenübertragung und Struktur von virtuellen Systemen. Dies kann wichtig sein, wenn man versucht, sich in einer unbekannteren virtuellen Umgebung zurechtzufinden oder die Algorithmen hinter einem E-Wall (Schutzprogramm) oder E-Schwert (Verteidigungsprogramm) zu verstehen. Die Fertigkeit *Informatik (Theoretisch)* ersetzt bei der *Entwicklung neuer Technologien (Kapitel: Technologie)* die Fertigkeit *Ingenieur*, wenn es um die Entwicklung neuer Programme geht. Die Programmierung des eigentlichen Programms wird über die Fertigkeit *Informatik (Angewandte)* realisiert.

Angewandte

In der angewandten Informatik werden neue Programme realisiert, bestehende abgeändert und Befehle gesetzt. Wer beispielsweise ein Autofahrzeug oder eine Automaschine programmieren möchte, nutzt die angewandte Informatik. Angewandte Informatik beschreibt auch den Umgang mit der Maschinensprache und wird als Äquivalent zum *Reaktion-Test* gewürfelt.

Hacken

Fehlt die notwendige Zugangserlaubnis, bleibt nichts anderes übrig, als gewaltsam in einen Rechner einzudringen. Beim Hacken versucht der Charakter offene Zugänge zu nutzen, die nicht für ihn bestimmt sind (siehe **Kapitel: Hacken**).

Ingenieur (GEIST)

Um die Technologie Europas voranzubringen, arbeiten Ingenieure ohne Unterlass an den neuesten Automaschinen, Fahrzeugen, Rechnern

und Waffen. Ihr Weitblick, Erfindungsreichtum und ihre schöpferische Kraft lassen auf dem Reißbrett nie da gewesene Maschinen entstehen, welche die Welt verändern können. Ingenieur ist die Fertigkeit mittels komplexer Berechnungen und grafischer Darstellung vollständig neue Entwicklungen zu konzipieren. Der Ingenieur entwirft neue Technologien, die bauliche Umsetzung überlässt er den Mechanikern und Elektronikern. Die Regeln für *Ingenieur* finden sich im **Kapitel: Technologie**.

Kochen (GEIST)

Die Fertigkeit *Kochen* gestattet es dem Charakter, schmackhafte Speisen zuzubereiten und haltbar zu machen. Will ein Charakter ein bestimmtes Gericht zubereiten, bespricht er mit dem Spielleiter die Rahmenbedingungen des Gerichts, welcher Zeit, Kosten und Mindestwurf dafür festlegt. Die Zeit wird durch die Erfolge des Wurfs geteilt. Regeln für die Herstellung von Speisen finden sich im **Kapitel: Technologie**.

Kryptografie (GEIST)

Bei der Kryptografie geht es darum, Geheimschriften zu entziffern und damit chiffrierte Nachrichten zu dechiffrieren. Für die Kryptografie sind die verwendeten Zeichen der Codesprache irrelevant, da es um die Struktur und die Syntax hinter den Schriftzeichen geht. Aus diesem Grund kann man mit *Kryptografie* keine einzelnen Geheimzeichen entschlüsseln und mit der Fertigkeit *Geheimzeichen* keine Texte dechiffrieren. Mindestwurf und Geschwindigkeit der Dechiffrierung werden in der Tabelle: *Kryptografie* aufgeführt.

KRYPTOGRAPHIE

Verschlüss.-stufe	Mindestwurf	Zeit/Seite
I	4+	10 Minuten/Erfolge
II	5+	60 Minuten/Erfolge
III	6+	12 Stunden/Erfolge
IV	8+	48 Stunden/Erfolge
V	9+	10 Tage/Erfolge
höhere Stufen möglich		

Natürlich kann ein Kryptograph auch Daten verschlüsseln, seien dies geschriebene Worte oder elektronische Daten. Der Mindestwurf entspricht der gewünschten Verschlüsselungs-Stufe, welche

auch die dafür notwendige Zeit vorgibt. Bei elektronischen Daten können sogenannte E-Cheffrierer-Programme verwendet werden, um die Zeit zur Verschlüsselung erheblich herabzusetzen.

Literatur (GEIST)

Epik, Dramatik und Lyrik sind die drei großen Gattungen der Literatur. Ein Charakter, der sich dieser Fertigkeit verschreibt, mag ein Künstler oder Chronist sein, der die Geschichten dieser Welt aus seinen eigenen Augen beschreiben möchte.

Dramatik

Texte mit verteilten Rollen bilden die Kunst der Dramatik und das Theater ist ihre Bühne. In den letzten 150 Jahren wurden berühmte Theaterstücke geschrieben, welche die Geschehnisse von 1899 verarbeiten. Sie zählen heute zu den absoluten Klassikern.

Epik

Der Aspekt Epik umfasst die gesamte erzählende Literatur wie Romane, Filme und selbst die künstlich geschaffene Unterhaltungswelt existent.

Lyrik

Die Erzählung von Geschichten in Versform ist das Gebiet der Lyrik. In vielen Schichten Europas sind Gedichtlesungen aus der Mode gekommen, doch spannenderweise werden diese in der Unterschicht und der Elite plötzlich wieder beliebter. Allerdings unterscheiden sich die Themen in beiden Sozialschichten „geringfügig“.

Mathematik (GEIST)

Manche nennen die Mathematik, die Königin der Wissenschaften, da auf ihren Gesetzmäßigkeiten sämtliche wissenschaftliche Gleichungen basieren. Ein Charakter, der den Künsten der Mathematik mächtig ist, kennt sich gleichermaßen mit Algebra, Analysis, Geometrie und Statistik aus.

Medizin (GEIST)

Die Fertigkeit, die Gebrechen des Menschen zu heilen und sein Leben zu verlängern, ist die Essenz der Medizin.

Allgemeine


Die allgemeine Medizin umfasst in Europa ein breites Spektrum an Teilbereichen, die sich um das allgemeine Wohlergehen des Menschen drehen. Dazu gehören Anamnese, Krankenpflege, Operationen, Nachsorge und pathologische Untersuchungen. Wird ein Charakter verletzt und befindet sich auf dem Weg der Genesung, kann ein Mediziner mit einem Test auf *Medizin (Allgemeine)* den Genesungsprozess unterstützen. Der Mindestwurf für den Test ist in der nachfolgenden Tabelle angegeben. Jeder Erfolg des Mediziners wird auf die Erfolge des KRAFT-Tests des Patienten zur Heilung addiert. Außerdem darf ein Patient seinen KRAFT-Test bei der Genesung gegen den reduzierten Mindestwurf für *medizinische Hilfe* würfeln, statt gegen *natürliche Heilung* (siehe **Kapitel: Kampf**). Voraussetzung ist, dass der Mediziner mindestens 1 Erfolg bei seinem Test auf *Medizin (Allgemeine)* hat. Ist der Test nicht erfolgreich, kann der Mediziner frühestens nach 24 Stunden einen weiteren Test beim gleichen Patienten ablegen. Um einen Patienten mit *Medizin (Allgemeine)* versorgen zu können, muss der Mediziner mindestens über einen Verbandskasten oder Ähnliches verfügen. Ein abgerissenes Stück Stoff und eine Flasche Destillat reichen in manchen Fällen für Erste Hilfe-Maßnahmen, aber nicht für die medizinische Pflege von Kranken und Verletzten.

MEDIZIN (ALLGEMEINE)

Verletzungsgrad	Mindestwurf
keiner	4+
leicht verletzt	5+
mäßig verletzt	6+
schwer verletzt	8+
tödlich verletzt	9+

Erste Hilfe

Bei der Ersten Hilfe wird der Verletzte stabilisiert und versorgt. *Erste Hilfe* spielt vor allem dann eine Rolle, wenn ein Charakter einen tödlichen Verwundungsgrad erreicht hat und seine Lebenspunkte auf 0 sinken. In diesem Fall ist er nur noch durch *Erste Hilfe* oder ein Wunder zu retten. Immer wenn ein Charakter verletzt wird, kann ein Mediziner *Erste Hilfe* gegen den



Standardmindestwurf 4+ würfeln. Für jeden Erfolg wird 1 Lebenspunkt wiederhergestellt. *Erste Hilfe* kann nur 1-mal pro frischer Verletzung eingesetzt werden. Nochmalige Versuche wären nutzlos, der Patient ist ja bereits versorgt. Setzt ein Charakter *Erste Hilfe* auf einen Patienten ein, wird dieser für die Zeit der *Ersten Hilfe* automatisch stabilisiert, d. h. ein Patient mit 0 Lebenspunkten und einem tödlichen Verwundungsgrad muss keine weiteren KRAFT- bzw. MACHT-Tests würfeln. Wird die Erste Hilfe unterbrochen oder erfolglos beendet, muss der Charakter in der folgenden Runde wieder anfangen KRAFT- bzw. MACHT-Tests zu würfeln (siehe **Kapitel: Kampf**).

Neuropsychologie

Aus den vielen Überschneidungen zwischen Neurologie und Psychologie entwickelte sich Ende des letzten Jahrhunderts die Neuropsychologie. Sie behandelt nach genauer Abklärung sowohl neurologische als auch psychologische Krankheiten und kombiniert die Behandlungsmethoden wenn nötig. Ein Charakter, der sich mit Neuropsychologie beschäftigt, vermag es, psychische Traumata zu behandeln und diese zu heilen (siehe **Kapitel: Gesundheit**).

Pharmakologie

Die Pharmakologie ist ein unterstützender Aspekt der Medizin, bei der die heilenden Eigenschaften von chemischen Substanzen genutzt werden, um Behandlungen zu verbessern. Wissen zum sorgsamem Gebrauch von Schmerz- und Betäubungsmitteln gehört ebenfalls zur Pharmakologie. Pharmakologie wird nicht zur Herstellung von Medikamenten verwendet, sondern zur richtigen Anwendung. Die Herstellung von Medikamenten unterliegt der *Chemie (Organische)*.

Meteorologie (GEIST)

Die Kunst der Wettervorhersage ist im direkten Wirkungskreis des Höllentors nicht einfacher geworden. Abhängig von den sich stark veränderten Windrichtungen kennt Europa zwischen dem vanillefarbenen Sonnenschein und kohlschwarzen Aschestürmen jedes Extrem. Will ein Charakter die Fertigkeit *Meteorologie* einsetzen, würfelt er ohne wissenschaftliche

Gerätschaften (Thermometer, Barometer, Anemometer) gegen den Mindestwurf 6+ und mit diesen Gerätschaften gegen den Standardmindestwurf von 4+. Für jeden Erfolg, den er erzielt, kann er das Wetter bis zu 6 Stunden voraussagen.

Parabiologie (GEIST) *(nicht ungelernt)*

Mit der Entdeckung der ersten Drifter und Horrors war das Interesse der Biologie an diesen seltsamen Lebensformen geweckt. Die klassischen Biologen zu dieser Zeit, Pflanzenbestimmer und Insektensammler, mussten jedoch schnell feststellen, dass Drifter und Horrors keinen bekannten biologischen Gesetzen gehorchen. Als in den 30er-Jahren des 20. Jahrhunderts ähnliche Phänomene auch bei Menschen beobachtet wurden, erblickte die Parabiologie das Licht der Welt.

Abnos


Dies sind Menschen mit paraphysiologischen Fähigkeiten, die keinen Naturgesetzen gehorchen. Sie werden in der Zwischenzeit in *Homo mutatis* und *Homo diabolus* eingeteilt, entsprechend, ob ihre äußerliche Form veränderlich ist oder menschlich bleibt.

Drifter

Es handelt sich vermutlich um Tiere, die einer plötzlichen paraphysiologischen Mutation unterlagen. Drifter sind inzwischen im gesamten Einflussbereich von Europa zu finden und können extrem gefährlich werden. Sie sind sowohl in tierischer, pflanzlicher als auch mikrobiologischer Variante bekannt.

Horrors

Die entsetzlichsten Kreaturen im Europäischen Reich haben keine Gemeinsamkeiten mit natürlich vorkommenden Tieren und könnten genauso gut den Tiefen der Hölle entsprungen sein. Ihre machtvollen paraphysiologischen Kräfte überschreiten die jedes Drifters und es sind zahlreiche Beispiele für körperlose Horrors bekannt. Bei der Sichtung von Horrors kommen in der Zwischenzeit ausschließlich Truppen von A.B.A.D.O.N. zum Einsatz, da weder das Heer noch die Luftwaffe gegen diese vielseitigen und übernatürlichen Feinde geschult sind.



Paraphysik (GEIST) **(nicht ungelernt)**

Die Paraphysik ist wie die Parabiologie eine relativ junge Wissenschaft. Sie untersucht paraphysiologische Vorkommen und versucht die physikalischen Gesetze hinter diesen unerklärlichen Effekten zu erforschen.

Para-Elektrodynamik

Der Ausstoß von Blitzen, Flammenstrahlen oder gleißendem Licht sind Effekte, die Abnos, Drifter und Horrors so gefährlich machen. Dabei scheint die Energie keinen natürlichen Gesetzen zu gehorchen, sondern dem Willen der Kreatur. Die Hintergründe dieser Kräfte zu erforschen ist das Feld der Para-Elektrodynamik.

Para-Mechanik

Drifter, Horrors und Abnos besitzen häufig Fähigkeiten wie meterweite Sprünge und Flugfähigkeiten trotz eines massiven Gewichts. Diese Effekte widersprechen den Grundlagen der klassischen Mechanik und sind deshalb das Forschungsgebiet der Para-Mechanik.

Para-Optik

Unerklärliche optische Effekte sind nichts Ungewöhnliches bei paraphysiologischen Kräften. Wesen werden unsichtbar oder bewegen sich unbemerkt durch Schatten. Die Erforschung dieser optischen Phänomene ist das Forschungsfeld der Para-Optik.

Para-Relativistik

Die Para-Relativistik beschäftigt sich mit paraphysiologischen Effekten, die Raum, Zeit und Gravitation beeinflussen können. Die Wissenschaftler folgen dabei den Gesetzen der 1914 publizierten generellen Relativitätstheorie von Hendrik Lorentz.

Para-Thermodynamik

In diesem Arbeitsfeld wird der physikalische Zusammenhang zwischen Energie, Arbeit und dem Zustand der Materie auf Basis von paraphysiologischen Effekten erforscht. Warum sind diese Effekte möglich und wie können sie naturwissenschaftlich erklärt werden?

Physik (GEIST)

Die Physik wird gerne als ultimative Natur-

wissenschaft beschrieben, da sie theoretisch jeden Effekt erklären kann, den andere Wissenschaften finden. Ohne diese anderen Wissenschaften würde aber die Datengrundlage für ihre Erklärungen fehlen.

Angewandte

Die angewandte Physik nutzt Experimente und komplexe wissenschaftliche Gerätschaften, um den Gesetzen der Natur auf die Spur zu kommen. Sie ist die praktische und schneller umsetzbare Seite der Physik und steht damit in direktem Gegensatz zur theoretischen Physik.

Theoretische

In der theoretischen Physik werden die beobachteten Ergebnisse der angewandten Physik und anderer Wissenschaften aufgrund bekannter Theorien erklärt. Fehlen diese Theorien, können theoretische Physiker mittels fundierter Annahmen neue Theorien entwickeln.

Religion (GEIST)

Religiöse Symbole gehören zu den ältesten Hinterlassenschaften der Menschheit. Es gibt keine bekannte Kultur ohne Religion, was vermuten lässt, dass der Geist des Menschen eine gewisse Form der Religion benötigt oder bedingt.

Christentum

Das Christentum orientiert sich an der Bibel, die zur Hälfte aus alten hebräischen Texten besteht und andererseits aus den moderneren Schriften der Apostel des Heilands Jesus Christus. Im alten Europa war das Christentum die verbreitetste Religion und ist immer noch eine der stärksten Religionen in der Wehrstadt Europa. Den höchsten Zuspruch findet das Christentum in der Unterschicht und der Arbeiterklasse.

Hinduismus

Der Hinduismus ist eine Sammelreligion mit zahlreichen spirituellen Strömungen. Die Gottheiten Vishnu, Shakti und Shiva spielen eine zentrale Rolle. Einige Anhänger glauben an die Wiedergeburt nach dem Tod. Der Hinduismus ist in der Wehrstadt Europa nur spurenhaf vertreten, aufgrund der hohen Entfernung in das Ursprungsland des Hinduismus; Indien.



Islam

Der Islam ist wie das Christentum eine monotheistische Religion, die sich um den Propheten Mohammed und dessen Lehren aufbaut. Das heilige Buch des Islam ist der Koran. Der Islam ist in der Wehrstadt Europa nur selten vertreten, da seit über 150 Jahren kein Kontakt mehr in islamische Länder besteht.

Judentum

Das Judentum ist wie das Christentum und der Islam eine monotheistische Religion, die das Buch Tora als zentrale Schrift besitzt. Das Judentum ist in der Wehrstadt Europa häufig vertreten, da der gemeinsame Weg von Christen und Juden bis in das Mittelalter zurückreicht.

Schamanismus

Im Schamanismus werden alle Naturreligionen zusammengefasst, die natürliche Objekte anbeten oder spirituell bedenken. In den letzten Jahrzehnten macht eine schamanistische Strömung von sich zu sprechen, die Drifter, Horrors und Abnos für ein heiliges Zeichen einer großen Naturgottheit hält. Sie werden von H.A.S.S. streng überwacht und halten sich zumeist in den Quartieren der Unterschicht auf.

Sagenkunde (GEIST)

Bei Sagen handelt es sich häufig um wahre Geschichten, die im Lauf der Zeit durch die fantasiebegabten Augen ihrer Erzähler einen mystischen Teint erhielten. Ein Charakter, der sich mit Sagenkunde beschäftigt, kennt die fantastischen Erzählungen und manchmal auch die wahren Geschichten dahinter.

Ägyptische

Die Hochkultur Ägyptens brachte so viel mehr hervor als die Gräber der Pharaonen. Die Schlachten unter ihren Göttern, die mutigen Helden und ihre selbstlosen Taten mögen bereits in Vergessenheit geraten sein, doch sie überdauern alle Zeiten in den Menschen, die das ägyptische Erbe in sich tragen.

Asiatische

Für uns wirken die Sagen Asiens exotisch und ungreifbar wie eine Lotusblüte, die aus Tautropfen des frühen Morgennebels besteht. Vielleicht sind sie deshalb so gefragt in Europa,

weil sie einen kleinen Lichtschein unbegreiflicher Mystik in den aschgrauen Alltag werfen.

Europäische

Die Sagen des alten Europas sind den Menschen in der Wehrstadt am vertrautesten und lassen von den alten Zeiten der großen Helden und Monster träumen. Man könnte fast meinen, dass die Paraphysiologie einen Hauch dieser Mystik in die Jetztzeit katapultiert hat.

Griechisch-Römische

Kaum eine Kultur wusste Heldensagen so gut aufzuarbeiten wie die griechisch-römische Ära. Ihre Götter, Helden und Monstren gingen in die Weltliteratur ein und werden vermutlich für immer ein Teil der europäischen Kultur bleiben.

Religiöse


Jede Religion hat ihre eigenen Sagen und Mythen. Seien es Engel, Dämonen, Geister und Riesen, sie alle stellen das Verbindungsglied zwischen den ursprünglichen Vorstellungen und der darauf aufbauenden Religion dar. Ein Charakter, der sich mit religiösen Sagen auskennt, weiß um die Mythen und Wesen selbst, aber nichts von den Grundsätzen der jeweiligen Religion.

Slawische

Die Sagen und Mythen der slawischen Länder waren nie ein großer Exportschlager und stellen eine kleine aber feine Eigenheit dar. Slawische Sagen sind in der Wehrstadt mit Vorsicht zu erzählen, da jeder zu wissen glaubt, wo der große Feind Europas lauert.

Staatswissen (GEIST)

Viele europäische Bürger sind Staatsbedienstete, denn nach wie vor gilt das Credo: Das Volk regiert den Staat, der Staat regiert die Wirtschaft. Auch wenn diese Grenzen immer weiter aufweichen, ist der Verwaltungsapparat immer noch gigantisch und strickt ein enges Korsett für Recht und Ordnung. Viele Bürger des Europäischen Reiches sind oder waren Teil dieser Maschinerie und kennen sich daher in den Organisationen des Staates aus. Sie wissen um die strengen Hierarchien, langen und kurzen Dienstwege, notwendigen Gesetze und Formulare, aber auch um den Zustand ihrer Organisation.



Regierung

Der Regierungsapparat ist in den unteren Ebenen nach strengen Hierarchien in militärischer Weise organisiert. Dieser Aufbau stammt noch immer aus der Gründungszeit von Europa.

H.A.S.S.

Dies ist die staatliche Polizei und Überwachungsbehörde. Neben dem Aufrechterhalten der öffentlichen Ordnung ist das Registrieren und Ausfindigmachen von Abnos die Kernaufgabe von H.A.S.S. Sich mit diesen Strukturen auszukennen kann einem Abno das Leben retten.

SCH.I.L.D.

SCH.I.L.D. ist die Schutzmacht, welche sich um die Bewachung der Wälle kümmert und in Notfällen auch die dahinterliegende Stadt sichert.

SP.E.E.R.

SP.E.E.R. ist eine Kombination aus schweren Kampfverbänden und Eliteeingreiftruppen. Es besitzt die notwendigen Mittel, um mit jedem Gegner fertig zu werden. Zu SP.E.E.R. gehört auch die Drifter-, Horror- und Abno-Abwehreinheit A.B.A.D.O.N. welche immer gegen Unnatürliches ausrückt, wenn H.A.S.S. nicht mehr damit fertig wird.

Stadtwissen (GEIST)

Europa ist eine gewaltige Stadt und nur die wenigsten Bürger können sich in ihrem Leben rühmen, alle Stadtteile besichtigt zu haben. Mal davon abgesehen, dass man manche Stadtteile gar nicht besuchen möchte. Ein Charakter mit Stadtwissen kennt sich in Europa besser aus als andere. Er weiß um die kleinen Unterschiede in den vielfältigen Bevölkerungsschichten. Welche Gepflogenheiten sind typisch für diesen Stadtteil? Was darf ich tragen? Was sollte ich lieber im Kleiderschrank lassen? Welche bekannten Läden werde ich hier vorfinden und an wen kann ich mich wenden? Der Mindestwurf wird durch den Spielleiter anhand der Bekanntheit der Information, ihrer Verfügbarkeit und Brisanz festgelegt.

Elite

Die Crème de la Crème Europas residiert ausschließlich im Zentrum der Stadt, wo alle

politischen Nervenbahnen zusammenlaufen. Hier lebt der wohlhabende Adel und alle, die durch gute Kontakte und geschäftstüchtiges Treiben auch ohne wichtigen Namen ganz bis nach oben kamen.

Mittelschicht

Die Gegenden der Mittelschicht liegen nah am Puls Europas und umringen das Zentrum wie ein Wall aus Geld und Wirtschaftsmacht. Kaum ein Bewohner der Mittelschicht würde sich gegenüber der Elite im Nachteil sehen, denn statt verschwenderischem Luxus herrscht hier Pragmatismus. Warum mit der Strahlentriebwerksmaschine zur Arbeit fliegen, wenn es auch eine Luxuslimousine tut?

Arbeiterelite

Hohe Führungspositionen und der gut florierende Einzelhandel erlauben ein Leben weit über den Köpfen der normalen Arbeiterschaft. Für große Anschaffungen muss man auch mal sparen oder Kredite aufnehmen, doch es gibt viele Träume, die sich mit solchen Gehältern erfüllen lassen.

Arbeiterschicht

Das unbeachtete Rückgrat der europäischen Wirtschaft ist und bleibt der Arbeiter. Tief in den Traditionen der Schufferei verwurzelt, lassen sich die Arbeiter gerne einreden, dass man für Wohlstand und Chancen hart arbeiten muss. Was man dabei häufig vergisst zu sagen ist, sie rackern für Wohlstand und Chancen anderer.

Unterschicht/Land

Wie ein unverbesserlicher Optimist sagen würde: „Der Vorteil am Leben in der Unterschicht ist, dass egal was man tut, kaum noch tiefer fallen kann.“ Die Menschen in den wallnahen Unterschichtsvierteln haben das Träumen längst aufgegeben und versuchen jeden Tag aufs Neue über die Runden zu kommen. Nur wenige gehen einer regelmäßigen Arbeit nach, sondern verdingen sich als Tagelöhner für Aufträge, für die sich selbst die Arbeiterschicht zu gut ist. Auch die spärlichen Zivilisationen auf dem Land zählen als Unterschicht.

Unterwelt/Verbrechen

Eine ganz eigene Gemeinde abseits der sozialen

Schichten sind die Bewohner der Unterwelt. In ihrer ewig dunklen Welt dreht sich alles um die Macht des Stärkeren. Gesetze werden nicht durch H.A.S.S. erzwungen, kein Richterspruch vermag es als schützende Hand zu wirken. Wer die Unterwelt bewohnt, weiß, wie man am Leben bleibt und wem man besser nicht die Butter vom Brot stiehlt. Kaum eine ehrliche Haut verirrt sich in die endlose Finsternis und das organisierte Verbrechen kontrolliert jenen rechtsfreien Raum mit eiserner Faust.

Weshalb ich eine illegale Praxis für Abnos betreibe, willst du wissen? Ich könnte dir erzählen, dass ich aufgrund meiner humanistischen Bildung und meines hohen Standes dem Menschen verpflichtet bin und nicht dem Staat. Ich könnte dir erzählen, dass ich als Freund der Romantik davon ausgehe, dass jedem Menschen etwas Einzigartiges und Wertvolles innewohnt. Eine unwiederbringliche Kraft, welche wir fördern und lobpreisen sollten, statt sie zu fürchten und zu verdammen. Ich könnte dir erzählen, dass es mir nur auf das Geld ankommt und jeder Kunde von mir behandelt wird, der über genügend Finanzen verfügt, aber alles davon wäre gelogen.

Mein Gefährte war ein *Diabolus* und er wurde des Nachts von H.A.S.S.-Einsatztruppen aus dem Bett gezerrt und verschleppt. Ich habe ihn nie wieder gesehen. Seit dieser Zeit ist es mein Bestreben, ja meine Passion dem Staat und seiner bösartigen Anti-Abno-Propaganda zu trotzen. Das Gegenteil von dem zu tun, was von mir erwartet wird und wenn es sein muss, selbst den Preis für die Freiheit aller *Sapiens*, *Mutatis* und *Diabolus* zu bezahlen. Am Ende habe ich eine Frage an dich. Wie viel Dunkelheit muss über unsere Welt kommen, bevor du aufstehst, um den verbliebenen Funken Hoffnung mit deinem Leben zu beschützen?

- Dr. Konrad von Steinfurt, Arzt -

7-15 SPRACHEN

Europa ist ein Schmelztiegel aus den unterschiedlichsten europäischen Kulturen. Deutsch ist die vorwiegende Sprache, doch viele weitere Subkulturen mit ihren Sprachen leben hier.

Die Höhe der Sprachfertigkeit entscheidet über das Vokabular des Charakters, seine Fähigkeit, rhetorisch ausgearbeitet zu sprechen und seine Ausdrucksweise in Situationen, in denen es auf eine verständliche Kommunikation ankommt (z. B. während einer Diskussion über Außenpolitik bei einem Bankett der Elite). Sprachfertigkeiten dürfen nicht ungelernt eingesetzt werden, es ist jedoch möglich, innerhalb der Sprachfamilien auszuweichen.

Alte Sprachen (nicht ungelernt)

Altgriechisch
Hebräisch
Latein

Tschechisch/Slowakisch
Ukrainisch
Weißrussisch

Germanische Sprachen (nicht ungelernt)

Dänisch
Englisch
Deutsch
Jiddisch
Niederländisch
Norwegisch
Schwedisch

Andere Sprachen (nicht ungelernt)

Arabisch
Hindi
Japanisch
Mandarin
Persisch
Türkisch
Vietnamesisch

Romanische Sprachen (nicht ungelernt)

Französisch
Italienisch
Portugiesisch
Rumänisch
Spanisch

Slawische Sprachen (nicht ungelernt)

Bosnisch
Bulgarisch
Kroatisch
Polnisch
Russisch
Serbisch
Slowenisch

7-16 MACHT

Einige Fertigkeiten sind nicht mit kalter Logik zu erklären und können nur von auserwählten Individuen angewandt werden. Es sind Disziplinen des Geistes und teilweise eng verwandt mit den mystischen Kräften der Paraphysiologie. MACHT-Fertigkeiten können nicht ungelern eingesetzt werden.

Auren sehen (MACHT) (nicht ungelern)

Die Fähigkeit Auren zu sehen ist eine übernatürliche Gabe, bei der ein Charakter ringartige Lichtstrukturen um Personen oder Objekte wahrnimmt, auf die er sich konzentriert. Diese können bedrohlich oder freundlich wirken, gut oder böse sein usw. Die stärksten Auren haben übernatürliche Wesen wie Abnos, Horrors, Drifter und Ewige. Diese Auren sind meist sehr stark bis deutlich ausgeprägt und können leicht wahrgenommen werden. Ihre Auren übertragen sich kurzfristig auf Gegenstände, die sie benutzen, und Räume, in denen sie sich aufhalten. Die Zeit von der Aurenübertragung bis zum Verblässen der Aura ist die Kontaktzeit. Nicht nur übernatürliche Wesen besitzen Auren, sondern auch Menschen, die heftige Emotionen zeigen. Ihre Auren sind schwach bis sehr schwach, abhängig von der Intensität der Emotionen und können nur schwer wahrgenommen werden.

AUREN LESEN

Aura	Mindestwurf
sehr starke Aura	4+
starke Aura	5+
deutliche Aura	6+
schwache Aura	8+
sehr schwache Aura	9+
fast verblasst	10+

Erfolge	Information
0	keine Aura zu erkennen
1	Gegenstand: Zeit seit dem Kontakt
2	Lebewesen: stärkstes Gefühl Gegenstand: wie 1 + Gedanken bei Kontakt Gegenstand
3	wie 1 + 2 + <i>Sapiens, Mutatis, Diabolus, Ewiger, Drifter</i> oder Horror
4	wie 1 + 2 + 3 + Paraphysis/Pantheon
5 und mehr	Aura dauerhaft eingepägt

Empathie (MACHT) (nicht ungelern)

Empathie ist die Fähigkeit, den emotionalen Zustand eines anderen Menschen (aber auch Drifter, Horror, Ewiger) wahrzunehmen. Der Charakter öffnet seinen Verstand und lässt die Gefühle und Emotionen auf sich einströmen. Der Mindestwurf ist abhängig von der Stärke der Gefühle (siehe Tabelle: *Empathie*) und die Zahl der Erfolge entscheidet über die Details, welcher der Spielleiter dem Charakter mitteilt.

EMPATHIE

Gefühle	Mindestwurf
sehr stark	4+
stark	5+
deutlich	6+
schwach	8+
sehr schwach	9+
kaum wahrnehmbar	10+

Erfolge	Information
0	keine Emotionen zu erkennen
1	emotional, normal, ruhig
2	positiv, neutral, negativ
3	freudig, neutral, ärgerlich
4	Ziel der Emotion
5 und mehr	Grund der Emotion

Meditieren (MACHT) (nicht ungelern)

Dies ist die Kunst, die Welt um sich herum zu vergessen und in der werdenden Stille die Einheit zwischen Körper und Geist zu finden. Meditieren ist zwar eine Technik, die gelernt werden kann und muss, doch um ihr wahres Potenzial zu entfalten, ist eine übernatürliche Gabe des Körpers nötig. Der Charakter versucht mit der Meditation Körper und Geist in Einklang zu bringen und auf ein bevorstehendes Ereignis vorzubereiten. Der Mindestwurf wird vom Ziel der Meditation in der Tabelle: *Meditation* vorgegeben und die Zahl der Erfolge entscheidet über das Ergebnis der neugeschöpften Kraft. Meditation dauert üblicherweise 1 Stunde, für jeweils 10 Minuten weniger wird der Mindestwurf um 1 erschwert. Die Dauer des Effekts ist von der Zahl der Erfolge abhängig. Pro Erfolg halten die Effekte der Meditation für 30 Minuten.

MEDITATION

Ziel der Meditation	Mindestwurf	Effekt
Konzentration	4+	+1 auf Tests für Grundfertigkeiten/Erfolg
Innere Ruhe	5+	+1 auf Tests für soziale Fertigkeiten/Erfolg
Geist öffnen	6+	+1 auf Tests für Wissensfertigkeiten/Erfolg
Körper und Geist	8+	+1 auf Tests für Fachkenntnisse/Erfolg
Heilung	9+	+2 Lebenspunkt heilen pro 6 h/Erfolg für 2 Tage
Abgrund der Seele	10+	+1 auf Tests für MACHT-Fertigkeiten/Erfolg

Sechster Sinn (MACHT) (nicht ungelernt)

Manchmal spüren Menschen unterbewusst eine Gefahr, noch bevor sie diese bewusst wahrnehmen. Die Fertigkeit *Sechster Sinn* wird nie aktiv verwendet und immer dann, wenn eigentlich kaum ein *Wahrnehmung*-Test zugelassen ist bzw. lange vor diesem. Der Spielleiter bittet die Spieler, einen *Sechster Sinn*-Test abzulegen und nennt ihnen einen Mindestwurf, der sich an der Offensichtlichkeit der Gefahr orientiert. Umso mehr Erfolge ein Charakter hat, umso mehr Informationen erhält er über die Gefahrensituation, und umso früher. Gelingt es einem oder mehreren Charakteren, den *Sechster Sinn*-Test zu bestehen, ist es sinnvoll, ähnlich wie im Kampf, in Runden zu agieren. Z. B. eine perfekt getarnte Selbstschussanlage lauert an der Decke des Raums. Ein *Wahrnehmung*-Test wäre aussichtslos. Der Spielleiter will den Spielern aber eine Chance geben, sich zu präparieren, bevor die Waffe sie zerfetzt. Er gibt den Charakteren einen Mindestwurf mit 5+ für *Sechster Sinn*-Tests. Z. B. *Mikes und Adams Charaktere besitzen beide diese Fertigkeit und würfeln einen Sechster Sinn-Test. Mikes Charakter hat 2 Erfolge, Adams Charakter nur 1. Der Spielleiter gibt den beiden zu verstehen, dass sie ein sehr schlechtes Gefühl haben, als sie den Raum betreten. Mikes Charakter hat mit seinen 2 Erfolgen nun 2 Kampfrunden, in denen er handeln kann, bevor die Selbstschussanlage sich aktiviert und Adams Charakter hat 1 Kampfrunde Zeit.*

Präsenzen wahrnehmen (MACHT) (nicht ungelernt)

Übernatürliche Wesen wie Abnos, Drifter, Horrors und Ewige besitzen starke Präsenzen, eine sie umgebende Kraft, die auf Entfernung wahrgenommen werden kann. Ähnlich wie bei *Auren sehen* nimmt der Charakter Bruchteile

dieser Kraft wahr, obwohl es keine naturwissenschaftliche Erklärung dafür gibt. Der Charakter benötigt keinen Blickkontakt, die Präsenz wird nicht durch Wände oder Hindernisse blockiert und kann selbst in großen Menschenmengen wahrgenommen werden. Im Vergleich zu *Auren lesen* ist *Präsenzen wahrnehmen* keine aktive Fertigkeit. Der Spielleiter bittet den Charakter, einen *Präsenzen wahrnehmen*-Test zu würfeln, sobald die Situation es erlaubt. Der Mindestwurf ist abhängig von der Stärke der Präsenz; Ewige und Horrors haben sehr starke Präsenzen, *Diabolus* starke, *Mutatis* deutliche und Drifter schwache Präsenzen.

PRÄSENZEN WAHRNEHMEN

Präsenz	Mindestwurf
sehr stark	4+
stark	5+
deutlich	6+
schwach	8+

Erfolge	Information
0	keine Präsenz zu erkennen
1	Paraphysiologie ja/nein
2	<i>Mutatis</i> , <i>Diabolus</i> , Ewiger, Drifter, Horror
3	freundlich, neutral, feindlich gestimmt
4	Paraphysis/Pantheon
5 und mehr	Präsenz dauerhaft eingepägt

8 TALENTE UND NACHTEILE

8-1 TALENTE

Talente sind besondere Eigenschaften, die ein Charakter von Natur aus besitzt oder sich im Lauf seines Lebens angeeignet hat. *Sapiens* dürfen zu Spielbeginn 3 Talente, *Mutatis* 2 Talente und *Diabolus* 1 Talent besitzen. Talente können ausschließlich 1-mal erworben werden und gelten dann für den Rest des Charakterlebens. Auf vielen Talenten kann der Charakter aber aufbauen, da diese über mehrere Grade verfügen. Diese Talente werden Schulen genannt. Schulen werden in 3 Kategorien eingeteilt: Novize, Adept und Magister. Die Boni durch diese Grade sind kumulativ. Bei Schulen ist es notwendig, den niedrigeren Grad zu besitzen, um sich den höheren Grad kaufen zu dürfen. Alle Talente haben eine Mindestvoraussetzung der Charakterstufe und können erst ab dieser Stufe

erworben werden. Ein Charakter kann natürlich auch Talente erwerben, die eine Mindestvoraussetzung niedriger als seine Charakterstufe hat. In der wahren Gestalt eines *Diabolus* sind zahlreiche Talente nicht einsetzbar, da sich seine körperlichen Eigenschaften deutlich verändern. *Diabolus* dürfen alle Talente erwerben, doch in ihrer wahren Gestalt haben diese Talente (mit * markiert) keinen Effekt.

8-1.1 ZUSAMMENFASSUNG TALENTE

STUFE 1-6

Talent	Grad	Effekt
10-Finger Schreibweise	Novize	+1 auf Informatik-Tests
Abwehrkünstler*	Novize	+1 auf Gekonnte Abwehr-Tests
Adeptus	Novize	+10 % Erfahrungspunkte für Abenteuer
Arbeiten Sie für H.A.S.S.?	-	+2 auf Parabiologie-Tests
Auftragskiller*	Novize	+1 Schaden durch Fernkampfaffen
Auswendiglerner	-	+2 auf Geschichte-Tests
Ausweichkünstler*	Novize	+1 auf Gekonntes Ausweichen-Tests
Baumeister	-	+2 auf Bauarbeiter-Tests
Beste Freunde	Novize	+1 auf Freundschaftsgrad für 1 Freund
Brandmeister	-	+2 für Orientierung-/Wahrnehmung-Tests bei Feuer sinken
Braumeister	-	+2 auf Brauen-Tests
Bogenmeister	Novize	+1 auf Bogenmacher-Tests
Bücherwurm	-	+2 auf Literatur-Tests
Bürokrat	-	+2 auf Staatswissen-Tests
Chefkoch	-	+2 auf Kochen-Tests
Die Welt ist eine Bühne	-	+2 auf Schauspielerei-Tests
Einkäufer	-	+2 für Preise schätzen-Tests
Elektronikmeister	Novize	+1 auf Elektroniker-Tests
Enigma	-	+2 auf Kryptografie-Tests
Entfesselungskünstler	-	+2 auf Entfesselung
Falscher 50er	Novize	+1 auf Fälschen-Tests
Faust aus Stahl*	Novize	+2 Schaden durch unbewaffnete Angriffe

STUFE 1-6 (Fortsetzung)

Talent	Grad	Effekt
Fernkampfxperte*	Novize	+1 auf Fernkampfwaffen-Tests
Fieses Grinsen	-	bei Einschüchtern gewinnt der Charakter auch bei Gleichstand
Finanzen	Novize	Geldsumme in Höhe des fünffachen Anfangsbesitzes
Geistlicher	-	+2 auf Religion-Tests
Gestaltungskünstler	-	+2 auf Gestalter-Tests
Gravurexperte	-	+2 auf Graveur-Tests
Gut erzogen	-	+2 für Etikette-Tests
Herr der Hüte	-	+2 auf Hutmacher-Tests
Holzkünstler	-	+2 auf Tischler-Tests
Instrumenten-Meister	Novize	+1 auf Instrumentenbauer-Tests
Juwelier	-	+2 auf Goldschmied-Tests
Käfersammler	-	+2 auf Biologie-Tests
Klempner-Meister	-	+2 auf Klempner-Tests
Kommentator	-	im Kampf sprechen, ohne dafür Aktionen auszugeben
Kosmopolit	-	+2 auf Stadtwissen-Tests
Lehrertyp	-	+2 auf Mathematik-Tests
Maler-Meister	-	+2 auf Maler-Tests
Meisterbäcker	-	+2 auf Bäcker-Tests
Meister der Imitation	Novize	+1 auf Stimmen imitieren-Tests
Meisterdetektiv	-	+2 auf Investigation-Tests
Meisterdieb	Novize	+1 auf Taschendiebstahl-Tests
Meisterfriseur	-	+2 auf Friseur-Tests
Meisterschmied	Novize	+1 auf Waffenschmied-Tests
Mr. Holmes	-	+2 auf Deduktion-Tests
Muskelprotz*	-	+2 statt +1 auf KRAFT-Tests bei Stemmen
Nahkampfxperte*	Novize	+1 auf Nahkampfwaffen-Tests und 1 Person im Nahkampf halten
Nähkünstler	Novize	+1 auf Schneider-Tests
Naturbursche	-	+2 auf Überleben-Tests
Newton	-	+2 auf Physik-Tests
Packende Darbietung	-	+2 für Geschichten erzählen-Tests
Perfekte Balance*	-	+2 auf Balancieren-Tests
Portrait-Fotograf	-	+2 auf Fotograf-Tests
Reißbrettkünstler	Novize	+1 auf Ingenieur-Tests
Rennfahrer	Novize	+1 auf Fahrzeug-Tests
Rettungsschwimmer	-	+2 auf Schwimmen-Tests
Rüstmeister	Novize	+1 auf Rüstungsmacher-Tests
Sagenumwoben	-	+2 auf Sagenkunde-Tests
Schlafzimmeraugen*	Novize	+1 auf Verführen-Tests
Schuster	-	+2 auf Schuhmacher-Tests
Schraubenschlüsselguru	Novize	+1 auf Mechaniker-Tests
Schlossmacher	Novize	+1 auf Schlösser öffnen-Tests
Schwarzmarktkontakt	-	Ausrüstung jeglicher Legalität erwerben
Spenglerkönig	-	+2 auf Spengler-Tests
Sprachgenie	-	beim Ausweichen in der Sprachfamilie +3 auf den Wurf
Spurenleser	-	+2 auf Fährten lesen-Tests
Stararchitekt	-	+2 auf Architekt-Tests
Steinsammler	-	+2 auf Geowissenschaften-Tests

STUFE 1-6 (Fortsetzung)

Talent	Grad	Effekt
Sterngucker	-	+2 auf Astronomie-Tests
Tanzlehrer	-	+2 auf Tanzen-Tests
Tierfreund	Novize	+1 auf Tiere abrichten-Tests
Totengräber	-	+2 auf Bestatter-Tests
Trapper	Novize	+1 auf Fallen stellen-Tests
Tödlicher Wurf*	Novize	+1 auf Wurfwaffen-Tests
Überflieger	Novize	+1 auf Gekonntes Fliegen-Tests
Unschöne Worte*	-	bei Beleidigen gewinnt der Charakter bei Gleichstand der Erfolge
Vergessener Niederadel	-	Der Charakter besitzt einen Titel des Niederadels
Verquerdenker	-	+2 auf Paraphysik-Tests
Verrückter Bombenbauer	-	+2 auf Chemie-Tests
Virtuose	Novize	+1 auf Musizieren-Tests
Visagist	Novize	+1 auf Kosmetiker-Tests
Waffenbauer	Novize	+1 auf Büchsenmacher-Tests
Wetterfrosch	-	+2 für Meteorologie-Tests
Wirklich fesselnd	-	+2 auf Fesseln-Tests
Wohnkünstler	-	+2 auf Innenausatter-Tests

TALENTE STUFE 7-12

Talent	Grad	Effekt
10-Finger Schreibweise	Adept	+1 auf Informatik-Tests
Abwehrkünstler*	Adept	+1 auf Gekonnte Abwehr-Tests
Adeptus	Adept	+15 % Erfahrungspunkte für Abenteuer
Auftragskiller*	Adept	+2 Schaden durch Fernkampfwaffen
Ausdauerpunkte*	Novize	+5 Ausdauer
Ausweichkünstler*	Adept	+1 auf Gekonntes Ausweichen-Tests
Auren-Medium	-	+2 auf Auren sehen-Tests
Berater	-	+2 auf Empathie-Tests
Beste Freunde	Adept	+1 auf Freundschaftsgrad für 2 Freunde
Bogenmeister	Adept	+1 auf Bogenmacher-Tests
Der Große Imitator	-	Wahrnehmung-Tests der Ziele werden um +2 pro Erfolg erschwert
Drache, na und?	-	Immun gegen Furcht-Tests durch wahre Gestalten
Elektronikmeister	Adept	+1 auf Elektroniker-Tests
Falscher 50er	Adept	+1 auf Fälschen
Faust aus Stahl*	Adept	+2 Schaden durch unbewaffnete Angriffe
Feines Gespür	-	+2 auf Sechster Sinn-Tests
Fernkampfxperte*	Adept	+1 auf Fernkampfwaffen-Tests
Feuerteufel*	Novize	-3 Schaden durch Feuer
Finanzen	Adept	Geldsumme in Höhe des zehnfachen Anfangsbesitzes
Folterknecht	-	der +1 Bonus für Verwundungsgrade zählt doppelt
Freunde	Novize	+1 Freund (FG: 2/MF: mäßig)
Gebrauchtwagenverkäufer	-	+2 bei Handel-Tests
Glück	Novize	pro Spieltag 1 Würfelwurf wiederholen
Großer Arzt	-	+2 auf Medizin-Tests
Grundlagenübung*	Novize	+1 auf alle Grundfertigkeit-Tests
Instrumenten-Meister	Adept	+1 auf Instrumentenbauer-Tests
Langsamer Stoffwechsel*	Novize	-3 Schaden durch Gift

STUFE 7-12 (Fortsetzung)

Talent	Grad	Effekt
Lebendiger Schatten*	-	+2 auf Beschatten-Tests
Lebenspunkte*	Novize	+2 Lebenspunkte pro Verwundungsgrad
Meister der Imitation	Adept	+1 auf Stimmen imitieren-Tests
Meisterdieb	Adept	+1 auf Taschendiebstahl-Tests
Meisterschmied	Adept	+1 auf Waffenschmied-Tests
Menschenkenner	-	Menschenkenntnis-Tests +2
Menschliche Katze*	Novize	1 Bonuswürfel für GESCHICK-Pool
Mönch	-	+2 für Meditation-Tests, Meditation dauert nur 30 Minuten
Nahkampfperte*	Adept	+1 auf Nahkampfwaffen-Tests und 1 Person im Nahkampf halten
Nähkünstler	Adept	+1 auf Schneider-Tests
Nerven aus Stahl*	Novize	1 Bonuswürfel für PERSÖNLICHKEIT-Pool
Panzerexperte*	Novize	+2 Panzerung, wenn der Charakter konventionelle Panzerung trägt
Präsenzen-Medium	-	+2 auf Präsenzen wahrnehmen-Tests
Reißbrettkünstler	Adept	+1 auf Ingenieur-Tests
Rennfahrer	Adept	+1 auf Fahrzeug-Tests
Robustes Immunsystem*	Novize	-3 Schaden durch Krankheit
Rüstmeister	Adept	+1 auf Rüstungsmacher-Tests
Schlafzimmeraugen*	Adept	+1 auf Verführen-Tests
Schraubenschlüsselguru	Adept	+1 auf Mechaniker-Tests
Schlossmacher	Adept	+1 auf Schlösser öffnen-Tests
Streber*	Novize	+1 auf GEIST-Tests
Tierfreund	Adept	+1 auf Tiere abrichten-Tests
Trapper	Adept	+1 auf Fallen stellen
Trinkfest	-	beim Trinken +2 auf KRAFT-Test
Tödlicher Wurf*	Adept	+1 auf Wurfaffen-Tests
Überzeugungsstark*	-	Gewinn bei Gleichstand Erfolge gegen Menschenkenntnis, Bonus bei Freundschafts-Test
Überflieger	Adept	+1 auf Gekonntes Fliegen-Tests
Unmenschliche Kraft*	Novize	1 Bonuswürfel auf KRAFT-Pool
Unnatürliche Verbindung*	Novize	1 Bonuswürfel für MACHT-Pool
Unter der Gürtellinie*	-	+2 für Verspotten-Tests
Verbesserte Heilung*	Novize	+1 auf KRAFT-Tests bei Heilung
Vergessener Hochadel	-	Der Charakter besitzt einen Titel des Hochadels
Virtuose	Adept	+1 auf Musizieren-Tests
Visagist	Adept	+1 auf Kosmetiker-Tests
Waffenbauer	Adept	+1 auf Büchsenmacher-Tests
Weißt du, weshalb du hier bist?*	-	+2 für Verhören-Tests
Wintergeboren*	Novize	-3 Schaden durch Kälte
Zeichenspezialist	-	Mindestwürfe für Geheimzeichen-Tests sind um 3 erleichtert.
Zellregeneration*	Novize	-3 Schaden durch Strahlung
Zwanghafter Spieler	-	Statt der üblichen +1 erhält der Charakter +2 pro Erfolg auf seinen Wurf

TALENTE STUFE 13-19

Talent	Grad	Effekt
10-Finger Schreibweise	Magister	+1 auf Informatik-Tests
Abwehrkünstler*	Magister	+1 auf Gekonnte Abwehr-Tests
Adeptus	Magister	+25 % Erfahrungspunkte für Abenteuer

STUFE 13-19 (Fortsetzung)

Talent	Grad	Effekt
Auftragkiller*	Magister	+3 Schaden durch Fernkampfwaffen
Ausdauerpunkte*	Adept	+10 Ausdauer
Ausweichkünstler*	Magister	+1 auf Gekonntes Ausweichen-Tests
Beste Freunde	Magister	+1 auf Freundschaftsgrad für 3 Freunde
Bogenmeister	Magister	+1 auf Bogenmacher-Tests
Charismatischer Anführer	-	+3 Bonus auf Reaktion pro Erfolg für Anführer-Tests
Elektronikmeister	Magister	+1 auf Elektroniker-Tests
Falscher 50er	Magister	+1 auf Fälschen-Tests
Faust aus Stahl*	Magister	+4 Schaden durch unbewaffnete Angriffe
Fernkampfxperte*	Magister	+1 auf Fernkampfwaffen-Tests
Feuerteufel*	Adept	-5 Schaden durch Feuer
Freunde	Adept	+2 Freunde (FG: 3/MF: stark)
Finanzen	Magister	Geldsumme in Höhe des zwanzigfachen Anfangsbesitzes
Glück*	Adept	pro Spieltag 1 Würfelwurf wiederholen
Grundlagenübung*	Adept	+1 auf alle Grundfertigkeit-Tests
Instrumenten-Meister	Magister	+1 auf Instrumentenbauer-Tests
Langsamer Stoffwechsel*	Adept	-5 Schaden durch Gift
Lebenspunkte*	Adept	+3 Lebenspunkte pro Verwundungsgrad
Meister der Imitation	Magister	+1 auf Stimmen imitieren-Tests
Meisterdieb	Magister	+1 auf Taschendiebstahl-Tests
Meisterschmied	Magister	+1 auf Waffenschmied-Tests
Menschliche Katze*	Adept	2 Bonuswürfel für GESCHICK-Pool
Nahkampfxperte*	Magister	+1 auf Nahkampfwaffen-Tests und 1 Person im Nahkampf halten
Nähkünstler	Magister	+1 auf Schneider-Tests
Nerven aus Stahl*	Magister	2 Bonuswürfel für PERSÖNLICHKEIT-Pool
Panzerexperte*	Adept	+2 Panzerung, wenn der Charakter konventionelle Panzerung trägt
Reißbrettkünstler	Magister	+1 auf Ingenieur-Tests
Rennfahrer	Magister	+1 auf Fahrzeug-Tests
Robustes Immunsystem*	Adept	-5 Schaden durch Krankheit
Rüstmeister	Magister	+1 auf Rüstungsmacher-Tests
Schlafzimmeraugen*	Magister	+1 auf Verführen-Tests
Schraubenschlüsselguru	Magister	+1 auf Mechaniker-Tests
Schlossmacher	Magister	+1 auf Schlösser öffnen-Tests
Streber*	Adept	2 Bonuswürfel für GEIST-Pool
Tierfreund	Magister	+1 auf Tiere abrichten-Tests
Trapper	Magister	+1 auf Fallen stellen-Tests
Tödlicher Wurf*	Magister	+1 auf Wurfaffen-Tests
Überflieger	Magister	+1 auf Gekonntes Fliegen-Tests
Unmenschliche Kraft*	Adept	2 Bonuswürfel auf KRAFT-Pool
Unnatürliche Verbindung*	Adept	2 Bonuswürfel für MACHT-Pool
Verbesserte Heilung*	Adept	+1 auf KRAFT-Tests bei Heilung
Virtuose	Magister	+1 auf Musizieren-Tests
Visagist	Magister	+1 auf Kosmetiker-Tests
Waffenbauer	Magister	+1 auf Büchsenmacher-Tests
Wintergeboren*	Adept	-5 Schaden durch Kälte
Zellregeneration*	Adept	-5 Schaden durch Strahlung

TALENTE STUFE 20+

Talent	Grad	Effekt
Ausdauerpunkte*	Magister	+15 Ausdauer
Freunde	Magister	+3 Freunde (FG: 3/MF: mächtig)
Feuerläufer*	-	Feuerschaden wird halbiert
Feuerteufel*	Magister	-7 Schaden durch Feuer
Glück*	Magister	pro Spieltag 1 Würfelwurf wiederholen
Grundlagenübung*	Magister	+1 auf alle Grundfertigkeit-Tests
Langsamer Stoffwechsel*	Magister	-7 Schaden durch Gift
Lebenspunkte*	Magister	+4 Lebenspunkte pro Verwundungsgrad
Meister-Assassine*	-	Schaden durch Schleichangriff wird verdreifacht statt verdoppelt
Menschliche Katze*	Magister	3 Bonuswürfel für GESCHICK-Pool
Nerven aus Stahl*	Magister	3 Bonuswürfel für PERSÖNLICHKEIT-Pool
Panzerexperte*	Magister	+2 Panzerung, wenn der Charakter konventionelle Panzerung trägt
Robustes Immunsystem*	Magister	-7 Schaden durch Krankheit
Streber*	Magister	3 Bonuswürfel für GEIST-Pool
Unmenschliche Kraft*	Magister	3 Bonuswürfel für KRAFT-Pool
Unnatürliche Verbindung*	Magister	3 Bonuswürfel für MACHT-Pool
Verbesserte Heilung*	Magister	+1 auf KRAFT-Tests bei Heilung
Wintergeboren*	Magister	-7 Schaden durch Kälte
Zellregeneration*	Magister	-7 Schaden durch Strahlung

10-Finger-Schreibweise

Der Charakter hat gelernt, alle Finger seiner Hand mit großer Geschicklichkeit einzusetzen, um Rechner zu bedienen.

Novize (Stufe 1-6): +1 auf *Informatik*-Tests

Adept (Stufe 7-12): +1 auf *Informatik*-Tests

Magister (Stufe 13-19): +1 auf *Informatik*-Tests

Abwehrkünstler*

Das Motto des Charakters „Verteidigung ist der beste Angriff“. Durch passive Kampfübung hat sich der Charakter die Fähigkeit erworben, Hieben und Schlägen mit Leichtigkeit auszuweichen. Wer ihn treffen will, sollte besser früh aufstehen; früher als der Charakter.

Novize (Stufe 1-6): +1 auf *Gekonnte Abwehr*-Tests

Adept (Stufe 7-12): +1 auf *Gekonnte Abwehr*-Tests

Magister (Stufe 13-19): +1 auf *Gekonnte Abwehr*-Tests

Adeptus

Der Charakter weiß aus Fehlern zu lernen und nutzt sein neuerlerntes Wissen effektiver als andere. Für jeden Grad der Schule *Adeptus* erhält der Charakter mehr Erfahrungspunkte als der Rest der Gruppe. Nachdem der Spielleiter die Erfahrungspunkte vergeben hat, addiert der Spieler zusätzlich +10/+15/+25 % zusätzliche Erfahrungspunkte, abhängig ob er Novize, Adept oder Magister des *Adeptus* ist. Mit Erreichen der Stufe 20 hat der Charakter sein volles Potenzial ausgeschöpft und erhält keinen weiteren Erfahrungspunkte-Bonus durch das Talent *Adeptus*.


Novize (Stufe 1-6): +10 % Erfahrungspunkte für Abenteuer

Adept (Stufe 7-12): +15 % Erfahrungspunkte für Abenteuer

Magister (Stufe 13-19): +25 % Erfahrungspunkte für Abenteuer

Arbeiten Sie für H.A.S.S.? (Stufe 1-6)

Der Charakter weiß verdächtig viel über Para-Biologie und damit über einen Wissenschaftszweig, welcher nicht vielen Menschen in Europa zugänglich ist. Er könnte ohne Weiteres ein Mitarbeiter von



H.A.S.S. sein?! Charaktere mit *Arbeiten Sie für H.A.S.S.?* erhalten +2 auf *Parabiologie*-Tests.

Auftragskiller*

Woher er es kann, mag sein Geheimnis bleiben, doch der Charakter hat gelernt zu töten. Kugeln sind für ihn wie eine verlängerte Hand, mit welcher er das Lebenslicht seiner Opfer auslöscht.

Novize (Stufe 1-6):	+1 Schaden bei der Nutzung von Fernkampfaffen
Adept (Stufe 7-12):	+2 Schaden bei der Nutzung von Fernkampfaffen
Magister (Stufe 13-19):	+3 Schaden bei der Nutzung von Fernkampfaffen

Auren-Medium (Stufe 7-12)

Bei den meisten Menschen beginnt das Sehen von farbigen Konturen um Personen und Gegenstände in den frühen Kindheitstagen. Das Verbinden von Emotionen zu diesen Farben verstehen jedoch nur wenige und selbst dann ist das Lesen von Auren immer noch ein geheimnisvolles Mysterium. Charaktere mit *Auren-Medium* erhalten +2 auf *Auren sehen*-Tests.

Ausdauerpunkte*

Der Charakter hat seine Ausdauer trainiert und ist im Stande, mehr körperliche Arbeit zu verrichten als manch anderer. Charaktere mit *Ausdauerpunkte* verfügen über Stamina, wie nur Profisportler sie haben. Das Talent erlaubt es ihnen bis zu 15 Ausdauerpunkte mehr zu besitzen, als ihre Gesamtlebenspunkte dies zulassen würden.

Novize (Stufe 7-12):	+5 Ausdauer mehr als Gesamtlebenspunkte
Adept (Stufe 13-19):	+10 Ausdauer mehr als Gesamtlebenspunkte
Magister (Stufe 20):	+15 Ausdauer mehr als Gesamtlebenspunkte

Ausweichkünstler*

Manchmal könnte man meinen, die Kugeln seien zu langsam, um den Charakter zu treffen. Er beobachtete den Blick des Schützen, die Zielrichtung des Laufs und weicht damit mühelos den Fernkampfangriffen aus.

Novize (Stufe 1-6):	+1 auf <i>Gekonntes Ausweichen</i> -Tests
Adept (Stufe 7-12):	+1 auf <i>Gekonntes Ausweichen</i> -Tests
Magister (Stufe 13-19):	+1 auf <i>Gekonntes Ausweichen</i> -Tests

Auswendiglerner (Stufe 1-6)

Wer nicht aus ihr lernt, ist verdammt, sie zu wiederholen. Der Charakter hat sich diese Weisheit zu einer Philosophie gemacht und so viel wie möglich über die Geschichte der Welt gelernt. Geht es um das antike Rom, den Dreißigjährigen Krieg oder die Entwicklung der ersten Superrechner durch MINERVA; er kennt sich aus. Charaktere mit *Auswendiglerner* erhalten +2 auf *Geschichte*-Tests.

Baumeister (Stufe 1-6)


Als der Charakter im Sandkasten noch Burgen baute, haben die Leute gelacht und es für ein Spiel gehalten. Nach der Fertigstellung seines ersten Wolkenkratzers im Zentrum Europas lacht keiner mehr. Charaktere mit *Baumeister* erhalten +2 auf *Bauarbeiter*-Tests.

Berater (Stufe 7-12)

Seine Aufgabe ist es, bei Verhandlung still im Hintergrund zu sitzen. Er beobachtet das Verhalten des Gegenübers, hört genau auf die Schwankungen dessen Stimme und analysiert verräterische Gestiken bei sensiblen Themen. Ein Berater vermag mehr zu sehen als das gewöhnliche Auge sieht und weiß genau, was sein Gegenüber bewegt. Charaktere mit *Berater* erhalten +2 auf *Empathie*-Tests.

Beste Freunde

In einer dunklen Welt wie Europa ist jeder Freund ein Silberstreif am Horizont. Der Charakter weiß, wie



man Freundschaften aufbaut und diese pflegt. Seine Freunde sind hilfsbereiter und auch willig, in schwierigen und gefährlichen Situationen an der Seite des Charakters zu stehen.

Novize (Stufe 1-6): +1 auf Freundschaftsgrad von einem Freunde
Adept (Stufe 7-12): +1 auf Freundschaftsgrad von zwei Freunden
Magister (Stufe 13-19): +1 auf Freundschaftsgrad von drei Freunden

Bogenmeister

Die Kunst, aus einem Holzstab eine tödliche Waffe zu bauen, läuft seit Generationen in der Familie des Charakters. Auch wenn Bögen aus der Mode gekommen sind, nichts tötet so präzise und lautlos wie ein guter Bogen.

Novize (Stufe 1-6): +1 auf *Bogenmacher*-Tests
Adept (Stufe 7-12): +1 auf *Bogenmacher*-Tests
Magister (Stufe 13-19): +1 auf *Bogenmacher*-Tests

Brandmeister (Stufe 1-6)

Der Charakter hat im Laufe seines Lebens bei der Feuerwehr gearbeitet und dort sogar die prestigeträchtige Ausbildung zum Brandmeister absolviert. Bei Charakteren mit der Fertigkeit *Feuerwehrmann* und dem Talent *Brandmeister* erhält der Charakter für *Orientieren*- und *Wahrnehmung*-Tests in Rauch und Feuer nun +4 statt +2.

Braumeister (Stufe 1-6)

Hopfen und Malz, Gott erhalts! Der Charakter hat sich intensiv mit dem Brauen von Bier beschäftigt und weiß um die Geheimnisse eines guten Gebräus. Charaktere mit *Braumeister* erhalten +2 auf *Brauen*-Tests.

Bücherwurm (Stufe 1-6)

Das Gedruckte ist sein Leben. Protagonisten aus Romanen und die Fabelwesen der altgriechischen Meister sind oft lebendiger als wahre Menschen. Wer braucht eX-sistent, wenn er ein gutes Buch hat? Charaktere mit *Bücherwurm* erhalten +2 auf *Literatur*-Tests.

Bürokrat (Stufe 1-6)

Der Charakter war lange Zeit im Staatsdienst tätig und kennt sich mit dem Grundwissen, den Gepflogenheiten und den Besonderheiten der jeweiligen Organisation aus. Durch Schnittstellen hat er auch Einblicke in andere Staatsstellen erhalten und weiß, was in der Regierung, den Ämtern, H.A.S.S., SCH.I.L.D. und SP.E.ER so los ist. Charaktere mit *Bürokrat* erhalten +2 auf *Staatswissen*-Tests.

Charismatischer Anführer (Stufe 13-19)


Eine Einheit anzuführen ist viel mehr als Befehle zu verteilen und auf Gehorsam zu bestehen. Es bedeutet, mit ganzem Herz ein Ziel zu verfolgen, das Wohlergehen der Anvertrauten sicherzustellen und im Ernstfall in vorderster Reihe die Früchte des eigenen Scheiterns zu ernten. Charaktere mit *Charismatischer Anführer* verleihen ihrer Einheit pro gewürfeltem Erfolg einen Bonus von +3 auf *Reaktion* statt der üblichen +2.

Chefkoch (Stufe 1-6)

Wenn es diesem Charakter nicht schmeckt, dann liegt es vermutlich daran, dass er es nicht selbst gekocht hat. Als wahrer Wunderwinker in der Küche vermag er es mit ein paar Gewürzen und frischen Zutaten ein genussvolles Meisterwerk zu zaubern. Charaktere mit *Chefkoch* erhalten +2 auf *Kochen*-Tests.

Der Große Imitator (Stufe 7-12)

Der Charakter hat das seltene Talent, sein eigenes Wesen ablegen zu können, um sich ganz der Imitation einer anderen Person zu widmen. Er läuft und gestikuliert wie die Person, in welche er sich versetzt und



übernimmt deren Artikulation mit all ihren kleinen Eigenheiten. Die *Wahrnehmung*-Tests für Beobachter der Imitation werden pro gewürfeltem Erfolg des Charakters um +2 statt +1 erschwert.

Die Welt ist eine Bühne (Stufe 1-6)

Sein oder nicht sein, wo bleibt da die Frage? Der Charakter ist ein begeisterter Schauspieler und hat bereits auf zahlreichen Kleinbühnen Europas gespielt. Sein Repertoire reicht von Shakespeare bis Schiller und Lessing bis Carabelle. Charaktere mit *Die Welt ist eine Bühne* erhalten +2 auf *Schauspielerei*-Tests.

Drache, na und? (Stufe 7-12)

Der Charakter hat schon so einiges aus dem Reich der Paraphysiologie erlebt oder hat Freunde, die *Diabolus* sind. Er stört sich nicht länger an den wahren Gestalten von *Diabolus* und muss keine *Furcht*-Test bestehen, wenn er einen *Diabolus* in wahrer Gestalt sieht. Er wird damit aber nicht immun gegen Kräfte und Effekte, welche *Furcht* verursachen.

Einkäufer (Stufe 1-6)

Der Charakter weiß um den Preis eines Produkts und lässt sich nicht durch blumige Worte und charmante Verkäufer beirren. Er hat viele Jahre als Einkäufer in einem kleinen oder mittelständischen Unternehmen gearbeitet und nutzt dieses Wissen auch für seine privaten Anschaffungen. Charaktere mit *Einkäufer* erhalten +2 auf *Preise schätzen*-Tests.

Elektronikmeister

Widerstände, Relais und Kondensatoren sind die Welt des Charakters. Seine Fähigkeit, den Stromfluss eines elektrischen Mechanismus durch Bauelemente zu manipulieren, wurde durch langes Tüfteln geschult. Wenn du einen Kartenschlossknacker brauchst, gib ihm ein MoFo, ein Taschenmesser und ein paar Minuten Zeit.

Novize (Stufe 1-6): +1 auf *Elektroniker*-Tests
Adept (Stufe 7-12): +1 auf *Elektroniker*-Tests
Magister (Stufe 13-19): +1 auf *Elektroniker*-Tests

Enigma (Stufe 1-6)

Es gibt keine Geheimzeichen, die nicht geknackt werden könnten, und keine antike Sprache ist jemals verloren, solange nur eine Schrifttafel die Unbill der Zeit überdauert hat. Seien es alte Schriften, Hieroglyphen oder absichtlich verschlüsselte Texte, der Charakter kann sie lesen. Charaktere mit *Enigma* erhalten +2 auf *Kryptografie*-Tests.


Entfesselungskünstler (Stufe 1-6)

Es gibt kaum eine Vorrichtung, welche diesen Charakter festsetzen und dauerhaft einsperren kann. Egal ob Handschellen, Knebel oder Kabelbinder, nichts vermag ihn auf Dauer zu immobilisieren. Ein Charakter mit *Entfesselungskünstler* erhält +2 auf alle *Entfesselung*-Tests.

Falscher 50er

Dieser Charakter weiß, dass der Unterschied zwischen Original und Fälschung im Glauben des Besitzers liegt. Egal ob einen täuschend echten Rubens oder ein glaubwürdiger Akteneintrag im Zentralregister von H.A.S.S., allein das Können des Fälschers entscheidet über die Authentizität der Sache.

Novize (Stufe 1-6): +1 auf *Fälschen*-Tests
Adept (Stufe 7-12): +1 auf *Fälschen*-Tests
Magister (Stufe 13-19): +1 auf *Fälschen*-Tests



Faust aus Stahl*

Gehärtet in den Schmiedefeuern von Europas Gossen und gestählt im Kampf um Leben und Tod verfügt der Charakter über Fausthiebe, die selbst mittelschwere Panzerung durchdringen können. Ein Schlag, ein Treffer, ein Sieger. Faust aus Stahl ist nur im unbewaffneten Kampf wirksam und der Schaden der einzelnen Grade dieser Schule ist kumulativ. Ein Magister verfügt also über +8 Schaden durch unbewaffnete Angriffe.

Novize (Stufe 1-6):	+2 Schaden durch unbewaffnete Angriffe
Adept (Stufe 7-12):	+2 Schaden durch unbewaffnete Angriffe
Magister (Stufe 13-19):	+4 Schaden durch unbewaffnete Angriffe

Feines Gespür (Stufe 7-12)

Noch bevor ein unheilvolles Ereignis sein tödliches Gesicht zeigt, weiß der Charakter bereits, dass etwas geschehen wird. Wie genau diese Fähigkeit funktioniert, mag ein Rätsel bleiben und es gibt gute Gründe, übernatürliche Kräfte dafür verantwortlich zu machen. Charaktere mit *Feines Gespür* erhalten +2 auf *Sechster Sinn*-Tests.

Fernkampfexperte*

Dem aufmerksamen Blick des Charakters entgeht keine Schwachstelle seines Ziels und mit einer Fernkampfswaffe in Händen wird er zum gefürchtetsten Gegner.

Novize (Stufe 1-6):	+1 auf <i>Fernkampfswaffen</i> -Tests
Adept (Stufe 7-12):	+1 auf <i>Fernkampfswaffen</i> -Tests
Magister (Stufe 13-19):	+1 auf <i>Fernkampfswaffen</i> -Tests

Feuerläufer* (Stufe 20)

Mit fast mystischen Kräften trotzt der Körper des Charakters Feuer und Flammen. Er kann in brennende Häuser laufen und selbst dem Ansturm eines Flammenwerfers trotzen, ohne dabei schweren Schaden zu erleiden. Ein Charakter mit Feuerläufer ignoriert die Hälfte des auf ihn applizierten Feuerschadens nach Panzerungsabzug. Er bleibt jedoch weiterhin verwundbar gegen Strahlung.

Feuerteufel*

Das zerstörerische und allesverzehrende Feuer kennt keine Freunde, aber vielleicht akzeptiert das Feuer manche Menschen mehr als andere. Der Charakter preist die züngelnden Flammen und im Gegenzug ist das Feuer ungewöhnlich gutmütig gegenüber dem Charakter.

Novize (Stufe 7-12):	-3 Schaden durch Feuer
Adept (Stufe 13-19):	-5 Schaden durch Feuer
Magister (Stufe 20):	-7 Schaden durch Feuer


Fieses Grinsen (Stufe 1-6)

Wenn der Charakter seine Mundwinkel emporzieht, dann nur, um das Gebiss eines gefährlichen Raubtiers zu präsentieren. Jeder Beobachter nimmt das Lächeln des Charakters als drohende Geste wahr, die Selbstsicherheit und unterschwellige Aggression ausstrahlt. Ein Charakter mit *Fiesem Grinsen* gewinnt bei einem *Einschüchtern*-Test auch bei einem Gleichstand der Erfolge.

Finanzen

Der Charakter hat eine lohnenswerte Investition in jungen Jahren gemacht, die sich nun auszahlt. Sei es ein Sparvertrag bei der Europäischen Reichsbank, der Kauf eines Stückchen Lands oder eine seltene Bronzefigur des berühmten Künstlers Hans Vermaasen. Jeder Grad dieser Schule bringt einen zusätzlichen Geldschub, welcher in Form von Geld auf dem Konto oder auch in bar zur Verfügung steht.

Novize (Stufe 1-6):	Geld in Höhe des 5-fachen Anfangsbesitzes bei Charaktererschaffung
Adept (Stufe 7-12):	Geld in Höhe des 10-fachen Anfangsbesitzes bei Charaktererschaffung



Magister (Stufe 13-19): Geld in Höhe des 20-fachen Anfangsbesitzes bei Charaktererschaffung

Folterknecht (Stufe 7-12)

Foltern ist ein dunkles Vergnügen des Charakters, bei dem er seine eigene Hilflosigkeit auf sein Opfer projizieren kann. Wo andere aus moralischen Gründen stoppen, fängt sein Vergnügen erst an. Beim *Foltern* erhält das Opfers -2 für *Selbstkontrolle*-Test für jeden Verwundungsgrad durch den Folterknecht, statt der üblichen -1.

Freunde

Dem Charakter fällt es leicht, neue Freunde zu machen und er weiß, wie man eine Freundschaft richtig pflegt. Auf jedem Grad dieser Schule erhält der Charakter zusätzliche Freunde, deren Freundschaftsgrade und Machtfaktoren steigen. Auch Freundschaften, die ein Charakter durch das Talent *Freunde* gewinnt, wollen gepflegt werden. Im gleichen Zug können wie bei anderen Freundschaften Freundschaftsgrad und Machtfaktor steigen.

Novize (Stufe 7-12): +1 Freund (FG: 2/MF: mäßig)
Adept (Stufe 13-19): +2 Freunde (FG: 3/MF: stark)
Magister (Stufe 20): +3 Freunde (FG: 3/MF: mächtig)

Gebrauchtwagenverkäufer (Stufe 7-12)

Der Charakter ist mit der seltenen Gabe ausgestattet, jedem alles verkaufen zu können und dabei noch einen guten Preis zu erzielen. Charaktere mit dem Talent *Gebrauchtwagenverkäufer* nutzen ihren Charme und ihre Raffinesse, um den Preis künstlich in die Höhe zu treiben oder ins Bodenlose zu stürzen. Sie erhalten beim *Handel*-Test einen Bonus von +2.

Geistlicher (Stufe 1-6)

Im tiefen Glauben an eine höhere Kraft verwurzelt, hat der Charakter die Glaubenslehre seiner eigenen Religion und verwandter Konfessionen studiert. Er kennt die heiligen Werke fast auswendig und kann bei theologischen Diskussionen seine Meinung mit Fakten untermauern. Charaktere mit *Geistlicher* erhalten +2 auf *Religion*-Tests.

Gestaltungskünstler (Stufe 1-6)

Form und Farbe zum Sprechen bringen, ist die Berufung des Charakters. Er gestaltet die Optik von Datenstrom-Plattformen, entwickelt Werbebanner und das Aussehen neuartiger Produkte. Automaschinen-Gestalter ist eines der neusten und wohlbezahlten Arbeitsfelder für Gestalter. Charaktere mit *Gestaltungskünstler* erhalten +2 auf *Gestalter*-Tests.


Glück*

Der beste Plan kann scheitern, wenn Fortuna ihr Lächeln dem Wagnis verweigert. Der Charakter hat in seltenen Fällen ein unglaubliches Glück und ihm gelingende Dinge, die scheinbar unmöglich sind. Der Charakter darf pro Spieltag (Outtime) eine bestimmte Zahl von Würfelwürfen wiederholen, die seinem Grad dieser Schule entsprechen. Ist das zweite Ergebnis aber schlechter als das erste, so zählt es trotzdem. Auch wenn der Charakter Adept oder Magister in Glück ist und ihm 2 bzw. 3 Würfelwiederholungen pro Spieltag zustehen, darf er ein einzelnes Würfelergebnis nur 1-mal wiederholen.

Novize (Stufe 7-12): 1 Würfelwurf pro Spieltag wiederholen
Adept (Stufe 13-19): 1 Würfelwurf pro Spieltag wiederholen
Magister (Stufe 20): 1 Würfelwurf pro Spieltag wiederholen

Gravurexperte (Stufe 1-6)

Mit einer ruhigen Hand gesegnet ist der Charakter in der Lage, bezaubernde Kunstwerke zu erschaffen, die nicht viel größer sind als eine Briefmarke. Egal ob Metall, Keramik oder Hartkunststoffe, es gib



keinen Untergrund, der zu schwer für eine prachtvolle Gravur wäre. Charaktere mit *Gravurexperte* erhalten +2 auf *Graveur*-Tests.

Großer Arzt (Stufe 7-12)

Der Charakter besitzt ein nahezu intuitives Verständnis für die menschliche Anatomie und Physiologie. Er vermag Verletzungen optimal zu verarzten und selbst seltene Krankheiten an wenigen Symptomen zu erkennen. Ein Charakter mit *Großer Arzt* erhält +2 auf *Medizin*-Tests.

Grundlagenübung*

Durch intensive Übungen hat der Charakter seine grundlegenden Fertigkeiten verbessert. Sei es *Abwehr, Ausweichen, Fliegen, Klettern, Lügen, Lügen erkennen, Orientieren, Schlagen, Schleichen, Selbstkontrolle, Suchen, Tarnen, Tauchen* oder *Wahrnehmung*, er ist einfach besser als andere.

Novize (Stufe 7-12): +1 auf alle Grundfertigkeitstests

Adept (Stufe 13-19): +1 auf alle Grundfertigkeitstests

Magister (Stufe 20): +1 auf alle Grundfertigkeitstests

Gut erzogen (Stufe 1-6)

Mit Höflichkeit und guten Manieren kann man selten etwas falsch machen. Der Charakter wurde streng erzogen und sein Verhalten für gesellschaftliche Anlässe geschult. Der Charakter erhält +2 auf *Etikette*-Tests.

Herr der Hüte (Stufe 1-6)

Es spielt keine Rolle, ob man aus den ärmlichsten Verhältnissen oder der nobelsten Familie stammt. Wer einen Hut trägt, dem wird Gehör geschenkt. Der Hut ist in Europa viel mehr als nur modisches Accessoire, er ist ein Statussymbol für den eigenen Selbstwert. Aus diesem Grund ist Hutmacher auch mehr als nur ein Beruf, es ist ein wahres Kunsthandwerk. Charaktere mit *Herr der Hüte* erhalten +2 auf *Hutmacher*-Tests.

Holzkünstler (Stufe 1-6)

Holz ist zu einem seltenen und teuren Werkstoff geworden. Innerhalb der Wehrmauern ist es kaum anzufinden und außerhalb der schützenden Festung muss es unter Risiko für Leib und Leben gewonnen werden. Ein Tisch oder Stuhl aus echtem Holz sind daher mehr wert, als die meisten Menschen im Monat verdienen. Charaktere mit *Holzkünstler* erhalten +2 auf *Tischler*-Tests.

Instrumenten-Meister

Was für viele Menschen ein schwer zu erlernendes Handwerk ist, hat dieser Charakter zur Perfektion gebracht. Seine wenigen von Hand hergestellten Instrumente sind berühmt in der Musikerszene Europas. Ihr Griff, ihr Klang, ihr Charakter sind einmalig und unverkennbar.

Novize (Stufe 1-6): +1 auf *Instrumentenbauer*-Tests

Adept (Stufe 7-12): +1 auf *Instrumentenbauer*-Tests


Magister (Stufe 13-19): +1 auf *Instrumentenbauer*-Tests

Juwelier (Stufe 1-6)

Der Charakter gibt sich nicht mit einfachen Goldschmiedearbeiten ab, er will sein Handwerk als wahre Kunst verstanden sehen. Den kostbarsten Edelsteinen verleiht er durch besondere Schriffe ein Feuer, welches den teuren Klunker vom kostbaren Juwel unterscheidet. Ein Charakter mit *Juwelier* erhält +2 auf *Goldschmied*-Tests.

Käfersammler (Stufe 1-6)

Mit einem unstillbaren Hunger für die Wunder der Natur bewaffnet, ist der Charakter ein Jünger, ein wahrer Gläubiger der belebten Natur. Er kennt alle einschlägigen Lehrbücher zum Thema Biologie und



liest in jeder freien Minute die neusten Publikationen in diesem Feld. Es geht ihm dabei weniger um vereinzelte Spezialgebiete. Viel mehr will er die lebendige Natur als Ganzes begreifen lernen. Ein Charakter mit *Käfersammler* erhält +2 auf *Biologie*-Tests.

Klempner-Meister (Stufe 1-6)

Es mag nicht die beliebteste oder sauberste Arbeit Europas sein, aber der Charakter ist wirklich gut darin. Er kümmert sich um die reibungslose Funktion von Sanitäreanlagen und kennt sich sogar in der weitverzweigten Kanalisation von Europa aus. Ein Charakter mit *Klempner-Meister* erhält +2 auf *Klempner*-Tests und *Orientieren*-Tests in der Kanalisation.

Kosmopolit (Stufe 1-6)

Als Bürger ganz Europas verstehen sich Individuen, die mehr über diesen Moloch wissen als andere. Sie interessieren sich für die Zusammenhänge von Gesellschaft, Wohlstand und Lebensumstände, kommen viel in den Stadtbezirken herum und wissen um die kleinen, feinen Unterschiede zwischen Malsch und Neudorf oder Mühlburg und Durlach. Ein Kosmopolit wird sich in fremden Stadtteilen immer etwas heimischer fühlen als andere, auch wenn seine Sicht ohne Zweifel durch seine Herkunft geprägt bleibt. Ein Charakter mit *Kosmopolit* erhält +2 auf *Stadtwissen*-Tests.

Kommentator (Stufe 1-6)

Der Charakter hat gelernt, seine geistigen und körperlichen Fähigkeiten im Kampf zu trennen. Während der Körper die Kampfaktionen wie im Schlaf ausführt, hat der Geist genügend Zeit, Befehle zu rufen, taktische Hinweise zu geben und jede Aktion zu kommentieren. Sprechen im Kampf zählt für den Charakter nicht als Aktion, ist jedoch pro Runde auf wenige Sätze und die Handlungsphase des Charakters beschränkt. Kommentator erlaubt es nicht, komplexe Sozialfähigkeiten wie z. B. *Beleidigen*, *Einschüchtern*, *Überzeugen*, *Verführen* etc. einzusetzen.

Langsamer Stoffwechsel*

Der Charakter braucht ungewöhnlich wenig Nahrung, ist dafür aber auch ständig verschlafen und erbringt Hochleistungen nur beim trägen Sitzen im Sofa. Sein Stoffwechsel ist im Vergleich zu anderen Menschen stark verringert, was ihm dem Antrieb einer Schildkröte verleiht. Auf der anderen Seite breiten sich Gifte somit deutlich langsamer in seinem Körper aus und werden oft abgebaut, bevor sie ihre tödliche Wirkung entfalten können.

Novize (Stufe 7-12):	-3 Schaden durch Gift
Adept (Stufe 13-19):	-5 Schaden durch Gift
Magister (Stufe 20):	-7 Schaden durch Gift


Lebendiger Schatten (Stufe 7-12)*

Seit seiner Kindheit leidet der Charakter unter dem Phänomen von anderen Menschen kaum wahrgenommen zu werden. Wird jemand gefragt, ob er den Charakter gesehen hat, kommt meist als Antwort: „Hier war irgend so ein Kerl... ziemlich durchschnittlich würde ich sagen.“ Doch Unauffälligkeit hat auch seine Vorteile. Ein Charakter mit *Lebendiger Schatten* erhält +2 auf *Beschatten*-Tests.

Lebenspunkte*

Der Körper des Charakters hat die Robustheit einer Zecke; er ist einfach unverwundlich. Seine hohe Toleranz gegenüber Wunden und Blutverlust verleihen dem Charakter die idealen Voraussetzungen für einen Kämpfer. Ein Charakter mit *Lebenspunkte* erhält zusätzliche Lebenspunkte pro Verwundungsgrad.

Novize (Stufe 7-12):	+2 Lebenspunkte pro Verwundungsgrad
Adept (Stufe 13-19):	+3 Lebenspunkte pro Verwundungsgrad
Magister (Stufe 20):	+4 Lebenspunkte pro Verwundungsgrad



Lehrertyp (Stufe 1-6)

Der Charakter mag es, wenn die Welt in geordneten Bahnen verläuft; Bahnen, die mathematisch präzise berechnet werden können. Ableitungen, Differenziale und Algorithmen sind die Werkzeuge seiner Wahl und sein Interesse für nicht lineare Algebra teilt er mit mindestens 4 weiteren Menschen in Europa. Ein Charakter mit *Lehrertyp* erhält +2 auf *Mathematik*-Tests.

Maler-Meister (Stufe 1-6)

Die Welt des Charakters ist zweidimensional und wird mit Pinsel oder Farbsprühdose geschaffen. Es gelingt ihm, selbstgemalte Bilder zum Leben zu erwecken und sogar ganze Häuserfassaden mit kunstvollen Malereien zu verzieren. Ein Charakter mit *Maler-Meister* erhält +2 auf *Maler*-Tests.

Meister der Imitation

Modulation und Syntax einer Stimme versteht der Charakter mit Perfektion zu kopieren. Wenn er seine Stimme verstellt, ist es schwer zu glauben, dass er in Wahrheit vollkommen anders klingt. Ein Charakter mit *Meister der Imitation* erhält für jeden Grad dieser Schule zusätzliche Boni auf *Stimmen imitieren*-Tests.

Novize (Stufe 1-6):	+1 auf Stimmen imitieren-Tests
Adept (Stufe 7-12):	+1 auf Stimmen imitieren-Tests
Magister (Stufe 13-19):	+1 auf Stimmen imitieren-Tests

Meister-Assassine (Stufe 20)*

Das Töten aus den Schatten heraus ist für den Charakter mehr als ein Beruf, es ist eine Passion. Er kennt die verletzlichsten Stellen des Menschen und beherrscht die fragwürdige Kunst, mit wenig Kraft und ohne unnötige Brutalität das Ziel ins Reich der Toten zu schicken. Die meisten seiner Opfer sterben, noch bevor sie den Angriff bemerken, der Rest beschwert sich danach zumindest nicht. Ein Meister-Assassine verdreifacht seinen Schaden nach einem Schleichangriff, statt diesen nur zu verdoppeln.

Meisterbäcker (Stufe 1-6)

Es ist eine Kunst, die in den letzten Dekaden verloren ging, doch der Charakter hält sie aktiv am Leben. Er backt die hervorragendsten Brötchen und Brote, Kuchenkreationen und sündhaft feines Gebäck. Die Zutaten sind nicht leicht zu bekommen, doch mit dieser Fähigkeit sollte es nicht schwer sein, das Auskommen zu sichern. Ein Charakter mit *Meisterbäcker* erhält +2 auf *Bäcker*-Tests.

Meisterdetektiv (Stufe 1-6)

Anstatt sich Klischees und statistischer Verallgemeinerungen zu bedienen, analysiert ein Charakter mit dem Talent *Meisterdetektiv* Beweise, Spuren und Indizien, um aus diesen weiteren Informationen zu gewinnen. Fakten generieren Fakten, so funktioniert wahre Informationssuche. Ein Charakter mit *Meisterdetektiv* erhält +2 auf *Investigation*-Tests.


Meisterdieb

Als Räuber, Bandit und Schurke will sich der Charakter nicht verstanden sehen. Sein Handwerk ist viel diffiziler und erfordert ein hohes Maß an Fingerspitzengefühl. Er hat gelernt, geschickt die Taschen seiner Mitbürger nach für ihn nützlichen Dingen zu durchsuchen und zu Geld zu machen. Man könnte sagen, er ist ein Sammler wertvoller Waren, die zu 100 % fremdfinanziert wurden. Ein Charakter mit *Meisterdieb* erhält für jeden Grad dieser Schule zusätzliche Boni auf *Taschendiebstahl*-Tests.

Novize (Stufe 1-6):	+1 auf Taschendiebstahl-Tests
Adept (Stufe 7-12):	+1 auf Taschendiebstahl-Tests
Magister (Stufe 13-19):	+1 auf Taschendiebstahl-Tests

Meisterfriseur (Stufe 1-6)

Die Welt mag jeden Tag vor dem Untergang stehen, doch wenn sie wirklich untergeht, dann bitte mit



einem guten Haarschnitt. Als gelernter Friseur versteht der Charakter es, die natürlichen Eigenschaften einer Person durch einen meisterhaften Haarschnitt in Szene zu setzen. Was die Natur nicht von sich aus mitbringt, wird durch attraktivitätssteigernde Chemikalien ergänzt. Ein Charakter mit *Meisterfriseur* erhält +2 auf *Friseur*-Tests.

Meisterschmied

Im digitalen Zeitalter ist dies alles andere als ein gewöhnlicher Beruf. Mit der Kraft des Hammers und der Glut des Feuers schmiedet der Charakter altertümliche Schwerter, Äxte und grazile Florette. Seine Kreationen sind keine stumpfsinnigen Waffen, sondern stählerne Kunstwerke mittelalterlicher Handwerkstradition.

Novize (Stufe 1-6): +1 auf *Waffenschmied*-Tests
Adept (Stufe 7-12): +1 auf *Waffenschmied*-Tests
Magister (Stufe 13-19): +1 auf *Waffenschmied*-Tests

Menschenkenner (Stufe 7-12)

Menschen sind eigentlich einfach gestrickte Wesen. Alleine ihre Grundbedürfnisse steuern einen Löwenanteil ihrer Entscheidungen und Aktionen. Der Charakter hat gelernt, das Verhalten von Menschen zu erkennen und zu interpretieren. Bei *Menschenkenntnis*-Tests erhält er einen Bonus von +2.

Menschliche Katze*

Die Finger des Charakters bewegen sich mit absoluter Perfektion, sein Gleichgewichtssinn übertrifft die komplexesten Gyroskope von Automaschinen und jede Bewegung scheint bis zur Perfektion einstudiert.

Novize (Stufe 7-12): 1 Bonuswürfel für GESCHICK-Pool
Adept (Stufe 13-19): 2 Bonuswürfel für GESCHICK-Pool
Magister (Stufe 20): 3 Bonuswürfel für GESCHICK-Pool

Mönch (Stufe 7-12)

Durch viele Übungen und langes Praktizieren hat der Charakter gelernt, seinen Geist zu leeren und damit ein Stadium der Konzentration zu erreichen, welches kaum ein anderer zu erlangen vermag. Für *Meditation*-Tests erhält er einen Bonus von +2 und die Dauer wird von 60 auf 30 Minuten reduziert.

Mr. Holmes (Stufe 1-6)

Ein Bild sagt mehr als 1000 Worte, doch diese Worte zu verstehen, kreativ zu verknüpfen und mit statistischen Wahrscheinlichkeiten zu einem Gesamtkonstrukt zusammensetzen zu können, ist die Gabe der Deduktion. Ein einziger Blick genügt dem Charakter, um törichte Fragen zu beantworten und weitreichende Schlüsse zu ziehen, die mit hoher Wahrscheinlichkeit wahr sind. Ein Charakter mit *Mr. Holmes* erhält +2 auf *Deduktion*-Tests.


Muskelprotz (Stufe 1-6)*

Der Charakter legt ein großen Wert auf sein Äußeres und stählt seinen Körper täglich mit Kraftübungen. Seine durchtrainierte Gestalt ist selbst durch schwere Kleidung zu erkennen und verleiht ihm eine kraftvolle Anmut. Charaktere, welche die Fertigkeit *Stemmen* gelernt haben, erhalten statt der üblichen +1 für nachfolgende KRAFT-Tests +2 pro Erfolg.

Nahkampfexperte*

Degen, Schwerter und martialische Kriegswaffen des Mittelalters sind die Leidenschaft des Charakters. Durch intensive Übungen oder brutale Nahkampf Erfahrungen hat er gelernt, mit diesen Waffen umzugehen. Pistolen und Gewehre mögen sauber und effizient töten, doch der Nahkampf ist und bleibt die Arena, in welcher sich die Spreu vom Weizen trennt.

Novize (Stufe 1-6): +1 auf *Nahkampfwaffen*-Tests und +1 Person im Nahkampf halten



Adept (Stufe 7-12): +1 auf *Nahkampfwaffen*-Tests und +1 Person im Nahkampf halten
Magister (Stufe 13-19): +1 auf *Nahkampfwaffen*-Tests und +1 Person im Nahkampf halten

Nähkünstler

Ein wahrer Schneider ist mehr als ein Flicker für abgetragene Kleidung und durchgelaufene Socken. Er vermag es mit ein wenig Stoff und viel Kunstgeschick das Aussehen eines Gossenkriminellen zu einem kosmopolitischen Staatsmann zu machen. Umgekehrt geht das übrigens auch.

Novize (Stufe 1-6): +1 auf *Schneider*-Tests
Adept (Stufe 7-12): +1 auf *Schneider*-Tests
Magister (Stufe 13-19): +1 auf *Schneider*-Tests

Naturbursche (Stufe 1-6)

So wie der Wehrstädter sich vermutlich in jeder Gasse zurechtfindet, so schlägt sich dieser Charakter durch die ungezähmte Wildnis des Europäischen Reiches. Er weiß, woher das Essen des Tages kommt, wie man an sauberes Wasser gelangt und sein Überleben unter Wölfen und Bären sichert. Ein Charakter mit *Naturbursche* erhält +2 auf *Überleben*-Tests.

Nerven aus Stahl*

Es gibt kaum eine gesellschaftliche oder gefährliche Situation, in welcher der Charakter nicht absolute Ruhe bewahrt und sich voll und ganz auf seine Ausstrahlung konzentrieren kann. Er vermag es, selbst beim Stellungskampf am Schlesienwall und gehetzt von einem gefährlichen Drifter noch eine gute Figur abzugeben. Wenn schon draufgehen, dann bitte mit Stil. *Nerven aus Stahl* wirkt auch bei *Furcht*-Tests.

Novize (Stufe 7-12): 1 Bonuswürfel für PERSÖNLICHKEIT-Pool
Adept (Stufe 13-19): 2 Bonuswürfel für PERSÖNLICHKEIT-Pool
Magister (Stufe 20): 3 Bonuswürfel für PERSÖNLICHKEIT-Pool

Newton (Stufe 1-6)


Der Charakter ist eine Koryphäe im Fachbereich der Physik. Statt nur zu wissen, warum Dinge geschehen, kennt er die physikalischen Hintergründe und kann diese exakt berechnen. In seinem Verständnis der Naturgesetze mag er anderen wie ein Genie vorkommen, doch aus seiner Sicht ist er sehr einsam in einer simplen Welt voller Unverständiger. Ein Charakter mit *Newton* erhält +2 auf *Physik*-Tests.

Packende Darbietung (Stufe 1-6)

Wenn der Charakter eine Geschichte erzählt, so wirken eX-sistent und andere Unterhaltungsmedien wie blasse Abziehbilder und ausgelutschte Kaugummis. Er vermag es, mit der Kraft seiner Stimme und fantasievollen Schilderungen die Barrieren der Vorstellungskraft in den Köpfen seiner Zuhörer zu durchbrechen. Führt ein Charakter einen *Geschichten erzählen*-Test durch und besitzt das Talent *Packende Darbietung* erhält der Charakter +2 auf den Test und seine Zuhörerschaft ist bei erfolgreichem Wurf zutiefst bewegt.

Panzerexperte*

Ein simples Stück Panzerung um die Brust zu tragen, mag vor einfachen Waffen schützen, doch eine echte Panzerung ist auf die Merkmale ihres Trägers konfiguriert. Sie enthält Verstärkungen an den empfindlichsten Stellen und eingenähte Carbonplatten an Körperstellen, die besonders gerne von Klingengewaffen angegriffen werden. Ein Charakter mit *Panzerexperte* baut sich seine Rüstung selbst zurecht und passt gekaufte Stangenware an seinen eigenen Bedarf an. *Panzerexperte* hat nur einen Effekt, wenn der Charakter ausschließlich konventionelle Panzerung an mindestens 2 Körperstellen trägt.



Novize (Stufe 7-12):	+2 Panzerung für konventionelle Panzerung
Adept (Stufe 13-19):	+2 Panzerung für konventionelle Panzerung
Magister (Stufe 20):	+2 Panzerung für konventionelle Panzerung

Perfekte Balance* (Stufe 1-6)

Gleichgewichtssinn und Körper des Charakters sind perfekt aufeinander abgestimmt. Es spielt keine Rolle, wie dünn das Mauerwerk oder Drahtseil ist, solange es ihn trägt, überwindet er es mit Leichtigkeit. Ein Charakter mit *Perfekte Balance* erhält +2 auf *Balancieren*-Tests.

Portrait-Fotograf (Stufe 1-6)

Eine Kamera perfekt zu beherrschen und die physikalischen Gesetze der Bilderzeugungskunst zu verstehen ist eine Sache, das richtige Auge für einen perfekten Bildausschnitt zu haben eine andere. Der Charakter beherrscht beides bis zur Perfektion und erhält +2 auf *Fotograf*-Tests.

Präsenzen-Medium (Stufe 7-12)

Wenn der Charakter durch die Straßen Europas wandelt, sieht er hin und wieder Individuen, die von kraftvollen Auren umgeben werden. Ein Feld aus Licht flackert um sie herum, doch scheinbar kann kein anderer sie wahrnehmen. Was diese Menschen so besonders macht, weiß der Charakter vielleicht nicht, doch in einer Welt wie Europa ist ihm bewusst, das „besonders“ sein, gefährlich ist. Ein Charakter mit *Präsenzen-Medium* erhält +2 auf *Präsenzen wahrnehmen*-Tests.

Reißbrettkünstler

Egal ob Kettenschwert oder Handgelenkrechner, fliegendes Auto oder Blitzgenerator, sie alle entstammen dem kreativen Geist eines begnadeten Ingenieurs. An seinem Reißbrett entstehen Wunder der modernen Technik oder es werden komplett neue Maßstäbe für die Technologie von morgen gelegt. Ein Reißbrettkünstler ist ein besonders begnadeter Ingenieur und gehört zu dem 1 % der Entwickler, welche Europa in eine strahlende Zukunft oder technologische Dystopie führen könnten.

Novize (Stufe 1-6):	+1 auf <i>Ingenieur</i> -Tests
Adept (Stufe 7-12):	+1 auf <i>Ingenieur</i> -Tests
Magister (Stufe 13-19):	+1 auf <i>Ingenieur</i> -Tests

Rennwagenfahrer

Der Charakter scheint hinter dem Steuer eines Fahrzeugs geboren worden zu sein. Fahren ist für ihn einfacher als Laufen und bei hohen Geschwindigkeiten fällt die Last des Alltags von ihm ab. Ein Charakter mit *Rennfahrer* erhält für jeden Grad dieser Schule zusätzliche Boni auf *Fahrzeug*-Tests.

Novize (Stufe 1-6):	+1 auf <i>Fahrzeug</i> -Tests
Adept (Stufe 7-12):	+1 auf <i>Fahrzeug</i> -Tests
Magister (Stufe 13-19):	+1 auf <i>Fahrzeug</i> -Tests

Rettungsschwimmer (Stufe 1-6)

Fällt ein Mensch in den von Asche getrüben und Chemikalien verseuchten Rhein, benötigt er wirklich Rettung. Der Charakter ist ein ausgezeichneter Schwimmer, der selbst bei schlechten Strömungsbedingungen noch in der Lage ist, anderen aus dem Wasser zu helfen. Ein Charakter mit *Rettungsschwimmer* erhält +2 auf *Schwimmen*-Tests.

Robustes Immunsystem*

Der Körper des Charakters hat die Abwehrkräfte eines Ackergauls und kennt Erkältungen nur aus der Werbung. Sein Immunsystem erkennt Erreger, noch bevor diese in der Lage sind Schaden anzurichten. Ein Charakter mit *Robustes Immunsystem* erhält weniger Schaden durch Krankheiten. Bei einem Adepten dieser Schule werden Effekte aus Krankheiten halbiert (aufgerundet) und ein Magister erhält keine weiteren Effekte durch Krankheiten, mit Ausnahme von Schaden.

Novize (Stufe 7-12):	-3 Schaden durch Krankheit
Adept (Stufe 13-19):	-5 Schaden durch Krankheit, halbe Effekte durch Krankheiten
Magister (Stufe 20):	-7 Schaden durch Krankheit, keine Effekte durch Krankheiten

Rüstmeister

In einer Welt, die von Waffen und gefährlichen Kreaturen geprägt ist, sehnt sich jeder nach Schutz und Sicherheit. Der Charakter versteht sich darauf, leichte und schwere Rüstungen anzufertigen, die ihren Träger vor Schaden schützen. Dabei ist er viel mehr als nur ein Schneider, er weiß um die materialtechnischen Eigenschaften von kugelsicheren Synthetikgeweben und klingenabweisenden Carbonplatten.

Novize (Stufe 1-6):	+1 auf <i>Rüstungsmacher</i> -Tests
Adept (Stufe 7-12):	+1 auf <i>Rüstungsmacher</i> -Tests
Magister (Stufe 13-19):	+1 auf <i>Rüstungsmacher</i> -Tests

Sagenumwoben (Stufe 1-6)

Während sich andere mit den neuesten MoFos und eX-sistent-Traumkonstrukten den Tag vertreiben, schwelgt der Charakter in den Sagengeschichten alter Zeiten. Er hat fast jede bekannte Literatur zu Mythengestalten gelesen, ist vor seinem inneren Auge durch verlorene Orte gewandelt und den abenteuerlustigsten Entdeckern gefolgt. Ein Charakter mit *Sagenumwoben* erhält +2 auf *Sagenkunde*-Tests.

Schlafzimmeraugen*

In der aufregenden Welt des europäischen Nachtlebens jagt der Charakter wie ein Raubtier. Er ist sich seiner Attribute wohl bewusst und weiß mit sanften Worten, kraftvollen Gebärden und liebreizenden Blicken die Beute zu erlegen. Das spannende Spiel heißt zu erkennen, ob man gerade Jäger oder Gejagter ist.

Novize (Stufe 1-6):	+1 auf <i>Verführen</i> -Tests
Adept (Stufe 7-12):	+1 auf <i>Verführen</i> -Tests
Magister (Stufe 13-19):	+1 auf <i>Verführen</i> -Tests

Schlossmacher

Europas gewaltigsten Schätze, gefährlichsten Waffen und geheimsten Informationen liegen hinter schweren Stahltüren verschlossen. Wer sich ihnen bemächtigen möchte, braucht das richtige Werkzeug und ein profundes Wissen über die technischen Eigenschaften mechanischer und elektronischer Schlösser.

Novize (Stufe 1-6):	+1 auf <i>Schlösser öffnen</i> -Tests
Adept (Stufe 7-12):	+1 auf <i>Schlösser öffnen</i> -Tests
Magister (Stufe 13-19):	+1 auf <i>Schlösser öffnen</i> -Tests


Schraubenschlüsselguru

Schmierfett, Sprühöl und kalter Stahl sind die heiligen Reliquien der Mechanik. Der Charakter braucht nur einen Blick unter die Abdeckung einer Maschine zu werfen und versteht instinktiv deren Aufbau. Er ist mit den Techniken der gängigen Fahrzeuge, Schiffe und Strahlentriebwerksmaschinen vertraut, kennt ihre Stärken und Schwächen. Wären Menschen doch nur auch so leicht zu durchschauen wie die kalten Herzen der stählernen Giganten.

Novize (Stufe 1-6):	+1 auf <i>Mechaniker</i> -Tests
Adept (Stufe 7-12):	+1 auf <i>Mechaniker</i> -Tests
Magister (Stufe 13-19):	+1 auf <i>Mechaniker</i> -Tests

Schuster (Stufe 1-6)

Von den stabilsten Arbeitsschuhen über die gemütlichen Sportschuhe bis hin zu den edlen



Lackschuhen der Elite ist die Bekleidung der Füße eine essenzielle und oft unterschätzte Kunst. Die Anfertigung eines gemütlichen und trittsicheren Paares Schuhe bedarf einer langen Lehrzeit und wer sein Handwerk versteht, vermag damit gut zu verdienen. Charaktere mit *Schuster* erhalten +2 auf *Schuhmacher*-Tests.

Schwarzmarktkontakt (Stufe 1-6)

Was in den Regalen der lizenzierten Händler nicht oder nur mit eingetragener Lizenz verfügbar ist, bleibt den normalen Bürgern Europas verwehrt. Wer sich von H.A.S.S. und den stattlichen Organen keine Vorschriften lassen machen möchte, benötigt einen Kontakt zum europäischen Schwarzmarkt. Charaktere mit Schwarzmarktkontakt können Ausrüstung jeglicher Legalität trotz fehlender Legitimierungen erwerben. Auch illegale Waren können erworben werden. Sie zahlen dennoch den Aufpreis für Schwarzmarktwaren (siehe **Kapitel: Ausrüstung**)

Spenglerkönig (Stufe 1-6)

Der Charakter hat seine Kunst als Spengler perfektioniert und weiß um die Geheimnisse der Herstellung seiner Waren. Welche Waren er herzustellen vermag und was der Charakter unter dem Berufsbegriff Spengler versteht, ist hier das große Geheimnis. Von Löffeln bis Atemschutzmasken umfasst dieser Beruf nämlich so gut wie jedes Produkt des täglichen Lebens. Ein Charakter mit *Spenglerkönig* erhält +2 auf *Spengler*-Tests.

Sprachgenie (Stufe 1-6)

Auch wenn Deutsch die vorherrschende Sprache und Amtssprache in Europa ist, so gibt es eine Fülle von sprachlichen Subkulturen, zu denen man ohne die richtige linguistische Fertigkeit keinen Zugang erhält. Französisch, Italienisch und Spanisch werden genauso wie Polnisch, Tschechisch, Niederländisch, Dänisch und Schwedisch gesprochen. Ein Charakter mit Sprachgenie hat gelernt, Semantik und Syntax der verschiedenen Sprachen zu extrapolieren und beherrscht so artverwandte Sprachen, die er gar nicht spricht. Der Charakter darf ohne Malus innerhalb einer Sprachfamilie ausweichen.

Spurenleser (Stufe 1-6)

Der Charakter hat viel Zeit außerhalb des schützenden Walls Europas verbracht und dabei die Kunst des Fährtenlesens erlernt. Er kann die Spuren nicht nur den entsprechenden Tieren zuweisen, sondern erhält zusätzliche Informationen daraus. Charaktere mit der Fertigkeit *Fährten lesen* erhalten durch *Spurenleser* +2 auf ihre *Fährten lesen*-Tests.

Stararchitekt (Stufe 1-6)


Der Charakter hat die Kreativität, die Vorstellungskraft und das Können, Gebäude, Brücken und sogar Wolkenkratzer auf dem Reißbrett zu entwerfen. Sein großer Traum ist es, eines Tages das Stadtbild Europas mit seinem eigenen Monument zu verzieren. Einem Traum aus Stahlbeton und Glas. Ein Charakter mit *Stararchitekt* erhält +2 auf *Architekt*-Tests.

Steinsammler (Stufe 1-6)

Vielleicht war es die Faszination an den zerstörerischen Kräften des Monte Inferna oder die Schönheit funkelnder Edelsteine in den Tiefen der Bergwerke. Der Charakter hat sich dem Studium der Geowissenschaften verschrieben und leistet damit einen signifikanten Beitrag zur Rohstoffsicherung des Europäischen Reiches. Ein Charakter mit *Steinsammler* erhält +2 auf *Geowissenschaften*-Tests.

Sterngucker (Stufe 1-6)

Die enorme Lichtverschmutzung der Wehrstadt macht es den Astronomen nicht leicht, ihrer Liebe nach dem Funkeln der Sterne nachzugehen. Nicht wenige unter ihnen unternehmen gefährvolle Expeditionen in die nördlichen Gebirge, wo sie umringt von wilden Stämmen, Driftern und Horrors die



Weiten des Weltraums erforschen. Charaktere mit *Sterngucker* erhalten +2 auf *Astronomie*-Tests.

Streber*

Der Charakter hat schon als kleines Kind Bücher gelesen, die den Horizont seiner Eltern überstiegen. Bei seinen Schulnoten gehörte er zu den schlechtesten, da der Lehrstoff seine Intelligenz beleidigte und auch als Erwachsener fühlt er sich wie ein einsamer Wolf in einer Herde dummer Schafe. Das Talent *Streber* kann auch für *Furcht*-Tests eingesetzt werden.

Novize (Stufe 7-12):	1 Bonuswürfel für GEIST-Pool
Adept (Stufe 13-19):	2 Bonuswürfel für GEIST-Pool
Magister (Stufe 20):	3 Bonuswürfel für GEIST-Pool

Tanzlehrer (Stufe 1-6)

Das leichtfüßige Tanzen in den Ballsälen der Elite ist viel mehr als ein angenehmer Zeitvertreib. Die komplexen Bewegungsabläufe mit Bravour zu meistern, gilt als Zeichen hoher Bildung und guter Erziehung. Wer seinem Tanzpartner hingegen die Füße platt tritt, sollte nicht mit einer weiteren Einladung rechnen. Ein Charakter mit *Tanzlehrer* erhält +2 auf *Tanzen*-Tests.

Tierfreund

Der Charakter hat ein besonders feines Gespür für den Geist von Tieren und lehrt sie spielend neue Tricks. Seine Methoden sind freundschaftlich, respektvoll aber streng, weshalb die Tiere ihn in kürzester Zeit respektieren lernen.

Novize (Stufe 1-6):	+1 auf <i>Tiere abrichten</i> -Tests
Adept (Stufe 7-12):	+1 auf <i>Tiere abrichten</i> -Tests
Magister (Stufe 13-19):	+1 auf <i>Tiere abrichten</i> -Tests

Totengräber (Stufe 1-6)

Seine Aufgabe beginnt dort, wo das Leben eines anderen endet. Als Bestatter kennt der Charakter sich mit den gängigen Totenriten bekannter Kulturen aus und weiß mit der Trauer Hinterbliebener umzugehen. So wenig die meisten Menschen den Charakter um seine Aufgabe beneiden, er kann sich versichert sein, dass dieser Berufszweig nicht so schnell aussterben wird. Ein Charakter mit *Totengräber* erhält bei Beerdigungen und traurigen Zusammenkünften mit Angehörigen für *Etikette*-, *Geschichten erzählen*-, *Handeln*-, *Überzeugen*- und *Verführen*-Tests einen Bonus von +2 pro 2 Fertigkeitsspunkte auf *Bestatter* statt der üblichen +1.

Trapper

Ob Wölfe, Bären oder Drifter, er hat sie bereits alle gejagt. Das Stellen von Fallen in den wilden Wäldern Europas ist für viele Menschen der Landbevölkerung die einzige Erwerbsquelle. Sie wissen, wie man eine Falle richtig aufstellt und der Beute das Gefühl von Sicherheit verleiht. Ein Charakter mit *Trapper* erhält +2 auf *Fallen stellen*-Tests.


Novize (Stufe 1-6):	+1 auf <i>Fallen stellen</i> -Tests
Adept (Stufe 7-12):	+1 auf <i>Fallen stellen</i> -Tests
Magister (Stufe 13-19):	+1 auf <i>Fallen stellen</i> -Tests

Trinkfest (Stufe 7-12)

Egal ob Bier, Cognac oder harte Brände, der Charakter trinkt sie wie Wasser. Sein Körper ist in der Lage, Alkohol effizient abzubauen und leidet weniger unter den giftigen Abbauprodukten. Bei *Trinken*-Tests erhält der Charakter pro Fertigkeitsspunkt auf *Trinken* +2 auf seine *KRAFT*-Tests statt der üblichen +1.

Tödlicher Wurf*

In seinen Händen ist eine geworfene Handfeuerwaffe nicht ungefährlicher, als wenn sie abgefeuert würde. Der Charakter weiß mit hoher Präzession seine Ziele durch Wurfaffen zu verletzen und nutzt



neben Messern, Granaten und exotischen Wurfsternen alles, was den Gegner niederstrecken könnte.

Novize (Stufe 1-6): +1 auf *Wurfwaffen*-Tests

Adept (Stufe 7-12): +1 auf *Wurfwaffen*-Tests

Magister (Stufe 13-19): +1 auf *Wurfwaffen*-Tests

Überzeugungsstark (Stufe 7-12)*

Der Charakter weiß seine Gegner zu überzeugen und nutzt dabei psychologische Tricks. Während des Gesprächs manipuliert er gekonnt die Meinung seines Gegenübers, bis dieser schließlich glaubt, die Meinung des Charakters wäre von Beginn an die Eigene gewesen. Nutzt ein Charakter die Fertigkeit *Überzeugen*, gewinnt er bei einem konkurrierenden Wurf auch bei Gleichstand der Erfolge, selbst wenn sein Gegenüber *Menschenkenntnis* verwendet. Zusätzlich erhält er für jeweils 2 Fertigkeitpunkte auf der Fertigkeit *Überzeugen* einen Bonus von +2 auf seine *Freundschaft*-Tests statt der üblichen +1.

Überflieger

Der Traum vom Fliegen ist für die meisten Menschen nicht mehr als eine Fantasie, doch für manche *Mutatis* und *Diabolus* durchaus machbar. Ein Charakter mit *Überflieger* vermag es während des Fluges besonders wendig und zielsicher zu steuern. Selbst in den schwierigsten Situationen in engen Häuserschluchten oder dem hinderlichen Dickicht des Waldes sitzt jeder Flügelschlag perfekt.

Novize (Stufe 1-6): +1 auf *Gekonntes Fliegen*-Tests

Adept (Stufe 7-12): +1 auf *Gekonntes Fliegen*-Tests

Magister (Stufe 13-19): +1 auf *Gekonntes Fliegen*-Tests

Unmenschliche Kraft*

Die physische Kraft des Charakters ist alles andere als natürlich. Er ist ohne Weiteres in der Lage, selbst gutgeübte Gewichtheber mit Leichtigkeit zu übertrumpfen und wo er hinschlägt, wächst kein Gras mehr. Wahrscheinlich weiß der Charakter nicht, woher die Kraft stammt, doch die Vermutung einer parapsychologischen Inselbegabung liegt nahe.

Novize (Stufe 7-12): 1 Bonuswürfel für KRAFT-Pool

Adept (Stufe 13-19): 2 Bonuswürfel für KRAFT-Pool

Magister (Stufe 20): 3 Bonuswürfel für KRAFT-Pool

Unnatürliche Verbindung*

Der Charakter fühlt, dass hinter der Realität noch eine andere Welt existiert. Er kann sein Gespür nicht erklären, nicht mit Worten begreiflich machen, doch die versteckten Kräfte hinter dem Vorhang der Wirklichkeit wispern leise und deutlich zu ihm.

Novize (Stufe 7-12): 1 Bonuswürfel für MACHT-Pool

Adept (Stufe 13-19): 2 Bonuswürfel für MACHT-Pool


Magister (Stufe 20): 3 Bonuswürfel für MACHT-Pool

Unschöne Worte* (Stufe 1-6)

Der Charakter könnte aus der übelsten Gosse stammen. Seine Worte sind beleidigend und greifen die Opfer so persönlich an, dass es ihnen schwerfällt, nicht darauf zu reagieren. Genau darin liegt seine perfide Kunst. Er zwingt andere Menschen zu einer ungewollten Reaktion. Nutzt ein Charakter mit *Unschöne Worte* die Fertigkeit *Beleidigen*, gewinnt er auch bei einem Gleichstand der Erfolge.

Unter der Gürtellinie (Stufe 7-12)*

Der Charakter hat immer einen flotten Spruch auf den Lippen und nicht selten löst er damit eine emotionale Reaktion aus. Was wie fehlende Beherrschung klingt, wird von kalter Intelligenz und systematischer Menschenkenntnis gesteuert. Er weiß, was er sagen muss, um seinen Gegner aus der Reserve zu locken und tut dies mit überlegter Absicht. Nutzt ein Charakter die Fertigkeit *Verspotten*, erhält er einen Bonus von +2.



Verbesserte Heilung*

Die körpereigenen Fähigkeiten der Regeneration sind deutlich stärker ausgeprägt als bei anderen Menschen. Der Charakter besitzt einen schnellen Stoffwechsel und wenn er verletzt ist, weiß sein Körper diese Nährstoffe zu Reparaturzwecken sinnvoll einzusetzen. Der Charakter erhält einen Bonus auf seine KRAFT-Tests für Heilung, abhängig vom erlernten Grad des Talents.

Novize (Stufe 7-12):	+1 auf KRAFT-Tests für Heilung
Adept (Stufe 13-19):	+1 auf KRAFT-Tests für Heilung
Magister (Stufe 20):	+1 auf KRAFT-Tests für Heilung

Vergessener Niederadel (Stufe 1-6)

Der Charakter stammt von einer Familie des Niederadels ab, doch deren Name ist in Vergessenheit geraten. Natürlich gibt es noch Aufzeichnungen darüber, wie Stammbäume und Wappen, doch um den rechtmäßigen Titel zurückzuerlangen, wird der Charakter kämpfen müssen. Zumindest die Traditionen des Geburtsrechts streiten auf seiner Seite.

Vergessener Hochadel (Stufe 7-12)

Die Familie des Charakters gehörte einst zum prestigeträchtigen Hochadel und wurde nach der Katastrophe von 1899 als ausgestorben geführt. Gut, dass beherzte Familienmitglieder Beweise für ihr Geburtsrecht retten konnten. Nun steht dem Charakter bei der Zurückerlangung seines rechtmäßigen Titels nichts mehr im Weg... außer ein Netzwerk neiderfüller Lügen und Intrigen.

Verquerdenker (Stufe 1-6)

Im Geheimen hat die Welt sich verändert und der Staat setzt alles daran, die unvorstellbaren Kräfte von Abnos, Driftern und Horrors geheim zu halten. Der Charakter hat sich mit den scheinbar übernatürlichen Kräften dieser Kreaturen beschäftigt und versucht, sie in einen physikalischen Kontext zu bringen. Ein Charakter mit *Verquerdenker* erhält +2 auf *Paraphysik*-Tests.

Verrückter Bombenbauer (Stufe 1-6)

Ammoniak, Benzol und Glycerin sind für den Charakter alles andere als böhmische Dörfer. Er kennt sich mit den Gesetzen der Chemie aus und weiß um die Gefährlichkeit von Chemikalien. Seine Rezepte sind weniger von der genüsslichen Art, doch viele von ihnen verfügen über eine ungeahnte Durchschlagskraft. Ein Charakter mit *Verrückter Bombenbauer* erhält +2 auf *Chemie*-Tests.

Virtuose


Mit den Händen eines Meisters und dem Können eines Genius transformiert der Charakter ein Instrument seiner Wahl zur Ikone der Musik. Er beherrscht das Instrument mit solcher Perfektion, wie nur wenige Künstler es je vermögen. Jeder Grad von Virtuose kann wie jedes andere Talent nur 1-mal erworben werden. Der Charakter muss sich entscheiden, für welches Instrument sein Herz am meisten schlägt. In allen anderen Instrumenten mag er gut werden, aber in diesem vermag er perfekt zu werden.

Novize (Stufe 1-6):	+1 auf <i>Musizieren</i> -Tests
Adept (Stufe 7-12):	+1 auf <i>Musizieren</i> -Tests
Magister (Stufe 13-19):	+1 auf <i>Musizieren</i> -Tests

Visagist

Kein Mensch ist perfekt und kein Gesicht ohne Makel. Die Kunst des Charakters ist es, diese Unzulänglichkeit mit Schminke zu kaschieren. Verglichen mit einem Maler wird sein Kunstwerk nur wenige Stunden existieren, doch ist es deswegen weniger bedeutsam und bezaubernd?

Novize (Stufe 1-6):	+1 auf <i>Kosmetiker</i> -Tests
Adept (Stufe 7-12):	+1 auf <i>Kosmetiker</i> -Tests
Magister (Stufe 13-19):	+1 auf <i>Kosmetiker</i> -Tests



Waffenbauer

Der Charakter ist ein Kunsthandwerker für Pistolen, Gewehre und andere Feuerwaffen. Seine Werke sind so viel mehr als schnöde Schusswaffen; sie sind ein Markenzeichen. Die maßgeschneiderten Waffen verkörpern das Wesen ihres Besitzers und können von einer gefährlichen Schönheit bis zum schreckensbringenden Zerstörungsinstrument reichen.

Novize (Stufe 1-6): +1 auf *Büchsenmacher*-Tests
Adept (Stufe 7-12): +1 auf *Büchsenmacher*-Tests
Magister (Stufe 13-19): +1 auf *Büchsenmacher*-Tests

Weißt du, weshalb du hier bist?*

 (Stufe 7-12)

Der Charakter hat eine Ausbildung als Verhörtechniker genossen und weiß, wie er an Informationen herankommt. Er kennt die psychologischen Tricks der Verhörtaktiken und besitzt die nötige Menschenkenntnis, um sein Gegenüber einzuschätzen. Würfelt ein Charakter einen *Verhören*-Test, erhält er einen Bonus von +2.

Wetterfrosch

 (Stufe 1-6)

Das Wetter vorherzusagen war lange Zeit ein Traum der Menschen, doch einigen Individuen gelingt dies ganz natürlich. Sie spüren bevorstehende Wetterwechsel, noch bevor der Himmel sich verfinstert oder die ersten Regentropfen fallen. Ein Charakter mit *Wetterfrosch* erhält mit und ohne meteorologische Gerätschaften einen Bonus von +2 für *Meteorologie*-Tests.

Wintergeboren*

Eisige Stürme und klirrende Kälte fegten über das Land, als der Charakter zur Welt kam. Er wurde entweder im winterlichen Europa abseits der großen Wehrstädte geboren oder gar in deutlich nördlicheren Breiten. Das Gefühl des Frostes auf der Haut erinnert ihn an seine Heimat und die Wärme der europäischen Behausungen ist oft unerträglich.

Novize (Stufe 7-12): -3 Schaden durch Kälte
Adept (Stufe 13-19): -5 Schaden durch Kälte
Magister (Stufe 20): -7 Schaden durch Kälte

Wirklich fesselnd

 (Stufe 1-6)

Der Charakter ist ein Meister des Fesselns. Seine komplexen Knoten sind wahre Kunstwerke und sein Umgang mit Handschellen ist absolut professionell. Da entkommt keiner so schnell. Ein Charakter mit *Wirklich fesselnd* erhält +2 auf *Fesseln*-Tests.

Wohnkünstler

 (Stufe 1-6)

Wer sich eine eigene Wohnung in Europa leisten kann, gehört bereits zur Gruppe glücklicher Individuen, doch nur, weil man den Wohnraum nicht mit Fremden teilen muss, heißt es nicht, dass man sich darin wohlfühlt. Ein Wohnkünstler vermag die Wohnung seines Auftraggebers nach dessen bewussten und unterbewussten Wünschen einzurichten. Ein Charakter mit *Wohnkünstler* erhält +2 auf *Innenausstatter*-Tests.

Zeichenspezialist

 (Stufe 7-12)

Geheimzeichen und Zinken sind die Leidenschaft des Charakters. Er hat sie auswendig gelernt, kennt ihre Entwicklungsgeschichte und weiß die meisten unter ihnen zu deuten. Viele seiner Mitbürger ärgern sich über die Sprühdosenkunst an Häuserwänden und auf Gehsteigen, doch der Charakter sieht, ob es sich dabei um einen verkappten Farbkünstler handelte, oder einen Verbrecher, der eine Nachricht für seine Kollegen hinterließ. Ein Charakter mit *Zeichenspezialist* erhält +2 auf *Geheimzeichen*-Tests.

Zellregeneration*

Der Charakter verfügt über eine unnatürlich schnelle Regeneration bei Strahlenschäden. Seine

angegriffenen Zellen werden entweder schnellstmöglich ersetzt oder erholen sich von den Schäden durch komplexe Reparaturmechanismen. Wie der Körper des Charakters dazu in der Lage ist, grenzt an ein medizinisches Wunder, doch im Hinblick auf die Paraphysiologie könnte es sich dabei auch um ein gefährliches Mysterium handeln.

Novize (Stufe 7-12): -3 Schaden durch Strahlung

Adept (Stufe 13-19): -5 Schaden durch Strahlung

Magister (Stufe 20): -7 Schaden durch Strahlung

Zwanghafter Spieler (Stufe 7-12)

Der Charakter spielt für sein Leben gern und kennt die Regeln der meisten Glücksspiele. Wenn es mathematische Methoden und Taktiken gibt, um einen Vorteil beim Glücksspiel zu erlangen, so hat er sie gelernt. Gibt es keine, weiß er unbemerkt zu tricksen. Würfelt der Charakter einen *Glücksspiel-Test*, erhält er auf sein Glücksspiel-Gesamtergebnis pro Erfolg +2 auf sein Würfelergebnis statt der üblichen +1.



8-2 NACHTEILE

Charaktere dürfen bei Spielstart über angeborene oder hintergrundgeschichtliche Nachteile verfügen. Jedem Spieler ist es erlaubt, bis zu 3 Nachteile auszuwählen. Nachteile geben Talentpunkte und erlauben es dem Charakter, zusätzliche Talente bei Spielstart zu erhalten, die das Limit seiner Rasse übersteigen. Jeder Talentpunkt ist ein Talent wert. Die Talentpunkte müssen noch vor dem ersten Spiel des Charakters ausgegeben werden und dürfen nicht aufgespart werden. Der Spielleiter ist dazu angehalten, die Nachteile in das Spielgeschehen einfließen zu lassen und die Spieler aufzufordern, ihre Nachteile charaktergerecht auszuspielen. Die Spieler sollten vor Spielstart dem Spielleiter genau sagen, welche Nachteile sie für ihren Charakter wünschen. Sieht der Spielleiter die gewünschten Nachteile als zu problematisch oder die Kombination für zu abgehoben, kann er diese Nachteile verbieten. Nachteile mit 1 Talentpunkt sind als weniger problematisch anzusehen als solche, die 2 Talentpunkte wert sind. Einige Nachteile sind ausschließlich für *Sapiens*, *Mutatis* oder *Diabolus*, was in Klammern hinter dem Namen des Nachteils angegeben ist.

Nachteile überkommen

Nachteile werden bei der Charaktererschaffung gewählt, doch im Laufe der Charakterentwicklung kann es notwendig sein, den Nachteil zu überkommen. Beim Überkommen eines Nachteils muss der Spieler dies in allen Fällen mit dem Spielleiter besprechen. Dieser bestimmt die rollenspielerischen Umstände und zeitlichen Bedingungen für das Überkommen des Nachteils. Um sich den Nachteil aber dauerhaft vom Hals zu schaffen, muss der Spieler nach einer Stufensteigerung eine Zahl an Lernpunkten ausgeben, die 3x den Talentpunkten des Nachteils entspricht.

*Z. B. Helges Charakter möchte den Nachteil **gesuchter Schwerverbrecher** überkommen, welcher +2 Talentpunkte gibt. Der Spielleiter bereitet ein Kurzabenteuer vor, in dem der Charakter seine Unschuld beweisen kann und den wahren Straftäter ausfindig macht. Nach Abschluss des Kurzabenteuers zahlt Helge 6 Lernpunkte für seinen Charakter, um den Nachteil von seinem Charakterbogen streichen zu dürfen.*

8-2.1 ZUSAMMENFASSUNG NACHTEILE

NACHTEILE

Talent	Grad	Effekt
Abgedriftet	1	Falsche Einschätzung von Situationen und häufig in Schwierigkeiten
Abtrünniger Agent	1	Die früheren Auftraggeber wollen den Charakter liquidiert sehen
Alt	1	-1 Würfel für alle KRAFT- und GESCHICK-Tests
Analphabet	2	der Charakter nie gelernt zu lesen und zu schreiben
Armer Schlucker	1	nur halben Anfangsbesitz
Arroganter Typ	1	-3 auf Anführer-, Etikette-, Handeln- und Überzeugen-Tests
Blindheit (Sapiens, Mutatis)	2	-8 auf alle Aktionen, die mit Sehen zu tun haben
Blindheit (Diabolus)	1	Blind, in wahrer Gestalt kann der Charakter jedoch sehen
Blutkrankheit	2	-1 Lebenspunkt auf jedem Verwundungsgrad
Dickkopf	1	versucht immer seinen Willen durchzusetzen
Dunkle Erinnerungen	1	-1 auf alle Kampffertigkeiten-Tests
Ehrevoll	1	fester Ehrenkodex, der nicht verletzt werden darf
Einarmig (Sapiens, Mutatis)	2	zweite Handwaffe, Zweihandwaffe oder Schild nicht möglich
Einarmig (Diabolus)	1	hat nur einen Arm, seine wahre Gestalt ist unversehrt
Einbeinig (Sapiens, Mutatis)	2	mit Gehilfe nur 1-facher GESCHICK-Pool gehen
Einbeinig (Diabolus)	1	hat nur ein Bein, seine wahre Gestalt ist unversehrt
Einäugig (nicht Diabolus)	1	-3 auf Fernkampf-, Wurfaffen- und Fahrzeug-Tests
Erzfeind	1	Widersacher, der den Charakter in Gefahr bringt
„Faszinierendes“ Aussehen	1	-2 auf Anführen-, Etikette-, Überzeugen- und Verführen-Tests

NACHTEILE (Fortsetzung)

Talent	Grad	Effekt
Fremder	1	Charakter kommt nicht aus Europa und kennt sich nicht aus
Gebunden	1	Mitglied einer Untergrundorganisation, die Gefallen einfordert
Gesuchter Mutatis (Mutatis)	1	von H.A.S.S. gesucht
Gesuchter Diabolus (Diabolus)	2	auf der Abschussliste von H.A.S.S.
Gesuchter Verbrecher	1	alle Legitimierungen ungültig, von H.A.S.S. gesucht
Gesuchter Schwerverbrecher	2	alle Legitimierungen ungültig, von H.A.S.S. intensiv gesucht
Gewalt, nein Danke!	2	strenger Pazifist
Gierig	1	will immer das Beste für sich rausholen, riskiert Konflikte
Gnadenlos	1	der Charakter macht keine Gefangenen
Großmaul	1	der Charakter redet sich gerne um Kopf und Kragen
Heldenhaft	1	muss immer den Helden spielen, auch bei hohem Risiko
Hochmütig	1	hält sich selbst für etwas Besseres
Kräftig gebaut	1	+1 KRAFT-Tests, -1 GESCHICK-Tests, nicht auf Fertigkeiten
Laberbacke	1	der Charakter kann kein Geheimnis für sich behalten
Lahmes Bein (Sapiens, Mutatis)	1	Charakter bewegt sich langsamer
Mächtiger Erzfeind	2	Tödliche Nemesis in höchster Position
Neugierig	1	steckt seine Nase gern in Dinge, die ihn nichts angehen
Ohne E-Pass	1	keine Legitimierungen erwerben, keine Zahlung mit E-Pass
Panische Angst	1	PERSÖNLICHKEIT-Test mit MW 8+, wenn Angst ausgesetzt
Partielle Amnesie	1	dem Charakter fehlen 2 Monate, an die er sich nicht erinnert
Pechvogel	2	der Charakter erhält +1 auf alle Mindestwürfe
Rachegelüste	2	Charakter will Vergeltung bei Niederlagen
Schlechte Gewohnheit	1	eine wirklich schlechte Angewohnheit begleitet den Charakter
Schlechte Verbindung (Mutatis, Diabolus)	1	Paraphysiologie MACHT-Tests werden mit MW 6+ gewürfelt
Schwäche	1	-3 Ausdauer
Schwerhörig	1	-3 auf Wahrnehmung-Tests, die mit Hören zu tun haben
Süchtig	1	-2 auf alle Tests, wenn die Droge nicht verfügbar ist
Übervorsichtig	1	Charakter geht keine unnötigen Risiken ein
Ungebildet	1	-2 auf alle GEIST-Tests und GEIST-basierten Fertigkeiten
Vollständige Amnesie	2	nur 650 € Anfangsvermögen, keine Erinnerungen mehr
Zwei linke Hände	1	-2 auf GESCHICK-Tests und GESCHICK-basierte Fertigkeiten

Abgedriftet (+1 Talentpunkt)

Der ständige Konsum von psychotropen Substanzen hat das Gehirn des Charakters vernebelt und der Unterschied zwischen richtig und falsch, sinnvoll und unklug ist etwas verschwommen. Der Charakter schätzt Situationen häufig falsch ein und gerät dadurch ständig in Schwierigkeiten, wenn niemand auf ihn aufpasst.

Abtrünniger Agent (+1 Talentpunkt)

Der Charakter ist ein abtrünniger Agent einer fremden Macht, doch sein Plan war es, im ersten Außeneinsatz zu desertieren. Nun suchen seine früheren Auftraggeber nach ihm und wollen ihn liquidiert sehen. Der Charakter muss für diesen Nachteil mindestens 1 andere Sprache sprechen in Höhe seines GEIST-Pools bei Charaktererschaffung.

Alt (+1 Talente)

Die besten Zeiten des Charakters sind schon lang vorbei, doch wenn es einen Kampf gibt, ist er dabei.



Er erhält -1 Würfel für alle KRAFT- und GESCHICK-Tests, jedoch nicht für Fertigkeit-Tests, die auf KRAFT oder GESCHICK basieren und -2 auf *Reaktion*-Tests.

Analphabet (+2 Talentpunkte)

In einer Welt, die dem Datenstrom wie einen Gott huldigt und das geschriebene Wort allgegenwärtig ist, hat der Charakter nie gelernt zu lesen und zu schreiben. Na, wenn das mal gut geht.

Armer Schlucker (+1 Talentpunkt)

Der Charakter beginnt das Spiel mit der Hälfte des angegebenen Besitzes und muss damit seine notwendigsten Dinge kaufen. Ein Tipp: etwas zum Anziehen macht sich immer gut (nicht kombinierbar mit *Vollständiger Amnesie*).

Arroganter Typ (+1 Talentpunkt)

Von oben herab ist die Art, wie man sich mit Untergebenen unterhält. Seltsamerweise gibt es Leute, die keine Lust darauf haben, so behandelt zu werden, aber das sind vermutlich alles Memmen. Der Charakter erhält -3 auf die Fertigkeiten *Anführer*, *Etikette*, *Handeln*, *Überzeugen* und *Verführen*.

Blindheit (Sapiens, Mutatis) (+2 Talentpunkte)

Der Charakter ist von Geburt an blind oder hatte einen schrecklichen Unfall. Er erhält -8 auf alle Aktionen, die mit Sehen zu tun haben. Auch paraphysiologische Kräfte, welche die Augen benötigen, sind davon betroffen.

Blindheit (Diabolus) (+1 Talentpunkt)

Den ganzen Tag muss er ohne sein Augenlicht klarkommen, doch wenn er nachts die Chance erhält, als Mantikor durch die Straßen Europas zu ziehen, sieht er besser als alle anderen Menschen. Der Nachteil ist wie *Blindheit (Sapiens, Mutatis)*, jedoch kann die wahre Gestalt des *Diabolus* normal sehen.

Blutkrankheit (+2 Talentpunkt)

Der Charakter gehörte noch nie zu den Gesundesten und Wohlergehen ist ein unerreichbarer Idealzustand. Er erhält -1 Lebenspunkt pro Verwundungsgrad.

Der Tod spielt keine Rolle (+2 Talentpunkte)

Man hat dem Charakter alles genommen, was ihm etwas bedeutete. Nun ist es egal, was mit ihm geschieht, der Tod hat keinen Schrecken mehr. Für den Charakter ist Rückzug nie eine Option.

Dickkopf (+1 Talentpunkt)

Der Charakter weiß, wie der Hase läuft und hält auf seine Pläne mehr als auf Freundschaft. Er will immer seinen Willen durchsetzen und wird bockig oder tödlich beleidigt, wenn sich die Gruppe gegen ihn und seine Ideen entscheidet.

Dunkle Erinnerungen (+1 Talentpunkt)


Finstere Bilder von Blut und Tod geistern vor dem inneren Auge des Charakters, wenn er sich in einer Kampfsituation befindet. Er hat am Schlesienwall als Soldat gedient und möchte nie wieder an diese Momente zurückdenken. Der Charakter erhält -1 auf alle Kampffertigkeit-Tests.

Ehrenvoll (+1 Talentpunkt)

Ehre ist das Einzige, was man einem Menschen nicht nehmen kann, er kann sie sich nur selbst nehmen. Der Charakter lebt nach einem strengen Ehrenkodex, den er gegen alle Widerstände durchsetzt.

Einarmig (Sapiens, Mutatis) (+2 Talentpunkte)

Er wird nie wieder vergessen, weshalb man die Granate loslassen soll, bevor man die 3 erreicht. Der



Charakter hat einen Arm verloren, kommt mit dem anderen aber noch ganz gut klar. Er kann keine zweite Handwaffe, Zweihandwaffe oder einen Schild führen. Aufgrund der schweren Nervenverletzungen an der Schulter kann der fehlende Arm nicht durch eine Prothese ersetzt werden.

Einarmig (Diabolus) (+1 Talentpunkt)

Zwar hat seine menschliche Gestalt einen Arm verloren und wird nie wieder eine zweite Handwaffe, Zweihandwaffe oder einen Schild führen, doch seine wahre Gestalt bleibt davon unversehrt. Aufgrund der schweren Nervenverletzungen an der Schulter kann der fehlende Arm nicht durch eine Prothese ersetzt werden.

Einbeinig (Sapiens, Mutatis) (+2 Talentpunkte)

Der Charakter hat ein Bein verloren und muss nun sehen, wie er mit dieser schwerwiegenden Behinderung zurechtkommt. Mit einer Gehhilfe kann sich der Charakter nur noch seinen 1-fachen GESCHICK-Pool in Metern bewegen und nur noch den 5-fachen GESCHICK-Pool in Metern rennen. Ohne Gehhilfe vermag er nur den 0,5-fachen GESCHICK-Pool (aufgerundete) in Metern zu kriechen. Aufgrund der schweren Nervenverletzungen an der Hüfte kann das fehlende Bein nicht durch eine Prothese ersetzt werden.

Einbeinig (Diabolus) (+1 Talentpunkt)

Der *Diabolus* hat in seiner menschlichen Gestalt ein Bein verloren und ist auf eine Krücke oder einen Rollstuhl angewiesen. Mit einer Gehhilfe kann sich der Charakter nur noch seinen 1-fachen GESCHICK-Pool in Metern bewegen und nur noch den 5-fachen GESCHICK-Pool in Metern rennen. Ohne Gehhilfe vermag er nur den 0,5-fachen GESCHICK-Pool (aufgerundet) in Metern zu kriechen. Die wahre Gestalt des *Diabolus* erhält keine Nachteile durch *Einbeinig*. Aufgrund der schweren Nervenverletzungen an der Hüfte kann das fehlende Bein nicht durch eine Prothese ersetzt werden.

Einäugig (nicht Diabolus) (+1 Talentpunkt)

Feuert eine Pistole nicht, wenn man den Abzug drückt, kann das viele Gründe haben. In den Lauf zu schauen ist allerdings keine kluge Herangehensweise für die Fehlerfindung. Der Charakter erhält -3 auf die Fertigkeiten *Fernkampf*, *Wurfaffen* und *Fahrzeuge*.

Erzfeind (+1 Talentpunkt)

Da gibt es jemanden, dem der Charakter wirklich ans Bein gepinkelt hat und dieser Jemand wird immer wieder versuchen, den Charakter aus dem Verkehr zu ziehen. Sein Vorgehen ist intelligent, seine Methoden hinterhältig, doch seine Position gibt dem Charakter keine Chance, an ihn heranzukommen. Der Erzfeind hat den Machtfaktor: *stark* (analog zu den Machtfaktoren für Freunde).

„Faszinierendes“ Aussehen (+1 Talentpunkt)


Würde der Charakter einen Freund fragen, wie er ihn sieht, vermutlich würde die Antwort den Begriff „faszinierend“ enthalten. Der Charakter ist hässlich wie die Nacht und weiß auch, dass er keinen Schönheitswettbewerb gewinnen könnte, solange das Licht an ist. Er erhält -2 auf die Fertigkeit-Tests *Anführen*, *Etikette*, *Überzeugen* und *Verführen*.

Fremder (+1 Talentpunkt)

Der Charakter kommt nicht aus Europa, sondern vom Land oder aus einer der anderen Wehrstädte, die zum Europäischen Reich gehören. Er kennt sich in Europa nicht aus und weiß um die Gepflogenheiten dieser Stadt nicht. Der Charakter wird immer wieder anecken und sich in diesem Moloch vermutlich nie wirklich gut zurechtfinden.

Gebunden (+1 Talentpunkt)

Der Charakter ist Mitglied einer Untergrundorganisation, die in regelmäßigen Abständen Gefallen



einfordert. Sie haben dem Charakter geholfen, als er am Boden lag, ihm Unterkunft und Essen gegeben und nun wollen sie eine Gegenleistung. Weigert sich der Charakter der Organisation Gefallen zu tun, wird der Nachteil *Gebunden* automatisch zu *Erzfeind*.

Gesuchter Mutatis (Mutatis) (+1 Talentpunkt)

Der Charakter ist bei H.A.S.S. als *Mutatis* eingetragen und hat einen seiner Kontrolltermine versäumt oder ist umgezogen, ohne H.A.S.S. davon in Kenntnis zu setzen. Wird eine Personenkontrolle durch H.A.S.S. durchgeführt, wird er mit großer Sicherheit festgenommen und muss mit schweren Repressalien rechnen. Alle erworbenen Legitimierungen werden durch H.A.S.S. widerrufen und Gelder auf dem Konto der Europäischen Reichsbank eingefroren. Es können keine Legitimierungen erworben werden, bis der Charakter den Vorwurf, ein gesuchter *Mutatis* zu sein, aus der Welt geschafft hat.

Gesuchter Diabolus (Diabolus) (+2 Talentpunkte)

H.A.S.S. weiß um die Kräfte des Charakters und ihm wurden alle Menschenrechte aberkannt. Der E-Pass wurde gesperrt und zur Fahndung ausgegeben. Die Behörde will ihn unter allen Umständen finden und dingfest machen, wofür sie auch ihr weites Spionagenetzwerk einsetzt. Frei bewegen kann sich der Charakter nur noch in den übelsten Unterschichtsvierteln. Wenn H.A.S.S. den Aufenthaltsort herausfindet, werden keine Autos vor der Türe vorfahren, sondern schwere Panzer und Elitesoldaten der Abteilung Paraphysiologie. Ihr Auftrag: bringt uns den *Diabolus*; tot oder das andere...

Alle erworbenen Legitimierungen werden durch H.A.S.S. widerrufen und Gelder auf dem Konto der Europäischen Reichsbank eingefroren. Es können keine Legitimierungen erworben werden.

Gesuchter Verbrecher (+1 Talentpunkt)

Der Charakter ist bei H.A.S.S. als Krimineller bekannt. Er hat ein paar kleinere Verbrechen begangen, die H.A.S.S. gerne ahnden würde. Wird eine Personenkontrolle durch H.A.S.S. durchgeführt, wird er mit großer Sicherheit festgenommen und kommt vor Gericht (nicht kombinierbar mit *Gesuchter Mutatis* und *Gesuchter Diabolus*). Alle erworbenen Legitimierungen werden durch H.A.S.S. widerrufen und Gelder auf dem Konto der Europäischen Reichsbank eingefroren. Es können keine Legitimierungen erworben werden, bis der Charakter den Vorwurf, ein gesuchter Verbrecher zu sein, aus der Welt geschafft hat.

Gesuchter Schwerverbrecher (+2 Talentpunkte)

Der Charakter ist bei H.A.S.S. als Schwerverbrecher bekannt. Er hat ein Kapitalverbrechen begangen, das H.A.S.S. aufklären muss und großes Interesse daran hat, dies so schnell wie möglich zu tun. Wird eine Personenkontrolle durch H.A.S.S. durchgeführt, wird er unter schwersten Sicherheitsmaßnahmen abgeführt und vor Gericht gestellt. H.A.S.S. fahndet nach dem Charakter und nutzt sein Spionagenetzwerk dafür (nicht kombinierbar mit *Gesuchter Verbrecher* oder *Gesuchter Diabolus*).


Alle erworbenen Legitimierungen werden durch H.A.S.S. widerrufen und Gelder auf dem Konto der Europäischen Reichsbank eingefroren. Es können keine Legitimierungen erworben werden, bis der Charakter den Vorwurf, ein gesuchter Schwerverbrecher zu sein, aus der Welt geschafft hat.

Gewalt, nein Danke! (+2 Talentpunkte)

Der Charakter ist ein überzeugter Pazifist und würde nie eine Waffe in die Hand nehmen oder einem lebenden Wesen schaden, selbst wenn dadurch sein Leben oder das seiner Kameraden auf dem Spiel steht. In einer Welt, in der helfende Hände aus Fäusten bestehen und Menschen über Leichen gehen, um sich nicht die Schuhe schmutzig zu machen, wird der Charakter ein interessantes Leben führen.

Gierig (+1 Talentpunkt)

Es ist nicht so, als ob der Charakter die Leistungen anderer nicht anerkennt, nur seine Leistungen sind eben wichtiger. Der Charakter sieht sich immer im Nachteil und wird versuchen, mehr als alle anderen zu bekommen, wenn es ums Verteilen geht. Notfalls auch mit Heimtücke.



Gnadenlos (+1 Talentpunkt)

Man hat ihm und seiner Familie keine Gnade zukommen lassen, warum sollte er jetzt anders handeln. Der Charakter macht im Kampf keine Gefangenen. Punkt.

Großmaul (+1 Talentpunkt)

Dieser Charakter weiß wirklich nicht, wann es gesünder wäre, den Mund zu halten. Mit flotten Sprüchen, Beleidigungen und aufbringenden Bemerkungen hält er sich nicht zurück, selbst wenn das ernste Konsequenzen für sein eigenes Wohl bedeutet.

Heldenhaft (+1 Talentpunkt)

Wenn die schweren Strahltriebwerksmaschinen von H.A.S.S. bereits über euren Köpfen kreisen und die A.B.A.D.O.N. Elitesoldaten aus ihren gepanzerten Fahrzeugen springen, denkt der Charakter an den kleinen Abno-Jungen der in Gefahr ist, entdeckt zu werden. Der Charakter verkörpert Heldenmut wie kein anderer, aber die Gefahren, die er dabei eingeht, würde auch kein anderer eingehen.

Hochmütig (+1 Talentpunkt)

Nach dem blutigen Kampf mit H.A.S.S., der die halbe Gruppe zerlegt hat, können weitere 10 H.A.S.S. Offiziere doch keine Herausforderung mehr darstellen, oder? Der Charakter ist so von sich selbst und seinen Fähigkeiten überzeugt, dass er es immer ein Stückchen weiter treibt, als es gesund für ihn und seine Freunde ist.

Kräftig gebaut (+1 Talentpunkt)

Der Charakter hat ein paar Pfund mehr auf den Rippen, als notwendig. Er erhält +1 auf KRAFT-Tests, aber -1 auf GESCHICK-Tests. Das gilt nicht für Fertigkeiten, die auf KRAFT oder GESCHICK basieren.

Laberbacke (+1 Talentpunkt)

Mann! Mit 90 Sachen in die Kurve zu gehen ist ganz schön krass, aber wir hatten es eben eilig. Hinter uns sind ein paar echt fiese Typen her, denen wir was geklaut haben. Das können sie doch verstehen, Herr Wachmeister, oder? Der Charakter kann keine Geheimnisse für sich behalten und plappert gerne Informationen aus, ohne darüber nachzudenken.

Mächtiger Erzfeind (+2 Talentpunkte)


Der Charakter hat sich eine mächtige Person Europas zum Erzfeind gemacht und muss täglich um sein Leben bangen. Der Widersacher ist in einer hohen Position, etwa ein General von SP.E.ER., und vermag sich über Gesetzen hinwegzusetzen. Er hat den Machtfaktor: *übermächtig* (analog zu den Machtfaktoren für Freunde).

Neugierig (+1 Talentpunkt)

Als die schweren Stahltüren sich schlossen, war dem Charakter klar, dass es bei seinen Freunden hinter dem Tor sicherer ist. Sicherer schon, aber auch interessanter? Wohl eher nicht. Der Charakter geht unnötige und törichte Risiken ein, um mehr zu erfahren. Er steckt seine Nase in Angelegenheiten, die ihn nichts angehen und die Gefahr ist zweitrangig.

Ohne E-Pass (+1 Talentpunkt)

Es kommt nicht mehr häufig vor, aber manchmal rutschen Leute durch die informationsgierigen Finger des Systems. Sie besitzen keinen E-Pass, sind nicht registriert und können sich nicht ausweisen. Ihnen bleibt nur übrig, mit echten Courantmark-Münzen zu zahlen, da die Bezahlung über E-Pass wegfällt. Es können keine Legitimierungen erworben werden. Nicht kombinierbar mit *Gesuchter Diabolus*, *Gesuchter Schwerverbrecher* und *Vollständige Amnesie*.



Panische Angst (+1 Talentpunkt)

Der Charakter würde seinen Freunden ja gerne helfen, aber in dem engen Schacht sitzt eine wirklich fette Spinne und er wird den Teufel tun und dort herunterklettern. Der Charakter ängstigt sich vor einer alltäglichen Situation, einem Objekt oder Tier. Es kommt häufig in Europa vor und man kann ihm jeden Tag begegnen. Wird der Charakter gezwungen, seine Angst einmalig zu überkommen, wird ein PERSÖNLICHKEIT-Test mit Mindestwurf 8+ fällig.

Partielle Amnesie (+1 Talentpunkt)

Was in den letzten 2 Monaten mit ihm geschah, ist vollkommen unklar. Er ist zu Hause aufgewacht und weiß von dieser Zeit nichts mehr. Eine lange und fast verheilte Narbe ist das einzige, was von diesen zwei Monaten geblieben ist. Was auch immer geschah, es kann nichts Gutes gewesen sein. Spieler und Spielleiter sollten sich eine schöne Geschichte für diesen Nachteil ausdenken. Der Spielleiter kann dies auch allein übernehmen.

Pechvogel (+2 Talentpunkte)

Egal was er macht, es passiert immer etwas anderes als erwartet. Ob das wohl etwas mit ihm zu tun hat? Der Charakter erhält +1 auf alle Mindestwürfe.

Rachegelüste (+2 Talentpunkte)

Augen um Auge, Zähne um Zahn ist das Motto des Charakters. Er kann keine Niederlage tolerieren und flippt aus, wenn er eine einstecken muss. Dann kochen die Gefühle über und er sinnt nach übermäßiger Rache, bis er sie bekommt.

Schlechte Gewohnheit (+1 Talentpunkt)

Der Charakter hat sich eine wirklich unangenehme Gewohnheit zugelegt, die seine Teamkollegen zur Weißglut treiben kann. Er raucht an allen Orten, egal wie störend oder gefährlich es sein mag, er trinkt vor dem großen Kampf einen über den Durst oder lässt sich von jeder kleinen Beleidigung zum Kampf provozieren.

Schlechte Verbindung (Mutatis, Diabolus) (+1 Talentpunkte)

Der Charakter ist zwar ein Abno, doch seine Kräfte waren noch nie einfach zu wecken. Alle MACHT-Tests werden auf 6+ statt 5+ gewürfelt.

Schwäche (+1 Talentpunkt)

Der Körper des Charakters wollte noch nie so richtig mitmachen und fühlt sich schon schlapp, bevor die Anstrengung beginnt. Er erhält -3 Ausdauer, auch in der wahren Gestalt des *Diabolus*.

Schwerhörig (+1 Talentpunkt)

Klassische Musik hört der Charakter bei 110 Dezibel, aber eigentlich bevorzugt er schlagzeugbetonte Experimentalmusik und startende Strahlentriebwerksmaschinen. Er erhält -3 auf alle *Suchen-* und *Wahrnehmung-*Tests, die etwas mit Hören zu tun haben.

Süchtig (+1 Talentpunkt)

Der Charakter ist süchtig nach einem bestimmten Stoff (Alkohol, Zigaretten, chemische Drogen oder Schmerzmittel). Solange er den Stoff täglich zu sich nimmt, ist alles in Ordnung. Hat er den Stoff auch nur 1 Tag nicht zur Verfügung, erhält er -2 auf alle Attribut- und Fertigkeit-Tests. Dies gilt auch für die wahre Gestalt des *Diabolus*.

Übervorsichtig (+1 Talentpunkt)

Ich kletter' doch nicht in die Kanalisation hinunter! Weißt du, was da unten für Krankheiten warten? Und außerdem ist es verboten! Der Charakter geht keine unnötigen Risiken ein und hält sich gerne aus

Schwierigkeiten raus. Muss er seine Vorsicht überwinden, ist ein erfolgreicher **PERSÖNLICHKEIT**-Test mit Mindestwurf 6+ notwendig.

Ungebildet (1 Talentpunkt)

Der Charakter hält Isaac Newton für eine Person aus der Bibel und seine Lieblingscharaktere aus der ex-sistent Telenovela *Über den Dächern Europas* für reale Menschen. Er erhält -2 auf alle **GEIST**-Tests und **GEIST**-basierten Fertigkeiten.

Vollständige Amnesie (+2 Talentpunkte)

Als der Charakter in einer schmutzigen Gasse der Unterschicht aufwacht, weißt er nicht, wer und wo er ist. Er besitzt keinen E-Pass, der ihn identifizieren könnte und zu H.A.S.S. will er lieber nicht gehen. Neben seinen zerrissenen Klamotten hat er eine goldene Armbanduhr bei sich, die einen Straßenwert von 650 € besitzt. Ansonsten erhält der Charakter kein Anfangsvermögen und keine monatlichen Einkünfte für Arbeit. Er kennt sich in Europa nicht aus und kennt die örtlichen Gepflogenheiten nicht (nicht kombinierbar mit *Partieller Amnesie*). Es können keine Legitimierungen erworben werden.

Zwei linke Hände (+1 Talentpunkt)

Was immer der Charakter in die Hand nimmt, will nicht so richtig funktionieren, er ist einfach zu ungeschickt. Er erhält -2 auf **GESCHICK**-Tests und **GESCHICK**-basierte Fertigkeiten.

GESUCHT WEGEN:
> ZURSCHAUSTELLUNG VON PARAPHYSIOLOGIE
> WIDERSTAND GEGEN DIE STAATSMACHT

Henrik Johann Wagenbauer
23 Jahre
EUROPA: Malsch

**BELOHNUNG FÜR
ERGREIFUNG**
35.000

MELDEN SIE SICH BEI H.A.S.S.



9 PARAPHYSIOLOGIE

Eine besondere Form der Machtfertigkeiten ist die Paraphysis. Nur Charaktere, die den Rassen *Homo mutatis* (*Mutatis*) und *Homo diabolus* (*Diabolus*) angehören, können diese Fertigkeiten erlernen und ihre Spieler müssen sich bei Charaktererschaffung auf einen der 8 Pantheons und innerhalb des Pantheons auf einen Aspekt festlegen. Ein späteres Wechseln des Pantheons oder Aspekts ist nicht möglich und die Fertigkeiten der anderen Pantheons bzw. Aspekte werden ihren Charakteren für den Rest des Charakterlebens verschlossen bleiben.

9-1 DIE BÜRDE DER MACHT

Die Menschen fürchten sich vor dem Unbekannten, weshalb Abnos in Europa und anderen Wehrstädten mit Feindseligkeit und Argwohn betrachtet werden. Durch die Registrierung der *Mutatis* kehrte eine verräterische Ruhe ein und wenigen Individuen gelang es sogar, ihre registrierten Kräfte zu ihrem Vorteil einzusetzen. Wer jedoch in seinem E-Pass mit dem Vermerk Abnormalitätsgard I gekennzeichnet ist, wird immer wieder Abneigung und Vorurteilen ausgesetzt sein. Hinzu kommen unregelmäßige Kontrollen durch H.A.S.S., welche versuchen, sämtliche Aktivitäten ihrer „Schützlinge“ zu erfassen. Die deutlich selteneren *Diabolus* erhalten den Abnormalitätsgrad II und werden ohne Gerichtsanhörung direkt in das Hochsicherheitsgefängnis Steinmauern am südöstlichen Rand der Wehrstadt Europa verbracht. Ihre Kräfte sind zu extrem, gefährlich und verstörend, um in der Öffentlichkeit eingesetzt zu werden. Spieler, die sich für einen Abno als Charakter entscheiden, müssen sich darüber im Klaren sein, dass sie nur unter ihren engsten Freunden wirklich akzeptiert werden. Den Rest der Zeit verbringen sie in konstanter Angst vor Verfolgung und echter Lebensgefahr.

9-2 PANTHEONS UND ASPEKTE

Dem Humangenetischen Amt für Schutz und Sicherheit sind 8 Pantheons der Paraphysiologie mit unterschiedlichen morphologischen

Ausprägungen bekannt. Etwa 28 % aller *Diabolus* und *Mutatis* zeigen Anzeichen der Sakralistik, 20 % Norsk, 15 % Antika, 10 % Orientalis, 8 % Biomorphosis, 7 % Physiomorphosis und Technophysis, 2 % Xenoistik und 3 % Sonstige. Bis heute konnte nicht geklärt werden, wie die statistische Verteilung zustande kommt, doch der Verdacht einer vererblichen Vorprägung scheint nicht von der Hand zu weisen. Da die Entfaltung paraphysiologischer Kräfte aber selbst nicht vererblich ist, scheidet die klassische Vererbungslehre aus.

Im Pantheon Sakralistik erinnern viele Merkmale an religiöse Diener und Feinde Gottes, so wie sie im Christentum, Islam und Judentum beschrieben werden. Die Gruppe Antika zeigt optische Ähnlichkeiten mit den Kreaturen der griechischen, römischen und ägyptischen Sagenwelt, der Pantheon Norsk mit Erzählungen aus Skandinavien und die Gruppe Orientalis mit asiatischen und vorderasiatischen Erscheinungen. Eine Sonderstellung nehmen dagegen die Pantheons Biomorphosis und Physiomorphosis ein, welche biologische und physikalische Effekte zeigen, die mit naturwissenschaftlichen Mitteln nachzuweisen und zu quantifizieren sind. Die Technophysis ist eine seltene Ausprägung, bei der Individuen durch Kontakt eine Verbindung zu Maschinen und digitalen Datenströmen aufbauen können. Bei den ersten Abnos, die dieses Muster zeigten, wurde angenommen, dass ihre Haut winzige Entladungen generiert, die auf die elektrischen Schaltkreise wirken. Allerdings sind zwischenzeitlich Technophysis-Abnos aufgetaucht, die keinen direkten Kontakt zu der Maschine benötigen. Die vermutlich am wenigsten erforschte Gruppe ist das Pantheon der Xenoistik. Dessen Fähigkeiten wirken so unnatürlich und unvergleichbar zu den anderen Pantheons, dass diese Fremdartigkeit zur Namensgebung führte. *Mutatis* und *Diabolus* dieses Pantheons sind mit Abstand die seltenste bekannte Abno-Klasse. Immer wieder werden Abnos mit neuartigen Kräften und Gestalten gesichtet, doch die Begegnungen sind so selten,

dass man nicht mit Sicherheit sagen kann, zu welchem Pantheon sie gehören. Die meisten Pantheons sind in 2 Aspekte unterteilt, deren Fähigkeiten gewisse Ähnlichkeiten besitzen, im Detail jedoch enorm voneinander differieren.

PANTHEONS UND ASPEKTE

Pantheon	Aspekt
Sakralistik	Engel
	Dämon
Norsk	Wolf
	Drache
Antika	Minotaurus
	Mantikor
Orientalis	Daeva
	Rakshasa
Biomorphosis	Animorph
	Phytomorph
Physiomorphosis	Elektro-Magnetomorph
	Quantomorph
Technophysis	Technomorph
Xenoistik	Xenot
Sonstige	unbekannt

Nachdem sich ein Charakter für ein Pantheon und den dazugehörigen Aspekt entschieden hat, was während der Charaktererschaffung geschieht, können diese nicht mehr verändert werden. Es bleibt jedoch dem Charakter und seinem Spieler überlassen, wie viel Zeit und Kraft er in die Entdeckung seines wahren Wesens investiert.

Sakralistik

Die Welt der Engel und Dämonen schien lange Zeit hinter dem aufgeklärten Kontinent zu liegen. Engel bevölkerten nur noch Friedhöfe und Kirchen und wenn man einen Dämon zu Gesicht bekam, war es vermutlich ein Wasserspeier. Mit dem Erwachen der Paraphysiologie änderte sich alles schlagartig. Der erste jemals gesichtete Abno in Europa war der niemals gefasste Dämon vom Friedrichsplatz. Seine ledernen Schwingen, die Hörner und bestialischen Merkmale erinnerten die Menschen an die Beschreibungen gefallener Engel aus der christlichen Mythologie. Sein lichtdurchfluteter Gegenspieler mit weißen Flügeln und Heiligenschein ließ nicht lange auf sich warten. Der Engel von Worms, erschossen durch eine militärische Patrouille, gilt unter

vielen Gläubigen noch heute als ein Zeichen Gottes, um die Ankunft einer großen Veränderung zu verkünden. Die beiden Sichtungungen sollten nicht die letzten bleiben. Die Sakralistik formt mit etwa 28 % aller *Mutatis* und *Diabolus* den massenmäßig größten Pantheon. Während es als Engel nicht schwer ist, in den Kirchen Europas Asyl zu finden, stehen die Dämonen auf keinem ganz so günstigen Ast.


Antika

Heldensagen der Antike haben schon seit einigen Jahrzehnten wieder Hochkonjunktur in der europäischen Prosa. Der Kampf des Menschen gegen die Gewalten göttlichen Zorns und der Krieg gegen epische Monster formen einen bedeutenden Teil berühmter *eX-istent* Romane. Ohne sie wüssten die meisten Menschen vermutlich nicht einmal, was vor ihnen steht, wenn ein Minotaurus oder Mantikor die Bühne betritt. Die bizarren Mischwesen aus den Mythen des antiken Griechenlands, Roms, Ägyptens und Persiens leben im Pantheon Antika weiter. Ihre martialischen Tierkörper wirken kraftvoll und einschüchternd, unzweifelhaft nicht von dieser Welt.

Alle Aspekte dieses Pantheons formen begnadete Kämpfer und hochgefährliche Gegner, denen selbst H.A.S.S. mit großer Vorsicht begegnet. Ihre wilde Kampfwut, ihre tödlichen Instinkte sind Waffen, denen selbst mit staatlicher Macht kaum Einhalt geboten werden kann.

Norsk

Als ob die dunkelsten aller Märchen zum Leben erwacht sind, wandeln Abnos durch Europa, welche sich in Wolfsmenschen und sogar Drachen verwandeln können. Die Wölfe, welche auch vor den Toren Europas auf Beute lauern, sind innerhalb der Wehrstadt aber größer, bewegen sich meist auf zwei Beinen und vereinen alle Charakteristika eines brutalen Raubtiers mit der Gerissenheit eines Menschen. Drachen mögen keine wahrhaftigen Vorbilder besitzen, nichtsdestotrotz weiß jedes Kind aus Geschichten und Erzählungen, wie sie aussehen. Ihr schwerer Schuppenpanzer glänzt in den unterschiedlichsten Farben, am Ende des langen Halses warten ein feuerspeiender Reptilienkopf mit messerscharfen Zähnen und ein Schwanzhieb dieser Bestien kann ganze Dörfer auslöschen. Von



diesen Monstern sind Abnos des Pantheons Norsk gar nicht weit entfernt.

Orientalis

Mystisch und exotisch wirken die Kräfte des Pantheons Orientalis. Wie die Schrecken einer düsteren Geschichte aus tausendundeine Nacht, kommen die undurchsichtigen Daeva und verstohlenen Rakshasa daher, doch ihre unvorstellbaren Kräfte sind nicht weniger verderbnisbringend wie die ihrer europäischen Brüder und Schwestern. Die Daeva haben viel mit den Engeln und Dämonen der Sakralistik gemein, doch im europäischen Kulturkreis sind sie frei von christlichen Klischees. Ob ein Daeva mit seiner schrecklichen Fratze, dem verformten menschlichen Körper und orientalischen Waffen Gutes oder Böses will, erfährt man erst durch sein Handeln. Die Rakshasa wirken hingegen wie löwen-, panther- oder tigerartige Geister einer fremdartigen Kultur und kämpfen abseits physikalischer Gesetze. Sie verbinden die ungezügelte Wut eines Raubtiers mit dem asiatischen Kampfstil der Perfektion, was ausgesprochen befremdlich wirkt.

Biomorphosis

Das Pantheon der Biomorphosis gehört zu den wenigen Facetten der Paraphysiologie, welches durch empirische Messungen in einen Bereich der Naturwissenschaften einzuordnen ist. Sind die mysteriösen Kräfte der anderen Pantheons kaum greifbar und bar jeglicher Naturgesetze, kann die Biomorphosis auf direkte Änderungen in der genetischen Struktur des Abnos zurückgeführt werden.

In ihrer wahren Gestalt unterscheiden sich Wesen dieses Pantheons beträchtlich. Eine Einteilung in die sogenannten Aspekte Animorph und Phytomorph erscheint sinnvoll, da die Kreaturen hauptsächlich tierische oder pflanzliche Charakteristika aufweisen. Doch selbst innerhalb der Aspekte gleicht keine Gestalt einer anderen. Die aktivierten Gensequenzen bei den Animorph weisen auf Dutzende Tierarten hin und könnten ein Beweis für stillgelegte Bereiche in den Genen sein, welche beim normalen Menschen nicht mehr abgelesen werden. Die Phytomorph zeigen parallel eine Vielzahl pflanzlicher Arten, welche von borealen bis tropischen Gewächsen reichen.

Physiomorphosis


Kreaturen, die dem Pantheon Physiomorphosis angehören, gelten zu den bestuntersuchten Abnos in Europa. Das liegt weniger an dem häufigen Kontakt mit diesen Wesen, um genau zu sein, sind sie äußerst selten, sondern an den gut messbaren Kräften ihrer Körper. Die Wesen dieses Pantheons vermögen es elektrische und magnetische Felder zu beeinflussen, aber auch Gravitationseffekte hervorzurufen und Energien zu konvertieren. Die Kräfte der Aspekte Elektromagnetomorph und Quantomorph können somit anhand komplexer Gleichungen hergeleitet werden, nur die Entfesselung der Kräfte selbst bleibt weiterhin ein Rätsel. Die Physiomorphosis hat jedoch zahlreiche Wissenschaftler auf dem Gebiet der Paraphysik und Paraphysiologie davon überzeugt, dass Abnos in der Lage sind bisher unbekannte Energien zu nutzen, um ihren Kräften Wirkung zu verleihen. Die Suche nach diesen Energien läuft bereits fieberhaft.

Technophysis

Die Technophysis stellt die neueste Variation der Paraphysiologie dar, denn die ersten Individuen dieses seltenen Pantheons wurden erst 2032 entdeckt. Anfänglich hielt man sie für hoch entwickelte Automaten oder gar synthetische Menschen eines unbekanntem Herstellers, doch H.A.S.S. gelang es, mit einem spektakulären Fang ihr wahres Wesen zu entschlüsseln. Ein Soldat von SP.E.E.R. fiel während einer Mission am Schlesienwall durch den Einsatz von paraphysiologischen Kräften auf. Als er durch die Militärpolizei gestellt werden sollte, floh dieser in einen Hangar und verließ ihn als waffenstrotzende Kampfmaschine. Nur durch den massiven Einsatz von schweren Waffen und EMP-Bomben gelang es, ihn schwer verletzt gefangen zu nehmen. Bis zum heutigen Tag ist der Technomorph der einzige bekannte Aspekt der Technophysis, obwohl von fast allen anderen Pantheons zwei bekannte Varianten existieren. Aus diesem Grund muss davon ausgegangen werden, dass noch ein weiterer, unentdeckter Aspekt in den Schatten Europas lauert.

Xenoistik

Die Xenoistik ist der mysteriöseste Pantheon der Paraphysiologie. Wo sich selbst die mystischen Kräfte der Sakralistik, Antika, Norsk und



Orientalis durch physische Charakteristika definieren lassen, sind die schattenhaften Xenoten nur eine Abwesenheit äußerlicher Eigenschaften. Ihre Kräfte sind durch wissenschaftliche Instrumente kaum zu erfassen und würden laut der spärlichen Datenlage gar nicht existieren, gäbe es nicht offensichtliche Auswirkungen auf ihre Umwelt. In den wissenschaftlichen und streng geheimen Kreisen um H.A.S.S. wurde bereits mehrfach spekuliert, dass die Xenostik überhaupt kein paraphysiologischer Pantheon, sondern eine vollkommen eigenständige Kategorie von übernatürlichen Kräften darstellt. Aus diesem Grund steht H.A.S.S. bei der Erforschung der Xenostik noch ganz am Anfang.

9-3 PARAPHYSIOLOGISCHE KRÄFTE

Die Kräfte der Paraphysiologie widersprechen den klassischen Naturwissenschaften in jeder Weise. Wesenheiten aus Legenden und Mythen scheinen zum Leben zu erwachen. Ihre wahren Gestalten reißen sich aus den Körpern normaler Menschen und wirken Mächte abseits des menschlichen Verstandes. Feuerbälle rasen wie brennende Geschosse durch die Luft, materielle Objekte formen sich aus dem Nichts und übernatürliche Effekte wirken wie falsche Naturgesetze auf die Menschen ihrer Umgebung. Es sind diese Fähigkeiten, welche die normalen Menschen in Angst und Schrecken versetzen. Sie generieren Vorurteile, Abneigung und schließlich Hass gegen das Fremdartige. Paraphysiologische Kräfte sind in Grade aufgeteilt und jeder Grad ist mächtiger als der Vorangegangene. Jeder Grad besitzt Mindestanforderungen, meist in Form von MACHT-Poolwürfeln, Stufe des Charakters oder den Grad einer anderen paraphysiologischen Kraft, die vor Erwerb des Grades der gewünschten Kraft erfüllt werden müssen.

9-4 MUTATIS VS. DIABOLUS

Der bedeutende Unterschied zwischen den *Mutatis* und *Diabolus* ist die Fähigkeit, den eigenen Körper paraphysiologisch vollständig zu verändern. Die *Mutatis* besitzen Kräfte eines Pantheons, scheinen aber in diesen beschränkt zu sein. So können *Diabolus* andere Kräfte aus dem gleichen Pantheon einsetzen, welche bei den *Mutatis* nie beobachtet wurden. H.A.S.S. geht davon aus, dass *Diabolus* eine fortgeschrittene

Form der *Mutatis* sind, weshalb sie ihr Aussehen dramatisch verändern können. Vermutlich gibt es in der Paraphysiologie einen Schwellenwert, den die *Mutatis* nicht erreichen und der von *Diabolus* überschritten wird. Mit 1 % der Gesamtbevölkerung sind die *Mutatis* relativ häufig vertreten, die *Diabolus* kommen geschätzt 10 Mal seltener vor und bilden nur 0,1 % des europäischen Volkes. Diese Daten stammen aus einer Studie des Jahres 2002 und es ist vollkommen unbekannt, wie viele dieser mächtigen Individuen heute Europa bewohnen. *Mutatis* können die meisten paraphysiologischen Kräfte erlernen, jedoch selten alle Grade. *Diabolus* vermögen es alle Grade zu erlernen, vorausgesetzt sie erfüllen die Mindestanforderungen, doch einige Grade sind nur in der wahren Gestalt des *Diabolus* zu wirken. Ihre Macht ist so zerstörerisch und fremdartig, dass der menschliche Körper sie nicht ertragen könnte. Umgekehrt kann der *Mutatis* alle Talente (siehe **Kapitel: Talente und Nachteile**) jederzeit einsetzen, während die wahren Gestalten der *Diabolus* nur wenige Talente einsetzen dürfen.

9-5 DIE WAHRE GESTALT

Der bedeutendste Unterschied und die rote Linie zwischen Mensch und Monster wird an der Fähigkeit gezogen, sein menschliches Aussehen ablegen zu können. Nur *Diabolus* sind in der Lage, sich vollständig zu verwandeln und vermögen es in ihrer wahren Gestalt mächtigere und tödlichere Kräfte zu wirken als jeder *Mutatis*. Entscheidet sich ein *Diabolus* dazu, seine wahre Gestalt zu offenbaren, wird aus seinem unscheinbaren Körper ein beeindruckendes und angsteinflößendes Wesen. Ein Charakter kann sich frei entscheiden, wie lange er in der wahren Gestalt bleibt. Es gibt keine Zeitbeschränkung. Im Gegenteil, es kostet den *Diabolus* Kraft, in seine menschliche Gestalt zurückzukehren.

Enganliegende Kleidung wird während des Transmutationsprozesses absorbiert und bei der Rückverwandlung wieder abgestoßen. Schwere Ausrüstungsgegenstände, Panzerung und Waffen fallen herab und sind nutzlos, wenn die wahre Gestalt sie nicht nutzen darf. Die meisten wahren Gestalten haben keine Verwendung für diese menschlichen Spielzeuge und müssen, falls sie dennoch Technologie verwenden wollen, einen Malus von +4 auf alle Mindestwürfe mit dieser

Technologie hinnehmen. Dabei spielt es keine Rolle, ob sie eine Handfeuerwaffe oder einen elektrischen Dosenöffner verwenden wollen. Selbst bei alltäglichen Aktionen, die üblicherweise keinen Würfelwurf erfordern, müssen *Diabolus* in wahrer Gestalt einen GESCHICK-Test mit Mindestwurf 8+ ablegen, wenn ihre Gestalt diese Gegenstände nicht verwenden darf. Einige *Diabolus* können primitive Menschenwerkzeuge wie Schwerter und Bögen ohne Abzüge nutzen, ein paar wenigen steht es sogar frei, ob sie moderne Technologie verwenden wollen oder nicht. Befindet sich ein *Diabolus* in schwerer Panzerung oder einem Raum, der seine wahre Gestalt nicht zu fassen vermag, schlägt eine Verwandlung in die wahre Gestalt automatisch fehl.

In der wahren Gestalt offenbart sich auch die strikte Grenze in der Natur von *Mutatis* und *Diabolus*. Während *Mutatis* einen Körper besitzen, der durch parapsycho-physiologische Kräfte verändert wird, besitzen *Diabolus* zwei fast vollständig unabhängige Körper; den Menschen und die wahre Gestalt. Die wahre Gestalt übernimmt zwar alle Attribut-Pools, Fertigkeiten, Talente, Nachteile, Lebenspunkte und Ausdauer der menschlichen Gestalt, jedoch existiert zwischen ihnen keine direkte biologische Verbindung. Ein schwer verletzter Mensch kann in seiner wahren Gestalt vollkommen unversehrt sein, während ein *Diabolus* mit tödlichem Verwundungsgrad in seine unbeschadete menschliche Gestalt zurückkehren kann; vorausgesetzt er ist bei Bewusstsein. Bei *Diabolus* werden die menschliche und die wahre Gestalt immer getrennt behandelt. Wird eine der Gestalten verwundet, heilt sie unabhängig von der anderen. Nur im Tode finden die beiden Hälften wieder zusammen. Stirbt ein *Diabolus* in seiner menschlichen Gestalt, kann die wahre Gestalt nicht überleben und umgekehrt. Werden *Diabolus* in ihrer wahren Gestalt ohnmächtig oder sterben, verbleiben sie in ihrer wahren Gestalt.


9-6 IN DIE WAHRE GESTALT WECHSELN

Nur *Diabolus* sind in der Lage, die menschliche Gestalt abzuwerfen und in ihre wahre Gestalt zu wechseln. Was in späten Kindheits- oder frühen Jugendjahren eine traumatische Erfahrung sein kann, wird mit jeder Verwandlung natürlicher. Dies geht so weit, dass der *Diabolus* davon



überzeugt ist, seine wahre Gestalt ist sein natürliches Erscheinungsbild und die menschliche Gestalt eine unnatürliche Hülle.

Ein *Diabolus* kann jederzeit in die wahre Gestalt wechseln. Im Kampf braucht er lediglich 1 volle Aktion dafür. Der *Diabolus* muss dagegen einen MACHT-Test gegen den Mindestwurf 5+(1) ablegen, um in die menschliche Gestalt zurückzukehren, und verliert 1 W6 Ausdauer für diese Verwandlung. Die Ausdauer verliert die wahre Gestalt, nicht sein menschlicher Körper. Wird ein *Diabolus* bei diesem Wechsel aufgrund des Ausdauerverlusts ohnmächtig, bleibt er in seiner wahren Gestalt und die Rückverwandlung schlägt fehl. Misslingt der MACHT-Test, verliert der *Diabolus* dennoch 1 W6 Ausdauer und muss weitere 1 W6 Stunden in seiner wahren Gestalt verbleiben, bevor er mit einem erneuten MACHT-Test eine weitere Rückverwandlung versuchen darf. Zeigt der MACHT-Test gar einen kritischen Fehlschlag, verbleibt der *Diabolus* für 24 Stunden in wahrer Gestalt, bevor er einen



erneuten Versuch der Rückverwandlung wagen darf.

9-7 DAS UNTIER SCHLÄFT NICHT

Diabolus sind enger mit ihrer wahren Gestalt verbunden als mit ihrem menschlichen Körper. Das übernatürliche Wesen in ihnen fühlt den Zustand seiner menschlichen Form und reagiert, wenn es sich in Gefahr sieht. Denn der Tod in menschlicher Hülle ist immer auch der Tod für die wahre Gestalt. Wird ein *Diabolus* in menschlicher Gestalt verletzt und wechselt den Verwundungsgrad, z. B. von unverletzt auf leicht verletzt, muss der Charakter einen MACHT-Test gegen den Mindestwurf 5+(1) ablegen. Dieser Mindestwurf wird wie bei allen Tests um den Malus des Verwundungsgrads erschwert. Gelingt der Test, kann der Charakter seine wahre Gestalt daran hindern, die Kontrolle zu ergreifen. Misslingt der Test, reißt sich die wahre Gestalt aus ihrem Schlaf und der Charakter verwandelt sich in 1 vollen Aktion in sein wahres Antlitz. Der Charakter würfelt 2 W6 und addiert die Zahlen der Würfel. Sie geben an, wie viele Runden die wahre Gestalt die Kontrolle behält, bevor der Charakter versuchen darf, sich in seine menschliche Form zurückzuverwandeln.

9-8 KRÄFTE ENTFESSELN

Mutatis und *Diabolus* verfügen beide über unnatürliche Kräfte, welche ihnen das Misstrauen und die Angst der europäischen Bevölkerung bescheren. Um eine solche Kraft zu wirken, muss diese zuerst aktiviert werden und kann dann gewirkt werden. Die Aktivierung ist das Heraufbeschwören der paraphysiologischen Kraft, das Wirken stellt ihre Nutzung dar. Die Kraft wird daher immer in zwei Schritten entfesselt:

- (1) Kraft aktivieren (Aktivierungsdauer)
- (2) Kraft wirken (Wirkungsdauer)

Die Zeit, welche der Effekt der gewirkten Kraft anhält ist die Effektdauer.

9-8.1 KRAFT IN MENSCHLICHER GESTALT ENTFESSELN

Die Aktivierung einer Kraft kann auf zwei Arten erfolgen, welche sich fundamental unterscheiden. *Mutatis* und *Diabolus* können die meisten Kräfte, wenn auch nicht alle Grade, in menschlicher

Form aktivieren. Diese Aktivierung verlangt einen MACHT-Test mit dem Mindestwurf 5+(1). Dabei kann jede Kraft nur 1-mal aktiviert werden und scheitert automatisch, wenn die Kraft bereits aktiv ist.

Ist der MACHT-Test erfolgreich, ist die Kraft aktiviert und kann von nun an eingesetzt (gewirkt) werden. Besitzt der Charakter mehrere Grade einer Kraft, kann er sich entscheiden, auf welchem Grad er die Kraft aktiviert. Um den Grad später zu steigern, muss er die Kraft erneut aktivieren. Nach ihrer Aktivierung bleibt die Kraft für Stufe des Charakters x 10 Minuten aktiviert. Endet die Aktivierung, endet auch automatisch der Effekt der Kraft.

Misslingt der MACHT-Test, wenden sich die brachialen Gewalten der Paraphysiologie gegen ihren Besitzer. Der Charakter verliert 2 W6 Ausdauer, die nicht verhindert werden können, und keine der gewünschten Kräfte wird aktiviert. Würfelt der Spieler des Charakters sogar einen kritischen Fehlschlag beim MACHT-Test, reißt sich die Bestie aus ihrem menschlichen Körper heraus. Alle erlernten Kräfte werden aktiviert und der Charakter verliert sofort 4 W6 Lebenspunkte, die nicht verhindert werden können. *Diabolus* wechseln unfreiwillig in ihre wahre Gestalt.

Die Aktivierung macht die Kraft einsatzbereit und dauert im Kampf immer ½ Aktion (ausgenommen der Wechsel in die wahre Gestalt bei *Diabolus*). Diese Zeit heißt Aktivierungszeit. Ein Spieler kann sich dazu entscheiden, innerhalb ½ Aktion auch gleich mehrere paraphysiologische Kräfte zu aktivieren. Mit jeder Kraft nach der ersten steigt der Mindestwurf des MACHT-Tests um +1. In menschlicher Gestalt können paraphysiologische Kräfte auf jedem erlernten Grad aktiviert und jederzeit auf Wunsch deaktiviert werden, sofern der Grad der Kraft die wahre Gestalt des *Diabolus* nicht voraussetzt. Die Deaktivierung einer oder mehrere einer Kräfte kostet ½ Aktion.

9-8.2 KRAFT IN WAHRER GESTALT ENTFESSELN

Wechselt ein *Diabolus* in seine wahre Gestalt, werden alle erlernten Kräfte automatisch auf höchstem Grad aktiviert. Dabei kann jede Kraft nur 1-mal aktiviert werden und scheitert automatisch, wenn die Kraft bereits aktiv ist.

Damit erspart sich der *Diabolus* jede Kraft einzeln über MACHT-Tests zu aktivieren, im Gegenzug muss er jedoch sein wahres Gesicht zeigen und benötigt 1 volle Aktion statt ½ Aktion.

Man kann sich leicht vorstellen, wie gut sich ein so plötzlicher Schub der Macht anfühlen muss, und deshalb ist es nicht nur schwerer, in die schwache menschliche Gestalt zurückzukehren, sondern auch Kräfte auf einem niedrigeren Grad zu aktivieren oder gar freiwillig zu deaktivieren. Will der Charakter aus besonderen Gründen eine seiner Kräfte nicht auf dem höchstem gelernten Grad aktivieren, muss er dies vor dem Wechsel in die wahre Gestalt ankündigen. Er muss einen MACHT-Test mit Mindestwurf 6+(1) für jede Kraft bestehen, die er mit einem niedrigeren Grad als potenziell möglich aktivieren möchte oder gar nicht aktivieren will. In gleicher Weise muss ein *Diabolus* in wahrer Gestalt einen MACHT-Test ablegen, um eine Kraft freiwillig zu deaktivieren. Er würfelt ebenfalls einen MACHT-Test mit Mindestwurf 6+(1). Misslingt der Test, bleibt die Kraft aktiviert, bis er zurück in die menschliche Gestalt wechselt. Die Deaktivierung einer oder mehrere Kräfte kostet ½ Aktion. Eine deaktivierte Kraft kann in wahrer Gestalt innerhalb ½ Aktion wieder aktiviert werden. Hierfür ist kein MACHT-Test notwendig. Wechselt der *Diabolus* von seiner wahren Gestalt in die menschliche Gestalt zurück, werden alle seine paraphysiologischen Kräfte sofort deaktiviert und alle Effekte seiner Kräfte enden.

9-8.3 KRAFT WIRKEN


Nachdem eine paraphysiologische Kraft aktiviert wurde, kann sie schließlich gewirkt werden. Die Wirkungsdauer einer Kraft ist abhängig von ihrer Komplexität. Manche Kräfte entfalten ihre Wirkung augenblicklich, andere benötigen ½ Aktion, 1 volle Aktion oder noch länger. Die Wirkungsdauer ist bei jeder Kraft separat angegeben. Ist der Effekt der Kraft anhaltend, das heißt über mehrere Kampfrunden hinweg, kann der Effekt jederzeit durch den Charakter beendet werden. Die Kraft bleibt weiterhin aktiviert. Eine Kraft, die gewirkt wurde und deren Effekt über mehrere Kampfrunden anhält kann kein zweites Mal gewirkt werden, solange die Effekte der Kraft aus der ersten Wirkung anhalten. Für das Wirken oder Beenden der Effekte einer Kraft ist kein separater MACHT-Test notwendig.

9-8.4 EFFEKTDAUER

Die Effektdauer einer Kraft beschreibt den Zeitraum, in welchem die Kraft ihren Effekt entfaltet. Dies kann die Zeit sein, in welcher sich ein Schaden im Körper eines Gegners ausbreitet, die Dauer einer unnatürlichen Furcht im Herzen des Feindes, die Haltbarkeit von körperlichen Modifikationen eines Abnos bis hin zu Effekten, die über die Aktivierungszeit einer Kraft hinaus wirken. Typische Arten von Effektdauer sind:

Effektdauer (Beispiel)	Bedeutung
1 volle Aktion	Die Effektdauer hält für 1 Runde an. Dies ist vor allem bei Kräften mit Schadenseffekten der Fall. Nach der Wirkung der Kraft ist auch ihr Effekt abgeschlossen.
3 W6 volle Aktionen	Die Effektdauer hält über mehrere Runden an und die Auswirkungen der Kraft sind beendet, sobald die Effektdauer abgelaufen ist.
bis zum Ende des Kampfes	Der Effekt hält in dem Kampf an, in welchem die Kraft gewirkt wurde. Endet der Kampf, endet auch der Effekt der Kraft.
anhaltend	Der Effekt einer Kraft hält so lange an, bis der Abno die Kraft freiwillig beendet oder dazu gezwungen wird, sie zu beenden, z. B. durch Ablauf der Aktivierungszeit der Kraft, Rückverwandlung in die menschliche Gestalt, Ohnmacht etc.
dauerhaft	Der Effekt der Kraft hält auch dann an, wenn die Kraft gar nicht aktiviert ist und gewirkt wurde. Der Effekt der Kraft ist somit ständig präsent und kann jederzeit genutzt werden, z. B. ein Sapiens, der dem <i>Fluch des vollen Mondes</i> unterliegt.

Solange der Effekt einer Kraft andauert, kann die Kraft vom gleichen Abno kein zweites Mal gewirkt werden. Es sei denn die Kraft erlaubt eine explizite Mehrfachnutzung bei bestehender Effektdauer. Natürlich verschwinden die Auswirkungen einer Kraft nicht, nur weil die Effektdauer abgelaufen ist. Die Verbrennungen eines Feuerballs halten bei seinem Opfer an, auch wenn die Effektdauer von 1 vollen Aktionen



abgelaufen ist. Der Feuerball benötigte lediglich 1 volle Aktion, um seinem Opfer die Verbrennungen zuzufügen.

9-9 KRÄFTE ERLERNEN

Nur *Mutatis* und *Diabolus* vermögen es, paraphysiologische Kräfte zu erlernen und zu wirken. Grundsätzlich können nur Kräfte und deren Grade erlernt werden, deren Mindestanforderungen auch erfüllt werden. Die Mindestanforderungen sind bei dem Grad jeder Kraft aufgeführt. Um 1 Grad einer Kraft zu erlernen, muss der Spieler 4 Lernpunkte seines Charakters ausgeben. Es ist immer notwendig, den niedrigeren Grad einer Kraft zu erwerben, bevor man den nächsthöheren Grad erwerben kann. Einige Kräfte oder deren höhere Grade besitzen solch destruktive und fremdartige Energien, dass sie nicht durch einen menschlichen Körper gewirkt werden können, sondern ausschließlich in der wahren Gestalt des *Diabolus*. Wenn dies der Fall ist, wird zum Aktivieren und Wirken der Kraft als Mindestanforderung die wahre Gestalt des *Diabolus* verlangt. Diese Kräfte oder Grade können nicht durch *Mutatis* erworben werden. Die Kraft WAHRE GESTALT muss von den *Diabolus* niemals erlernt werden, sie haben bereits bei der Charaktererschaffung mit Lernpunkten dafür bezahlt.

9-10 NATÜRLICHE WAFFEN

Viele paraphysiologische Erscheinungen verfügen über kraftvolle natürliche Waffen wie Zähne, Krallen, Pranken, Klauen, Hörner oder Schwingen. Um mit diesen naturgegebenen Streitwerkzeugen umgehen zu können, würfeln Charaktere auf die Fertigkeit *Unbewaffnet (Natürliche Waffen)*, wenn für die Kraft keine anderen Regeln angegeben sind. In gleicher Weise wird für alle Fernkampfangriffe wie Blitze, Feuer, tödliche Metallschrapnelle etc. die Fertigkeit *Wurfwaffen (nicht-aerodynamische Objekte)* verwendet, wenn für die Kraft keine anderen Regeln angegeben sind (siehe **Kapitel: Fertigkeiten**).

9-11 PRIMITIVE TECHNOLOGIE

Einige wahre Gestalten von *Diabolus* sind in der Lage, primitive Technologien einzusetzen. Zu diesen gehören alle Gegenstände, die nicht mit Strom oder Kraftstoff betrieben werden, keine

elektronischen Bauteile beinhalten oder mit komplizierten Mechaniken ausgestattet sind. Beispiele für primitive Technologien sind Bögen, Armbrüste, Schleudern, Wurfaffen (mit Ausnahme von Granaten), Schlag-, Hieb- und Stichwaffen, Schilde, einfache Panzerungen aus Naturmaterialien usw. Darf die wahre Gestalt des Charakters primitive Technologie ohne Abzüge verwenden, werden diese Gegenstände beim Körperwechsel nicht absorbiert oder fallen an ihm herunter, sondern sind Teil der Ausrüstung. Primitive Gegenstände sind im **Kapitel: Ausrüstung** mit einem ^P gekennzeichnet oder in der Beschreibung separat erwähnt.

9-12 GRÖSSENUNTERSCHIEDE

Viele *Diabolus* sind kaum größer als Menschen, doch einige unter ihnen werden in wahrer Gestalt zu gewaltigen Monstern. *Große* und *gigantische* Kreaturen und natürlich auch *Horrors* sind im Nah- und Fernkampf erheblich leichter zu treffen, allerdings auch stärker und zäher (siehe auch **Kapitel: Kampf**). *Diabolus* in wahrer Gestalt mit den Größenstufen *groß*, *gigantisch* und *Horror* unterliegen den folgenden Regeln:

9-12.1 LEBENSPUNKTE UND AUSDAUER

Nutzt ein *Diabolus* eine paraphysiologische Kraft und ändert dadurch seine Größenstufe, ändern sich die Anzahl der Lebenspunkte und Ausdauer. Besitzt er nun die Größenstufe *groß*, hat er 1,5-mal so viele Lebenspunkte pro Verwundungsgrad wie in menschlicher Gestalt (abgerundet) und 1,5-mal so viel Ausdauer (abgerundet). Bei gigantischen Kreaturen verdreifachen sich die Lebenspunkte und Ausdauer (abgerundet), bei einem Horror versechsfachen sich beide (abgerundet). Kehrt der Charakter zu seiner normalen Größe zurück, besitzt er die gleichen Lebenspunkte, Ausdauer und Verwundungsgrad wie vor seiner Verwandlung. Der aktuelle Verwundungsgrad bleibt bestehen und bereits verlorene Lebenspunkte/Ausdauer werden nicht vervielfacht. Endet hingegen eine paraphysiologische Kraft, welche die Größenstufe verändert, bleibt der aktuelle Verwundungsgrad bestehen und die Lebenspunkte auf diesem Verwundungsgrad werden auf 1 reduziert.

9-12.2 KRAFT, BELASTUNG UND GEWICHT

Große Kreaturen erhalten +3 KRAFT-Poolwürfel, gigantische Kreaturen +6 und Horrors +9 KRAFT-Poolwürfel. Zusätzliche KRAFT-Poolwürfel durch Größenstufen haben keinen Einfluss auf maximale Lebenspunkte und Ausdauer. Sie können ohne Abzüge ein Gewicht von KRAFT-Pool x 50 kg tragen und kurzfristig KRAFT-Pool x 100 kg, gelten dann aber als überladen (siehe **Kapitel: Kampf**). Gigantische Kreaturen können ein Gewicht von KRAFT-Pool x 250 kg tragen und kurzfristig KRAFT-Pool x 500 kg, ohne als überladen zu zählen. Bei Horrors ist das Tragen von KRAFT-Pool x 1.000 kg möglich, ohne als überladen zu gelten und 2.000 kg als maximale Traglast. In gleicher Weise wird das Körpergewicht von großen Kreaturen verfünffacht, bei gigantischen Kreaturen verfünfundzwanzigfach und bei Horrors verhundertfach.

9-12.3 MONSTER IN BEENGTE RÄUMEN

Als gewaltiger Riese verbreitet man Furcht und Schrecken, doch eingezwängt in enge Räumlichkeiten wirkt selbst die furchtbarste Bestie unbeholfen. Wechselt ein *Diabolus* in eine größere Gestalt und besitzt nun die Größenstufen *groß*, *gigantisch* oder *Horror*, erhält er in beengten Räumlichkeiten Abzüge entsprechend den Regeln im **Kapitel: Kampf**.

9-13 FURCHT

Die meisten Bürger Europas sind Kreaturen der Paraphysiologie nicht gewöhnt und ängstigen sich zutiefst vor den schrecklichen und unnatürlichen Anblicken. Sind keine eigenen Werte für Furcht angegeben, verursacht ein *Diabolus* in wahrer Gestalt immer eine *Furcht* 4+(2). Besitzt die wahre Gestalt die Größenstufe: *groß* verursacht sie *Furcht* 5+(3) und bei der Größenstufe: *gigantisch* oder *Horror* sogar *Furcht* 6+(4). Weiß eine Person um die wahre Natur seines Gegenübers und ist keine Gefahr von ihr zu erwarten, sind keine *Furcht*-Tests erforderlich. Sie kann sich bereits denken, welches Spektakel gleich folgen wird. Genauso müssen auch *Diabolus* in wahrer Gestalt keine *Furcht*-Tests gegen andere *Diabolus* ablegen bzw. werden immun gegen die Auswirkungen von Furcht durch *Diabolus*-Gestalten, wenn sie in ihre wahre Gestalt wechseln, jedoch nicht gegen deren *Furcht*-verursachenden Kräfte.

9-14 VERLUST VON ATTRIBUTEN

Einige Kräfte der Paraphysiologie besitzen einen hohen Preis für ihren Anwender. Verliert ein Abno durch eine seiner eigenen Kräfte Würfel seines Attributs-Pools, was in den meisten Fällen **MACHT** sein wird, reduziert er den entsprechenden Attributs-Pool permanent um 1. Handelt es sich bei dem Attribut um den **MACHT**-Pool, so kann er immer noch alle Kräfte einsetzen, welche er besitzt, ungeachtet, ob er die notwendigen Anforderungen für diese Kraft noch erfüllen kann. Um den verlorenen Würfel des Attributs-Pools zurückzugewinnen, muss der Charaktere ihn erneut für 4 Lernpunkte kaufen.

Die Angst ist mein ständiger Begleiter. Jedes Mal, wenn ich mich umdrehe, spüre ich die Augen der Fremde auf mir ruhen. Sie blicken mich an und versuchen herauszufinden, weshalb sie Gänsehaut haben, wenn sie an mir vorbeilaufen. Sie fühlen eine Bestie an ihnen entlang streichen, ohne diese sehen zu können. Man könnte meinen, dass sie die Angst verspüren sollten. Doch stattdessen fühlen sie sich geborgen und beschützt durch die dunklen Schatten einer rücksichtslosen Staatsmacht; einer gnadenlosen Maschine, deren todbringende Klauen nicht aus Projektilwaffen und Kampfmessern bestehen, sondern aus Gesetzen und gerichtlichen Verfügungen. Wenn ihr doch diese Gefahr nur so wahrnehmen könntet wie ich. Ich fühle dieses unerbittliche Raubtier jeden Tag.



SAKRALISTIK ENGEL

Die Sichtungen von Englerscheinungen gehen auf die frühesten Aufzeichnungen des Christentums zurück. Licht strahlt von ihrem Körper und erfüllt die Menschen mit Wärme und Hoffnung. Und dennoch sehen nur wenige Abnos dieses Aspektes einen Grund, ihren schillernden Vorbildern zu folgen. Auch wenn sie äußerlich wie die Boten Gottes wirken, bleibt ihr Charakter jener eines fehlerhaften Menschen. Viele Engel leiden unter dem auferlegten Druck das Gute zu verkörpern und werden von dem tief sitzenden Zweifel geprägt, einen Beweis für die Wahrheit des christlichen Glaubens darstellen zu müssen.

PRESTIGEKRÄFTE

PRESTIGE 1: WAHRE GESTALT (nur *Diabolus*)

Der Charakter schimmert in einem hell-weißen Licht und scheint die Dunkelheit um ihn herum zu vertreiben. Ein kaum wahrnehmbarer Schein über seinem Kopf fordert die Menschen auf, ihm in die pupillenlosen Augen und seine markanten Gesichtszüge zu blicken. Sein volles langes Haar bewegt sich sanft in einem nicht spürbaren Wind und die weißen Gewänder strahlen eine Aura der Reinheit aus. Ein Charakter, der sich in seiner Engelsingestalt befindet, generiert ein sanftes Licht, sodass es in einem Radius von 33 Metern keine absolute Dunkelheit gibt. Die Sichtmodifikatoren Blindheit, mondlose, mondhelle Nacht und Dämmerung werden um jeweils 1 Stufe angehoben (z. B. Blindheit zu mondlose Nacht). Die Engelsingestalt kann primitive Waffen nutzen, ohne die üblichen Abzüge für Technologie zu erhalten oder für deren Benutzung würfeln zu müssen. **Die Kraft WAHRE GESTALT muss durch *Diabolus* nicht gekauft werden, sie haben**

WAHRE GESTALT

Grad	Effekt	Anforderung
1	Der Charakter kann die wahre Gestalt seines Aspektes annehmen.	nur <i>Diabolus</i>

Wirkungsdauer 1 volle Aktion

Reichweite Körper

Effektdauer anhaltend

die notwendigen Lernpunkte bereits bei Charaktererschaffung ausgegeben, als sie sich für einen *Diabolus* entschieden.

PRESTIGE 2: SERAPHIM

Der Engel entfaltet das volle Potenzial seiner Paraphysiologie und wird zu einer mystischen Lichtgestalt mit sechs Flügeln. *Diabolus* wechseln automatisch in ihre wahre Gestalt, *Mutatis* scheinen von einer Hülle aus goldenem Licht

SERAPHIM

Grad	Effekt	Anforderung
1	Der Seraphim kann durch keine Waffen außer Strahlung verletzt werden, solange in einem Umkreis von 33 Metern kein Blut vergossen wird. Klingen beenden ihre Bewegung, kurz bevor sie die Lichtgestalt des Seraphims erreichen, Projektile lösen sich einfach auf. Wird Blut im Umkreis von 33 Metern um den Seraphim vergossen oder fügt dieser einem Gegner Schaden zu, endet die Kraft augenblicklich. Die Kraft <i>Seraphim</i> kann 1-mal pro Stunde verwendet werden.	MACHT 8 W6, ab Stufe 6

Wirkungsdauer 1 volle Aktion

Reichweite Körper/33 Meter

Effektdauer anhaltend

umgeben zu werden. In dieser Form erhellt der Seraphim seine Umgebung auf Licht (normal) und strahlt eine beruhigende Wärme aus. Als Bote des Herrn können ihm keine Waffen, mit Ausnahme von Strahlung (STR) und Mystik, (MYS) etwas anhaben.

PRESTIGE 3: GERICHT GOTTES

Der Engel vermag es im Kampf zwischen Dunkelheit und Licht zu trennen. Dunkle Wolken formen sich aus klarer Luft und verfinstern den Himmel mehr noch als die Asche des Monte Inferna. Der Engel beschwört ein gewaltiges Gewitter, das lebenswichtigen Regen spendet und Wunden hinweg wäscht oder tödliche Blitze herniederfahren lässt. Ein Charakter, der bereits

die Kraft *Racheengel* erworben hat, kann die Kraft *Gericht Gottes* nicht mehr erwerben.

PRESTIGE 4: RACHEENGEL

Vergeben ist göttlich, doch manche Dinge lassen sich nicht vergeben. Der Racheengel spricht mit donnernder Stimme eine vom Ziel begangene Todsünde, worauf sich auf dessen Stirn ein Blutzzeichen formt. Das Zeichen lässt sich durch keinen Effekt entfernen und verbleibt bis zum Ende der parapsychologischen Kraft. In dieser Zeit hat das Ziel nicht nur den Racheengel als Gegner, sondern den Tod persönlich. Ein Charakter, der bereits die Kraft *Gericht Gottes* erworben hat, kann die Kraft *Racheengel* nicht mehr erwerben.

GERICHT GOTTES

Grad	Effekt	Anforderung
1	Der Engel vermag eine Gewitterzelle hoch im Himmel zu erschaffen, die sich innerhalb von 3 Runden aufbaut. Der Durchmesser der Zelle ist 33 Kilometer um den Engel herum und hält für 1 W6 Minuten an. Es beginnt zu regnen und, sofern der Engel das wünscht, tödliche Blitze zu hageln. Der Engel kann sich in jeder seiner Kampffaktionen dazu entscheiden, ohne eine Aktion ausgeben zu müssen, pro Runde 1 Blitz auf 1 ungeschütztes Ziel herabfahren zu lassen oder 1 Ziel durch den geweihten Regen zu heilen. Der Blitz verursacht 6 W6(S-SCH) Schaden, der Regen heilt 6 W6 Lebenspunkte und bis zur gleichen Zahl an Ausdauer. Das Ziel muss sich nicht in direkter Sichtweite befinden, aber der Engel muss seinen ungefähren Aufenthaltsort kennen. <i>Gericht Gottes</i> kann nur 1-mal innerhalb von 24 Stunden eingesetzt werden.	MACHT 10 W6, <i>Heilung</i> Grad 3, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 9

Wirkungsdauer 1 volle Aktion
Reichweite 33 Kilometer
Effektdauer 1 W6 volle Aktionen

RACHEENGEL

Grad	Effekt	Anforderung
1	Der Racheengel erklärt ein Ziel in Sichtreichweite und nennt eine von diesem Ziel begangene Todsünde. Kennt der Racheengel keine Todsünde seines Ziels, ist die Kraft wirkungslos. Raten hilft nicht. Tests für Fern- und Nahkampfangriffe gegen dieses Ziel erhalten einen Bonus von +4 und jeder Schaden wird verdoppelt. Das <i>Blutzzeichen</i> hält für 1 W6 Stunden und kann nur 1-mal pro Monat auf das gleiche Ziel angewendet werden. Das Ziel muss ein lebendes Wesen sein.	MACHT 10 W6, <i>Flammenschwert</i> Grad 3, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 9

Wirkungsdauer 1 volle Aktion
Reichweite Sicht
Effektdauer <i>anhaltend</i>

ATTRIBUTSKRÄFTE

UNNATÜRLICHE KRAFT

Die Muskeln des Charakters wachsen beträchtlich an und lassen ihn bulliger wirken. Unter seiner Haut zeichnen sich die Kontraktionen ab, er wirkt größer und deutlich gefährlicher als zuvor. Unnatürliche Kraft verleiht dem Charakter Bonuswürfel für den KRAFT-Pool, welche für KRAFT- und KRAFT-basierte Fertigkeit-Tests genutzt werden können.



Durch Bonuswürfel erhöht sich nicht der Nahkampfschaden. Die Bonuswürfel haben keinen Einfluss auf die Zahl der Lebenspunkte und die Ausdauer. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ.

UNNATÜRLICHE KRAFT

Grad	Effekt	Anforderung
1	3 Bonuswürfel für den KRAFT-Pool	MACHT 4 W6
2	6 Bonuswürfel für den KRAFT-Pool	Grad 1, MACHT 6 W6, ab Stufe 3
3	10 Bonuswürfel für den KRAFT-Pool	Grad 2, MACHT 8 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 6

Wirkungsdauer *augenblicklich*

Reichweite *Körper*

Effektdauer *anhaltend*

UNNATÜRLICHES GESCHICK

Der Charakter verfügt über eine perfekt einstudierte Hand-Augen-Koordination. Sein Gleichgewichtssinn wird geschärft und seine Reaktionsgeschwindigkeit nimmt deutlich zu. Was für andere wie Nervosität erscheinen mag,

sind unzählige Signale des Gehirns, welche gleichzeitig verarbeitet, ausgewertet und weitergeleitet werden. Unnatürliches Geschick verleiht Bonuswürfel für den GESCHICK-Pool, welche bei GESCHICK- und GESCHICK-basierten Fertigkeit-Tests genutzt werden können. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ.

UNNATÜRLICHES GESCHICK

Grad	Effekt	Anforderung
1	3 Bonuswürfel für den GESCHICK-Pool	MACHT 4 W6
2	6 Bonuswürfel für den GESCHICK-Pool	Grad 1, MACHT 6 W6, ab Stufe 3
3	10 Bonuswürfel für den GESCHICK-Pool	Grad 2, MACHT 8 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 6

Wirkungsdauer *augenblicklich*

Reichweite *Körper*

Effektdauer *anhaltend*

BLITZREFLEXE

Der Engel bewegt sich im Kampf mit beeindruckender Geschwindigkeit und kommt

jedem seiner Gegner zuvor. Er erhält im Kampf einen Bonus auf Reaktion, welcher auf das Ergebnis seines gewürfelten *Reaktion*-Tests addiert wird. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ.

BLITZREFLEXE

Grad	Effekt	Anforderung
1	+10 Reaktion	MACHT 4 W6
2	+20 auf Reaktion	Grad 1, MACHT 6 W6, ab Stufe 3

Wirkungsdauer *augenblicklich*

Reichweite *Körper*

Effektdauer *anhaltend*

FERTIGKEITSKRÄFTE

BESÄNFTIGEN

Engel, welche diese Kraft aktivieren, beruhigen Menschen und Tiere in ihrer Umgebung, bis sie schließlich alle aggressiven Tendenzen verlieren. Ängste und Hass versiegen, um einen neuen Blick auf Dinge zu gestatten. Die Mindestwürfe auf die sozialen Fertigkeiten *Anführen*, *Geschichten erzählen* und *Verführen* sind für den Engel deutlich erleichtert. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ.

BESÄNFTIGEN

Grad	Effekt	Anforderung
1	Der Engel erhält in 3 Metern Umkreis um sich selbst einen Bonus von +2 auf die oben genannten Fertigkeit-Tests.	MACHT 4 W6
2	Der Engel erhält in 33 Metern Umkreis um sich selbst einen Bonus von +4 auf die oben genannten Fertigkeit-Tests.	Grad 1, MACHT 6 W6, ab Stufe 3

Wirkungsdauer *1 volle Aktion*

Reichweite *Grad*

Effektdauer *anhaltend*

AKTIONSKRÄFTE

ENGELSFLÜGEL

Wirkt ein Charakter diese Kraft formen sich weißgefiederte Flügel mit einer Spannweite von 5 Metern aus dem Rücken des Charakters. Dieser kann sich nun fliegend fortbewegen. Der Flügelschlag eines Engels hat eine Reichweite von

3 Metern und wird mit *Unbewaffnet (Natürliche Waffen)* durchgeführt. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ.

ENGELSFLÜGEL

Grad	Effekt	Anforderung
1	Der Charakter kann zusätzliche 80 kg im Flug tragen. Der Flügelschlag verursacht KRAFT+3(A/S-KIN) Schaden.	MACHT 4 W6
2	Der Charakter kann zusätzliche 160 kg im Flug tragen. Der Flügelschlag verursacht KRAFT+4(A/S-KIN) Schaden.	Grad 1, MACHT 6 W6, ab Stufe 3

Wirkungsdauer $\frac{1}{2}$ Aktion

Reichweite *Körper*

Effektdauer *anhaltend*

HEILIGENSCHIEIN

Bei gewirkter Kraft formt sich ein heller Lichtschein um den Kopf des Charakters, der ihn vor Gewalteinwirkung schützt. Klingen scheinen von einer unsichtbaren Kraft pariert zu werden,

HEILIGENSCHIEIN

Grad	Effekt	Anforderung
1	Der Engel darf bis zu 1 Würfel bei <i>Abwehr</i> bzw. <i>Gekonnte Abwehr</i> oder <i>Ausweichen</i> bzw. <i>Gekonntes Ausweichen</i> erneut würfeln. Das zweite Ergebnis zählt, auch wenn es schlechter ist als das Erste.	MACHT 4 W6
2	Der Engel darf bis zu 2 Würfel bei <i>Abwehr</i> bzw. <i>Gekonnte Abwehr</i> oder <i>Ausweichen</i> bzw. <i>Gekonntes Ausweichen</i> erneut würfeln. Das zweite Ergebnis zählt, auch wenn es schlechter ist als das Erste.	Grad 1, MACHT 6 W6, ab Stufe 3
3	Der Engel darf bis zu 4 Würfel bei <i>Abwehr</i> bzw. <i>Gekonnte Abwehr</i> oder <i>Ausweichen</i> bzw. <i>Gekonntes Ausweichen</i> erneut würfeln. Das zweite Ergebnis zählt, auch wenn es schlechter ist als das Erste.	Grad 2, MACHT 8 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 6

Wirkungsdauer $\frac{1}{2}$ Aktion

Reichweite *Körper*

Effektdauer *anhaltend*

Projektilen werden plötzlich aus der Bahn geworfen. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ.

HEILIGE RÜSTUNG

Die Kraft formt um Brust und Rücken eine silberne Rüstung mit christlichen Zeichen aus Gold, welche alle Körperpartien schützt. Sie wird durch keinen Schadenstyp beeinflusst und durch panzerbrechende Attacken nicht halbiert. Die Kraft *Heilige Rüstung* kann nicht mit konventionellen Panzerungen, sehr wohl aber mit Deckung kombiniert werden. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ.

HEILIGE RÜSTUNG

Grad	Effekt	Anforderung
1	Panzerung 4	MACHT 4 W6
2	Panzerung 6	Grad 1, MACHT 6 W6, ab Stufe 3
3	Panzerung 8	Grad 2, MACHT 8 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 6

Wirkungsdauer <i>augenblicklich</i>
Reichweite <i>Körper</i>
Effektdauer <i>anhaltend</i>

LICHT DER RECHTSCHAFFENHEIT

Wirkt ein Charakter diese Kraft kann er die Lichtverhältnisse kontrollieren. Er kann jedes

LICHT DER RECHTSCHAFFENHEIT

Grad	Effekt	Anforderung
1	Der Engel kann die Lichtverhältnisse in 3 Metern Entfernung um sich herum beeinflussen.	MACHT 4 W6
2	Der Engel kann die Lichtverhältnisse in 33 Metern Entfernung um sich herum beeinflussen.	Grad 1, MACHT 6 W6, ab Stufe 3
3	Der Engel kann die Lichtverhältnisse in 333 Metern Entfernung um sich herum beeinflussen.	Grad 2, MACHT 8 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 6

Wirkungsdauer <i>1 volle Aktion</i>
Reichweite <i>Grad</i>
Effektdauer <i>anhaltend</i>

bestehende Lichtverhältnis zu *Licht (normal)*, *Licht (blendend)* oder *Licht (gleißend)* ändern. Der Charakter ist von der Änderung des Lichtverhältnisses nicht betroffen und sieht bei aktivierter Kraft wie bei *Licht (normal)*. Bei Angriffen gegen den Engel werden die Mali durch die Kräfte *Heiligenschein* und *Licht der Rechtschaffenheit* nicht addiert. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ.

ANTLITZ DER EWIGKEIT

Bei aktivierter Kraft schimmert die Haut des Charakters wie gebürstetes Metall. Der Engel wird widerstandsfähiger gegen physische Angriffe und erhält eine unnatürliche Konstitution. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ. Solange diese Kraft gewirkt ist, kann der Charakter mehr Ausdauer als Lebenspunkte zu besitzen.

ANTLITZ DER EWIGKEIT

Grad	Effekt	Anforderung
1	Die Haut des Engels beginnt kupferfarben zu schimmern und er erhält zusätzliche 10 Punkte Ausdauer.	MACHT 4 W6
2	Die Haut des Engels beginnt silberfarben zu schimmern und er erhält zusätzliche 20 Punkte Ausdauer.	Grad 1, MACHT 6 W6, ab Stufe 3
3	Die Haut des Engels beginnt goldfarben zu schimmern und er erhält zusätzliche 30 Punkte Ausdauer.	Grad 2, MACHT 8 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 6

Wirkungsdauer <i>augenblicklich</i>
Reichweite <i>Körper</i>
Effektdauer <i>anhaltend</i>

FLAMMENSCHWERT

Wirkt ein Charakter diese Kraft, verwandelt sich bei seiner Berührung jeder längliche und unbelebte Gegenstand (bis 50 kg) in ein Flammenschwert. Lässt der Charakter das Schwert los, verwandelt es sich augenblicklich zurück. Wird ein Gegner erfolgreich von einem Flammenschwert getroffen, kann dieser plötzlich in Flammen aufgehen. Das Flammenschwert zählt in allen anderen Belangen als Schwert: Einhänder und ist panzerbrechend (siehe **Kapitel**

Ausrüstung: Nahkampfwaffen). Ein Charakter, der bereits einen Grad der Kraft *Heilung* erworben hat, kann die Kraft *Flammenschwert* nicht mehr erwerben. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ.

FLAMMENSCHWERT

Grad	Effekt	Anforderung
1	Der Schaden beträgt KRAFT+4(S-KIN); für jeden vom Flammenschwert getroffenen Gegner würfelt der Spieler des Engels 1 W6. Bei einer 6 geht dieser in Flammen auf.	MACHT 4 W6
2	Der Schaden beträgt KRAFT+6(S-KIN); für jeden vom Flammenschwert getroffenen Gegner würfelt der Spieler des Engels 1 W6. Bei einer 5-6 geht dieser in Flammen auf.	Grad 1, MACHT 6 W6, ab Stufe 3
3	Der Schaden beträgt KRAFT+8(S-KIN); für jeden vom Flammenschwert getroffenen Gegner würfelt der Spieler des Engels 1 W6. Bei einer 4-6 geht dieser in Flammen auf.	Grad 2, MACHT 8 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 6

Wirkungsdauer $\frac{1}{2}$ Aktion

Reichweite *Berührung*

Effektdauer *anhaltend*

HEILUNG

Wirkt ein Engel diese parapsychologische Kraft und ist in direktem Körperkontakt zu einem verletzten Wesen, heilt seine Berührung augenblicklich Wunden und verlorene Ausdauer. Das geheilte Wesen fühlt eine tiefe innere Wärme und neue Hoffnung, selbst wenn durch die Heilung nicht alle verlorenen Lebenspunkte und Ausdauer geheilt wurden. Der Engel kann sich nicht selbst heilen. Jedes Wesen kann pro Tag (24 Stunden) nur 1-mal durch *Heilung* geheilt werden. Ein Charakter, der bereits einen Grad der Kraft *Flammenschwert* erworben hat, kann die Kraft *Heilung* nicht mehr erwerben. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ.

VERSCHLEIERN

Wirkt ein Engel diese Kraft, verschleiert er seine übernatürliche Ausstrahlung und erschwert Tests für *Auren sehen*, *Empathie* und *Präsenzen*

HEILUNG

Grad	Effekt	Anforderung
1	Die Berührung des Engels heilt 2 W6 x2 Lebenspunkte und bis zur gleichen Zahl an Ausdauer.	MACHT 4 W6
2	Die Berührung des Engels heilt 3 W6 x2 Lebenspunkte und bis zur gleichen Zahl an Ausdauer.	Grad 1, MACHT 6 W6, ab Stufe 3
3	Die Berührung des Engels heilt 5 W6 x2 Lebenspunkte und bis zur gleichen Zahl an Ausdauer.	Grad 2, MACHT 8 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 6

Wirkungsdauer *1 volle Aktion*

Reichweite *Berührung*

Effektdauer *1 volle Aktion*

wahrnehmen. Medien, die versuchen diese MACHT-Fertigkeiten einzusetzen, fühlen sich nicht in der Lage, einen Fokuspunkt zu finden, können den Grund dafür aber nicht ermitteln. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ.

VERSCHLEIERN

Grad	Effekt	Anforderung
1	Der Engel erhöht alle Mindestwürfe für <i>Auren sehen</i> -, <i>Empathie</i> - und <i>Präsenzen wahrnehmen</i> -Test in 3 Metern Umkreis um sich selbst um +2.	MACHT 4 W6
2	Der Engel erhöht alle Mindestwürfe für <i>Auren sehen</i> -, <i>Empathie</i> - und <i>Präsenzen wahrnehmen</i> -Test in 33 Metern Umkreis um sich selbst um +4.	Grad 1, MACHT 6 W6, ab Stufe 3
3	Der Engel erhöht alle Mindestwürfe für <i>Auren sehen</i> -, <i>Empathie</i> - und <i>Präsenzen wahrnehmen</i> -Test in 333 Metern Umkreis um sich selbst um +6.	Grad 2, MACHT 8 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 6

Wirkungsdauer *1 volle Aktion*

Reichweite *Grad*

Effektdauer *anhaltend*

ERSCHEINUNG

Bei Aktivierung dieser Kraft kann der Engel einer anderen Person eine Vision senden. Der Charakter muss die Person persönlich kennen, ein kurzer Blickkontakt und Informationen aus

den Medien reichen nicht aus. Die Vision kann komplex sein und deren Inhalt ist allein Entscheidung des Charakters.

ERSCHEINUNG

Grad	Effekt	Anforderung
1	Das Ziel muss sich in 333 km Umkreis befinden. Die Vision dauert maximal 3 Minuten an. Das Ziel erhält während der Vision -2 auf alle Attribut- und Fertigkeit-Tests. Während der Vision können sich der Charakter und der Empfänger der Vision unterhalten. Erscheinung ist nur 1 Mal pro Tag auf das gleiche Ziel anwendbar.	MACHT 10 W6, ab Stufe 9

Wirkungsdauer *1 volle Aktion*

Reichweite *333 Kilometer*

Effektdauer *bis zu 3 Minuten*

BANNKREIS

Der Engel beschwört die disruptiven Kräfte seines Pantheons und erschwert es allen anderen Abnos, Driftern, Horrors und Ewigen ihre eigenen Kräfte zu nutzen. Selbst das Wechseln in die wahre Gestalt wird schwieriger und fühlt sich unnatürlich gehemmt an.

BANNKREIS

Grad	Effekt	Anforderung
1	Abnos und Ewige, die in ihre wahre Gestalt wechseln wollen, müssen einen MACHT-Test mit Mindestwurf 8+(1) bestehen und benötigen selbst bei erfolgreichem Test 2 volle Runden, um in ihre wahre Gestalt zu wechseln. Alle MACHT-Tests von Abnos, Driftern, Ewigen und Horrors sind in 33 Metern Umkreis um den Engel um +4 erschwert.	MACHT 10 W6, ab Stufe 9

Wirkungsdauer *1 volle Aktion*

Reichweite *33 Meter*

Effektdauer *anhaltend*

GESTALTWANDEL

Wirkt ein Charakter diese Kraft, kann er die Gestalt einer beliebigen Person annehmen. Er

muss die Person dafür bereits gesehen haben. Auch seine Stimme klingt nach dieser Person, jedoch imitiert er sie nicht in Gesten und deren Handeln. Auffällige Zeichen wie Muttermale und medizinische Eigenheiten, die der Charakter nicht kennt, werden auch nicht übernommen. Die Person muss sich in der gleichen Größenkategorie wie der Charakter befinden, kann aber innerhalb dieser durchaus abweichen.

GESTALTWANDEL

Grad	Effekt	Anforderung
1	Die neue Gestalt des Charakters hält für 1 W6 Stunden und kann jederzeit durch den Engel beendet werden. Sie endet automatisch, sobald eine Person Verdacht schöpft, dass sie ein Faksimile vor sich hat. Sie braucht es nicht aussprechen oder anderweitig äußern, der Verdacht genügt.	MACHT 10 W6, ab Stufe 9

Wirkungsdauer *1 volle Aktion*

Reichweite *Körper*

Effektdauer *1 W6 Stunden*

Die sanften Federflügel verbreiten ein Gefühl der Geborgenheit, der leuchtende Heiligenschein den Eindruck wahrer Größe. Ihre alten Rüstungen wurden im Kampf gestählt und die flammenden Schwerter zeugen von der Willenskraft ihres Geistes. Es würde mir so einfach fallen, ihnen zu vertrauen und sie für das Gute, für das Reine, ja für das Werk des Himmels zu halten. Nur ein Blick in ihre Herzen verrät das unter dem gleißenden Licht der göttlichen Herrlichkeit, das schwache, fehlerhafte und blinde Herz eines schnöden Menschen schlägt. Dämonen mögen die Finsternis ihrer eigenen Seele ausstrahlen, doch im Gegensatz zu den Engeln sind sie damit wenigstens ehrlich.



SAKRALISTIK DÄMON

Mit ledernen Schwingen, Hörnern und entsetzlichen Krallen ist es nicht leicht, Freunde zu finden. Dämonen sind zusammen mit den Engeln die am häufigsten vertretenen Abos in Europa, doch im Gegenteil zu ihren weißgefiederten Pendants gelten Dämonen als der Inbegriff der Boshaftigkeit der Paraphysiologie. Viel mehr als alle anderen Abnos wird Dämonen mit Argwohn und Furcht begegnet, weil ihr Erscheinungsbild die antrainierten Instinkte der christlichen Erziehung in Alarmbereitschaft versetzt. Erst vor H.A.S.S. erfahren sie eine Form von Gerechtigkeit, welche sich nicht um das Aussehen, sondern um die ausgehende Gefahr sorgen. Viele Dämonen sind in ihrer menschlichen Gestalt melancholische und nachdenkliche Menschen. Manche unter ihnen geben sich der Meinung ihrer Mitmenschen hin und verlieren jegliche Hemmungen, während andere versuchen mit Hilfsbereitschaft und Güte die religiösen Lehren Lügen zu strafen.

PRESTIGEKRÄFTE

PRESTIGE 1: WAHRE GESTALT (nur *Diabolus*)

Die Haut des Charakters erinnert an vernarbtes und wettergegerbtes Leder. Er wird von einer Aura der Dunkelheit umgeben, die scheinbar das Licht um ihn herum vertreibt. Entsetzliche Hörner wachsen aus seiner Stirn und seine Zähne werden zu messerscharfen Waffen. Die Hände verwandeln sich in groteske, krallenbesetzte Klauen und seine Füße werden zu Hufen. Ein Gefühl der Angst und Kälte breitet sich um den Dämon aus. Ein Charakter in Dämonengestalt ist in schwarze Gewänder gehüllt und generiert eine unerklärliche Dunkelheit in einem 66 m Radius. Objekte werfen längere Schatten, die dunkler und bedrohlicher wirken als normal. Die Lichtstufe wird jeweils um 1 gesenkt; *Licht (gleißend)* zu *Licht (blendend)*, *Licht (blendend)* zu *Licht (normal)*, *Licht (normal)* zu *Dämmerung*, *Dämmerung* zu *mondhelle Nacht* und *mondhelle Nacht* zu *mondlose Nacht*. Der Charakter erhält durch seine verursachte Verringerung der Lichtstufe keine negativen Auswirkungen, sieht bei Blindheit aber ebenfalls nichts. Die Dämonengestalt kann primitive Waffen nutzen, ohne die üblichen Abzüge für Technologie zu erhalten oder für deren Benutzung würfeln zu müssen. **Die Kraft WAHRE GESTALT muss durch *Diabolus* nicht**

gekauft werden, sie haben die notwendigen Lernpunkte bereits bei Charaktererschaffung ausgegeben, als sie sich für einen *Diabolus* entschieden.

WAHRE GESTALT

Grad	Effekt	Anforderung
1	Der Charakter kann die wahre Gestalt seines Aspekts annehmen.	nur <i>Diabolus</i>

Wirkungsdauer 1 volle Aktion

Reichweite Körper

Effektdauer *anhaltend*

PRESTIGE 2: BEHEMOTH

Die alten Sagen berichten von einem entsetzlichen Tier der Finsternis, welches die gesamte Welt verschlingen kann. Hat der Dämon erst die Macht des Blutes erlernt, ist er von dieser dunklen Sagengestalt nicht mehr weit entfernt. Das Blut seiner Feinde verleiht dem Dämon die Kraft der Unsterblichkeit, solange er jede Kampfunde neue Wunden verursacht. Ein Dämon in diesem Zustand gehört zu den gefährlichsten Kämpfern, denen man gegenüber treten kann, und das erklärt auch, warum jede H.A.S.S.-Spezialeinheit mindestens 1 Magazin Radiomunition mit sich führt.

BEHEMOTH

Grad	Effekt	Anforderung
1	Wird die Kraft gewirkt und verursacht der Dämon jede Kampfrunde mindestens 1 Lebenspunktverlust bei seinen Feinden, kann er von konventionellen Waffen nicht verwundet werden. Strahlung (STR) und Mystik (MYS) können den Dämon weiterhin verwunden. Verursacht der Dämon für 1 Runde keinen Lebenspunktverlust bei einer anderen Kreatur, endet die Kraft und muss neu gewirkt werden.	MACHT 10 W6, ab Stufe 9

Wirkungsdauer $\frac{1}{2}$ Aktion

Reichweite Körper

Effektdauer anhaltend

PRESTIGE 3: KRIEGSBRINGER (nur *Diabolus* in wahrer Gestalt)

Gerüstet für das letzte Gefecht zwischen Himmel und Hölle hat der Kriegsbringer die bestialischsten Kräfte seines Pantheons entfesselt. Seine Attacken durchdringen selbst härteste

Panzerungen und Barrikaden ohne Mühe. Seine Gegner sind den wilden Attacken des Dämonen schutzlos ausgeliefert. Ein Charakter, der bereits die Kraft *Versucher* erworben hat, kann die Kraft *Kriegsbringer* nicht mehr erwerben.

KRIEGSBRINGER

Grad	Effekt	Anforderung
1	Alle Attacken des Dämon, unabhängig von Nah- und Fernkampfangriffen, gelten als panzerbrechend.	MACHT 10 W6, Pentagramm Grad 3, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 9

Wirkungsdauer *augenblicklich*

Reichweite Körper

Effektdauer anhaltend

PRESTIGE 4: VERSUCHER (nur *Diabolus* in wahrer Gestalt)

Der Versucher hat die machtvollsten Künste der Beeinflussung erworben und kann die Menschen wie Marionetten seines Willens tanzen lassen. Er weiß geschickt zu manipulieren und die Schwächen seiner Opfer zu erkennen. Seine eindringlichen Worte klingen wahrheitsgetreu



und wohlwollend, auch wenn die Intentionen des Dämonen ganz andere sein mögen. Ein Charakter, der bereits die Kraft *Kriegsbringer* erworben hat, kann die Kraft *Versucher* nicht mehr erwerben.

VERSUCHER

Grad	Effekt	Anforderung
1	Ein Dämon mit der Kraft <i>Versucher</i> darf für alle PERSÖNLICHKEIT-Tests die Würfel seines GEIST-Pools hinzunehmen.	MACHT 10 W6, <i>Versuchung und Verrat</i> Grad 3, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 9

Wirkungsdauer <i>augenblicklich</i>
Reichweite <i>Körper</i>
Effektdauer <i>anhaltend</i>

ATTRIBUTSKRÄFTE

UNNATÜRLICHE KRAFT

Die Muskeln des Charakters wachsen beträchtlich an und lassen ihn bulliger wirken. Unter seiner Haut zeichnen sich die Kontraktionen ab, er wirkt größer und deutlich gefährlicher als zuvor. Unnatürliche Kraft verleiht dem Charakter Bonuswürfel für den KRAFT-Pool, welche für KRAFT- und KRAFT-basierte Fertigkeit-Tests genutzt werden können. Durch Bonuswürfel erhöht sich nicht der Nahkampfschaden. Die Bonuswürfel haben keinen Einfluss auf die Zahl der Lebenspunkte und die Ausdauer. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ.

UNNATÜRLICHE KRAFT

Grad	Effekt	Anforderung
1	3 Bonuswürfel für den KRAFT-Pool	MACHT 4 W6
2	6 Bonuswürfel für den KRAFT-Pool	Grad 1, MACHT 6 W6, ab Stufe 3
3	10 Bonuswürfel für den KRAFT-Pool	Grad 2, MACHT 8 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 6

Wirkungsdauer <i>augenblicklich</i>
Reichweite <i>Körper</i>
Effektdauer <i>anhaltend</i>

UNNATÜRLICHES GESCHICK

Der Charakter verfügt über eine perfekt

einstudierte Hand-Augen-Koordination. Sein Gleichgewichtssinn wird geschärft und seine Reaktionsgeschwindigkeit nimmt deutlich zu. Was für andere wie Nervosität erscheinen mag, sind unzählige Signale des Gehirns, welche gleichzeitig verarbeitet, ausgewertet und weitergeleitet werden. Unnatürliches Geschick verleiht Bonuswürfel für den GESCHICK-Pool, welche bei GESCHICK- und GESCHICK-basierten Fertigkeit-Tests genutzt werden können. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ.

UNNATÜRLICHES GESCHICK

Grad	Effekt	Anforderung
1	3 Bonuswürfel für den GESCHICK-Pool	MACHT 4 W6
2	6 Bonuswürfel für den GESCHICK-Pool	Grad 1, MACHT 6 W6, ab Stufe 3
3	10 Bonuswürfel für den GESCHICK-Pool	Grad 2, MACHT 8 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 6

Wirkungsdauer <i>augenblicklich</i>
Reichweite <i>Körper</i>
Effektdauer <i>anhaltend</i>

UNNATÜRLICHE PERSÖNLICHKEIT

Der Charakter verfügt über eine kraftvolle Persönlichkeit, die auf unnatürliche Weise die Menschen beeinflusst. Er kann wohlwollend und freundschaftlich wirken aber auch abweisend, elitär und gefährlich. Unnatürliche Persönlichkeit verleiht Bonuswürfel für den PERSÖNLICHKEIT-Pool, welche bei PERSÖNLICHKEIT- und

UNNATÜRLICHE PERSÖNLICHKEIT

Grad	Effekt	Anforderung
1	3 Bonuswürfel auf den PERSÖNLICHKEIT-Pool	MACHT 4 W6
2	6 Bonuswürfel auf PERSÖNLICHKEIT-Pool	Grad 1, MACHT 6 W6, ab Stufe 3
3	10 Bonuswürfel auf PERSÖNLICHKEIT-Pool	Grad 2, MACHT 8 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 6

Wirkungsdauer <i>augenblicklich</i>
Reichweite <i>Körper</i>
Effektdauer <i>anhaltend</i>

PERSÖNLICHKEIT-basierten Fertigkeit-Tests genutzt werden können. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ.

FERTIGKEITSKRÄFTE

ERZÜRNNEN

Wird diese Kraft genutzt, werden Menschen und Tiere im Umfeld des Dämon übellaunig und von unerklärlichem Hass erfüllt. Tests auf die sozialen Fertigkeiten *Beleidigen*, *Einschüchtern*, *Verhören* und *Verspotten* sind für den Dämon erleichtert. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ.

ERZÜRNNEN

Grad	Effekt	Anforderung
1	Der Dämon erhält in 6 Metern Umkreis um sich selbst einen Bonus von +2 auf die oben genannten Fertigkeit-Tests.	MACHT 4 W6
2	Der Dämon erhält in 66 Metern Umkreis um sich selbst einen Bonus von +4 auf die oben genannten Fertigkeit-Tests.	Grad 1, MACHT 6 W6, ab Stufe 3

Wirkungsdauer <i>1 volle Aktion</i>
Reichweite <i>Grad</i>
Effektdauer <i>anhaltend</i>

AKTIONSKRÄFTE

LEDERSCHWINGEN

Wirkt ein Charakter diese Kraft, formen sich

LEDERSCHWINGEN

Grad	Effekt	Anforderung
1	Der Charakter kann zusätzliche 80 kg im Flug tragen. Der Schwingenschlag verursacht KRAFT+3(A/S-KIN) Schaden.	MACHT 4 W6
2	Der Charakter kann zusätzliche 160 kg im Flug tragen. Der Schwingenschlag verursacht KRAFT+4(A/S-KIN) Schaden.	Grad 1, MACHT 6 W6, ab Stufe 3

Wirkungsdauer <i>½ Aktion</i>
Reichweite <i>Körper</i>
Effektdauer <i>anhaltend</i>

finstere Lederschwingen mit einer Spannweite von insgesamt 5 Metern aus dem Rücken des Charakters. Sie sind kräftig genug, um den Charakter und etwas Ausrüstung tragen zu können. Der Charakter kann sich nun gleitend bewegen. Der Schwingenschlag eines Dämos hat eine Reichweite von 3 Metern und wird mit *Unbewaffnet (Natürliche Waffen)* ausgeführt. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ.

DUNKLER KRANZ

Um den Kopf des Dämons formt sich eine blutende Dornenkrone, die Dunkelheit und Furcht ausstrahlt. Seine Gegner werden im Nahkampf so stark von dieser Aura antiker Schrecken abgelenkt, dass die Attacken des Dämons zielsicher die Schwachstellen ihrer Opfer finden. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ.

DUNKLER KRANZ

Grad	Effekt	Anforderung
1	Der Dämon darf bis zu 1 Würfel bei Nahkampfangriffen erneut würfeln. Das zweite Ergebnis zählt, auch wenn es schlechter ist als das Erste.	MACHT 4 W6
2	Der Dämon darf bis zu 2 Würfel bei Nahkampfangriffen erneut würfeln. Das zweite Ergebnis zählt, auch wenn es schlechter ist als das Erste.	Grad 1, MACHT 6 W6, ab Stufe 3
3	Der Dämon darf bis zu 4 Würfel bei Nahkampfangriffen erneut würfeln. Das zweite Ergebnis zählt, auch wenn es schlechter ist als das Erste.	Grad 2, MACHT 8 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 6

Wirkungsdauer <i>½ Aktion</i>
Reichweite <i>Körper</i>
Effektdauer <i>anhaltend</i>

VERFLUCHTER HARNISCH

Bei aktivierter Kraft formt sich um Brust und Rücken ein rußgeschwärtzter Harnisch mit satanischen Symbolen aus Gold, welcher alle Körperpartien schützt. Er wird durch keinen Schadenstyp beeinflusst und durch panzerbrechende Attacken nicht halbiert. Die

Kraft *Verfluchter Harnisch* kann nicht mit konventionellen Panzerungen, sehr wohl aber mit Deckung kombiniert werden. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ.

VERFLUCHTER HARNISCH

Grad	Effekt	Anforderung
1	Panzerung 4	MACHT 4 W6
2	Panzerung 6	Grad 1, MACHT 6 W6, ab Stufe 3
3	Panzerung 8	Grad 2, MACHT 8 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 6

Wirkungsdauer *augenblicklich*

Reichweite *Körper*

Effektdauer *anhaltend*

ABYSSALE FINSTERNIS

Wirkt ein Charakter diese Kraft kann er die Lichtverhältnisse kontrollieren. Er kann jedes bestehende Lichtverhältnis zu *Dämmerung*, *mondhelle Nacht* oder *mondlose Nacht* ändern. Der Charakter ist von der Änderung des Lichtverhältnisses nicht betroffen und sieht bei aktivierter Kraft wie bei Licht (normal). Bei Angriffen gegen den Dämon werden die Mali durch die Kräfte *Dunkler Kranz* und *Abysmale Finsternis* nicht addiert. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ.

ABYSSALE FINSTERNIS

Grad	Effekt	Anforderung
1	Der Dämon kann die Lichtverhältnisse in 6 Metern Entfernung um sich herum beeinflussen.	MACHT 4 W6
2	Der Dämon kann die Lichtverhältnisse in 66 Metern Entfernung um sich herum beeinflussen.	Grad 1, MACHT 6 W6, ab Stufe 3
3	Der Dämon kann die Lichtverhältnisse in 666 Metern Entfernung um sich herum beeinflussen.	Grad 2, MACHT 8 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 6

Wirkungsdauer *1 volle Aktion*

Reichweite *Grad*

Effektdauer *anhaltend*

AURA DES ENTSETZENS

Der Dämon beschwört die Schrecken der Hölle und pflanzt diese Bilder in die Herzen seiner Feinde. Wird die Kraft gewirkt, sehen alle Gegner des Dämons, die einen direkten Angriff gegen ihn führen möchten, entsetzliche Bilder vor ihren Augen. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ.

AURA DES ENTSETZENS

Grad	Effekt	Anforderung
1	Gegner, die den Dämon angreifen wollen, müssen einen PERSÖNLICHKEIT-Test gegen 5+(1) ablegen, oder dürfen den Dämon in dieser Runde nicht direkt angreifen.	MACHT 4 W6
2	Gegner, die den Dämon angreifen wollen, müssen einen PERSÖNLICHKEIT-Test gegen 6+(1) ablegen, oder dürfen den Dämon in dieser Runde nicht direkt angreifen.	Grad 1, MACHT 6 W6, ab Stufe 3
3	Gegner, die den Dämon angreifen wollen, müssen einen PERSÖNLICHKEIT-Test gegen 8+(1) ablegen, oder dürfen den Dämon in dieser Runde nicht direkt angreifen.	Grad 2, MACHT 8 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 6

Wirkungsdauer *1 volle Aktion*

Reichweite *Körper*

Effektdauer *anhaltend*

BRACHIALE KLAUEN

Wirkt ein Charakter diese Kraft, verwandeln sich seine Hände in bestialische Klauen, die das Blut ihrer Gegner absorbieren können. Verwundet der Dämon lebendige Gegner, kann er deren Blut zu seiner eigenen Heilung verwenden. Die Klauen zählen in allen anderen Belangen als *Unbewaffnet (Natürliche Waffen)*. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ.

BRACHIALE KLAUEN

Grad	Effekt	Anforderung
1	Der Schaden der Klauen beträgt KRAFT+4(S-KIN). Für jeweils 4 verlorene Lebenspunkte des Gegners erhält der Dämon 1 Lebenspunkt und 1 Ausdauerpunkt zurück.	MACHT 4 W6

BRACHIALE KLAUEN (Fortsetzung)

2	Der Schaden der Klauen beträgt KRAFT+6(S-KIN). Für jeweils 2 verlorene Lebenspunkte des Gegners erhält der Dämon 1 Lebenspunkt und 1 Ausdauerpunkt zurück.	Grad 1, MACHT 6 W6, ab Stufe 3
3	Der Schaden der Klauen beträgt KRAFT+8(S-KIN). Für jeweils 1 verlorenen Lebenspunkt des Gegners erhält der Dämon 1 Lebenspunkt und 1 Ausdauerpunkt zurück.	Grad 2, MACHT 8 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 6

Wirkungsdauer $\frac{1}{2}$ Aktion

Reichweite Körper

Effektdauer *anhaltend*

VERSCHLEIERN

Wirkt ein Dämon diese Kraft, verschleiert er seine übernatürliche Ausstrahlung und erschwert Tests für *Auren sehen*, *Empathie* und *Präsenzen wahrnehmen*. Medien, die versuchen diese MACHT-Fertigkeiten einzusetzen, fühlen sich nicht in der Lage einen Fokuspunkt zu finden, können den Grund dafür aber nicht ermitteln. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ.

VERSCHLEIERN

Grad	Effekt	Anforderung
1	Der Dämon erhöht alle Mindestwürfe für <i>Auren sehen</i> -, <i>Empathie</i> - und <i>Präsenzen wahrnehmen</i> -Test in 6 Metern Umkreis um sich selbst um +2.	MACHT 4 W6
2	Der Dämon erhöht alle Mindestwürfe für <i>Auren sehen</i> -, <i>Empathie</i> - und <i>Präsenzen wahrnehmen</i> -Test in 66 Metern Umkreis um sich selbst um +4.	Grad 1, MACHT 6 W6, ab Stufe 3
3	Der Dämon erhöht alle Mindestwürfe für <i>Auren sehen</i> -, <i>Empathie</i> - und <i>Präsenzen wahrnehmen</i> -Test in 666 Metern Umkreis um sich selbst um +6.	Grad 2, MACHT 8 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 6

Wirkungsdauer 1 volle Aktion

Reichweite Grad

Effektdauer *anhaltend*

INFERNO

Nutzt ein Charakter diese Kraft, beschwört er einen Flammenstrahl aus schwarzem Feuer aus seinen Klauen. Zum Treffen würfelt der Charakter einen *Wurfaffen (nicht-aerodynamische Objekte)*-Test mit den üblichen Modifikatoren für Fernkampf. Jedes Ziel, das von dem Flammenstrahl getroffen wird, hat gute Chancen in Flammen aufzugehen. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ.

INFERNO

Grad	Effekt	Anforderung
1	Der Flammenstrahl hat eine Reichweite von 6 Metern und verursacht MACHT(S-FEU) Schaden. Für jedes getroffene Ziel würfelt der Dämon 1 W6. Bei einer 6 steht das Ziel in Flammen.	MACHT 4 W6
2	Der Flammenstrahl hat eine Reichweite von 36 Metern und verursacht MACHT+2(S-FEU)/Fläche 6 m Schaden. Für jedes getroffene Ziel würfelt der Dämon 1 W6. Bei einer 5-6 steht das Ziel in Flammen.	Grad 1, MACHT 6 W6, ab Stufe 3
3	Der Flammenstrahl hat eine Reichweite von 66 Metern und verursacht MACHT+4(S-FEU)/Fläche 12 m Schaden. Für jedes getroffene Ziel würfelt der Dämon 1 W6. Bei einer 4-6 steht das Ziel in Flammen.	Grad 2, MACHT 8 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 6

Wirkungsdauer 1 volle Aktion

Reichweite Grad

Effektdauer 1 volle Aktion

VERSUCHUNG

Bei Wirkung dieser Kraft kann der Dämon einer Person Worte ins Ohr flüstern, um sie zu versuchen. Der Charakter muss die Person persönlich kennen. Die Worte können komplex sein und deren Inhalt ist allein Entscheidung des Charakters. Ein Charakter, der bereits einen Grad der Kraft *Pentagramm* erworben hat, kann die Kraft *Versuchung* nicht mehr erwerben.

VERSUCHUNG

Grad	Effekt	Anforderung
1	Das Ziel muss sich in 666 km Umkreis befinden. Die geflüsterten Worte müssen innerhalb von 3 Minuten ausgesprochen werden. Das Ziel erhält während der Versuchung -2 auf alle Attribut- und Fertigkeit-Tests. Der Versucher und der Versuchte machen beide einen PERSÖNLICHKEIT-Test gegen 4+. Gewinnt der Versuchte oder kommt es zum Gleichstand der Erfolge, wird dem Versuchten klar, dass er versucht wird. Gewinnt der Dämon, hat die Person den starken Drang dieser Versuchung nachzugeben. Bei der Versuchung ist es wichtig, dass die Versuchung sich an etwas orientiert, das der Versuchte wirklich besitzen möchte. Ist dies nicht der Fall, hat Versuchung keine Auswirkung. Eine Versuchung kann nur 1-mal pro Monat gegen die gleiche Person ausgesprochen werden.	MACHT 10 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 9

Wirkungsdauer 1 volle Aktion

Reichweite 666 Kilometer

Effektdauer bis zu 3 Minuten

VERRAT

Grad	Effekt	Anforderung
1	Das Ziel muss sich in 666 km Umkreis befinden. Die geflüsterten Worte müssen innerhalb von 3 Minuten ausgesprochen werden. Das Ziel erhält während des Verrats -2 auf alle Attribut- und Fertigkeit-Tests. Der Verräter und der Verratene machen beide einen PERSÖNLICHKEIT-Test gegen 4+. Gewinnt das Opfer oder kommt es zum Gleichstand der Erfolge, wird dem Opfer klar, dass jemand mit seinem Geist spielt. Gewinnt der Dämon, hat die Person den starken Drang den Verrat zu begehen, sofern sie selbst Vorteile daraus zieht und sich nicht in tödliche Gefahr begibt. Hat der Dämon doppelt so viele Erfolge wie sein Opfer, ist dieses auch bereit, Dinge durchzuführen, die gegen seinen gesunden Menschenverstand sind. Verrat kann nur 1-mal pro Monat gegen die gleiche Person ausgesprochen werden.	MACHT 10 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 9

Wirkungsdauer 1 volle Aktion

Reichweite 666 Kilometer

Effektdauer bis zu 3 Minuten

VERRAT

Bei Aktivierung dieser Kraft kann der Charakter einer anderen Person Worte ins Ohr flüstern, um sie zu verwirren und aufzustacheln. Der Charakter muss die Person persönlich kennen, ein kurzer Blickkontakt und Informationen aus den Medien reichen nicht aus. Die Worte können komplex sein und deren Inhalt ist allein Entscheidung des Charakters. Ein Charakter, der bereits einen Grad der Kraft *Pentagramm* erworben hat, kann die Kraft *Verrat* nicht mehr erwerben.

GESTALTWANDEL

Wirkt ein Dämon diese Kraft, kann er die Gestalt einer beliebigen Person annehmen. Er muss die Person dafür bereits gesehen haben. Auch seine Stimme klingt nach dieser Person, jedoch imitiert er sie nicht in Gesten und deren Handeln. Auffällige Zeichen wie Muttermale und medizinische Eigenheiten, die der Charakter nicht kennt, werden auch nicht übernommen. Die Person muss sich in der gleichen Größenkategorie wie der Charakter befinden, kann aber innerhalb dieser durchaus abweichen.

GESTALTWANDEL

Grad	Effekt	Anforderung
1	Die neue Gestalt des Charakters hält für 1 W6 Stunden und kann jederzeit durch den Dämon beendet werden. Sie endet automatisch, sobald eine Person Verdacht schöpft, dass sie ein Faksimile vor sich hat. Sie braucht es nicht aussprechen oder anderweitig äußern, der Verdacht genügt.	MACHT 10 W6, ab Stufe 9

Wirkungsdauer 1 volle Aktion

Reichweite Körper

Effektdauer 1 W6 Stunden

PENTAGRAMM (nur *Diabolus* in wahrer Gestalt)

Wirkt ein Dämon diese Kraft, formt sich ein glühendes Pentagramm auf dem Boden um ihn herum. Seine Gestalt wächst zu einem gewaltigen Dämon an, der an Kraft beträchtlich zunimmt. Verlässt er das Pentagramm, verliert er diese Boni sofort. Zusätzliche KRAFT-Pool-Würfel haben keinen Einfluss auf die Zahl der Lebenspunkte und die Ausdauer. Die Kraft kann 1-mal pro Kampf eingesetzt werden. Ein Charakter, der bereits einen Grad der Kräfte *Versuchung* oder *Verrat* erworben hat, kann die Kraft *Pentagramm* nicht mehr erwerben. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ.

PENTAGRAMM

Grad	Effekt	Anforderung
1	Der Charakter erhält nun die Größenstufe <i>groß</i> und unterliegt allen damit verbundenen Regen. Zusätzlich erhält er +2 Punkte Panzerung für alle Körperpartien. Die Eigenschaft <i>panzerbrechend</i> hat keine Auswirkungen auf diesen Rüstungsbonus. Das Pentagramm hat einen Radius von 6 Metern um den Dämon.	MACHT 6 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 3
2	Der Charakter erhält nun die Größenstufe <i>gigantisch</i> und unterliegt allen damit verbundenen Regen. Zusätzlich erhält er +4 Punkte Panzerung für alle Körperpartien. Die Eigenschaft <i>panzerbrechend</i> hat keine Auswirkungen auf diesen Rüstungsbonus. Das Pentagramm hat einen Radius von 12 Metern um den Dämon.	Grad 1, MACHT 8 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 6

Wirkungsdauer 1 volle Aktion

Reichweite Grad

Effektdauer *anhaltend*

Sie sehen aus wie das personalisierte Böse. Ihre Gestalt ist so tief in unseren kollektiven Verstand gebrannt, dass wir ihnen unmöglich Gutes zugestehen können. Hast du dir schon mal die Frage gestellt, weshalb wir einem *Diabolus* in Engelsingestalt vertrauen und einen *Diabolus* in Dämonengestalt fürchten, noch bevor er auch nur ein Wort zu uns gesagt hat? Was ist mit uns passiert, dass wir so schnell urteilen, bevor wir die Wahrheit kennen. Wer hat uns derart manipuliert?



Mantikore formen bizarre Mischwesen aus Löwe, Adler und Skorpion. Sie sind wilde Raubtiere, die in wahrer Gestalt keinen Funken Menschlichkeit besitzen und mit ihrem bestialischen Antlitz schockieren. Besonders die enormen Heilungsfähigkeiten des Mantikors machen ihn zu einem gefährlichen Gegner, der nur mit schweren Waffen in seine Schranken gewiesen werden kann. Menschen dieses Aspekts verhalten sich oft primitiver als andere und leiden unter einer zwiegespaltenen Persönlichkeit, welche zwischen Instinkt und Vernunft driftet.

PRESTIGEKRÄFTE

PRESTIGE 1: WAHRE GESTALT (nur *Diabolus* in wahrer Gestalt)

Die menschliche Gestalt des Charakters verwandelt sich zu dem massigen Körper eines Löwen, der sich auf allen vieren bewegt. Das wilde, verstrubbelte Fell, die rasiermesserscharfen Reißzähne und martialischen Pranken lassen Manchem das Blut in den Adern gefrieren. Statt einem Löwenschwanz mit Quaste haben Mantikore einen langen Skorpionschwanz aus schwarz-bläulich schimmerndem Chitin. Die Pranken des Mantikors haben eine effektive Reichweite von 2 m und verursachen KRAFT+3(A/S-KIN) Schaden, die Reißzähne eine effektive Reichweite von 1 m und verursachen KRAFT+3(S-KIN) Schaden und der Skorpionschwanz hat 3 m Reichweite und verursacht KRAFT(S-KIN) Schaden. Alle Waffen des Mantikors zählen als *Unbewaffnet (Natürliche Waffen)* (siehe **Kapitel: Fertigkeiten**). Das Fell des Mantikors verleiht ihm 3 Punkte Panzerung gegen Kälte. Die Mantikorgestalt kann keine, nicht einmal primitive Waffen nutzen, ohne Abzüge für Technologie zu erhalten und sie muss für deren Benutzung würfeln.

Die Kraft WAHRE GESTALT muss durch *Diabolus* nicht gekauft werden, sie haben die notwendigen Lernpunkte bereits bei Charaktererschaffung ausgegeben, als sie sich für einen *Diabolus* entschieden.

WAHRE GESTALT

Grad	Effekt	Anforderung
1	Der Charakter kann die wahre Gestalt seines Aspekts annehmen.	nur <i>Diabolus</i>

Wirkungsdauer *1 volle Aktion*

Reichweite *Körper*

Effektdauer *anhaltend*

AUTORITÄT DES KÖNIGS

Grad	Effekt	Anforderung
1	Das Brüllen ist in Stufe des Mantikors x4 Metern zu hören und fühlen. Jeder Feind des Mantikors in diesem Umkreis muss einen <i>Furcht</i> -Test mit 5+(4) bestehen oder erleidet die Auswirkungen seiner Misserfolge. Die Freunde des Mantikors legen ebenfalls einen <i>Furcht</i> -Test ab und erleiden auch bei Misserfolgen keine Nachteile, jedoch für jeden Erfolg +1 auf alle Nahkampf-Tests und +2 auf Schaden im Nahkampf. Der Effekt hält bis zum Ende des Kampfes an und hat keinen Effekt, wenn die Kraft im gleichen Kampf wiederholt wird.	MACHT 8 W6, ab Stufe 6

Wirkungsdauer *1 volle Aktion*

Reichweite *4 Meter x Stufe des Mantikors*

Effektdauer *bis zum Ende des Kampfes*

PRESTIGE 2: AUTORITÄT DES KÖNIGS

Der Mantikor füllt seine kraftvollen Lungen mit Luft und gibt ein markerschütterndes Brüllen von sich. Feinde werden durch diesen vokalen Gewaltausbruch eingeschüchtert, während Freunde von der Macht des Brüllens im Kampf beflügelt werden.

PRESTIGE 3: UNVERWÜSTLICHER WILLE

Verstirbt ein Mantikor in menschlicher oder wahrer Gestalt, bringt sein unbändiger Wille ihn ins Leben zurück. Die Regeneration verläuft unmerklich, bis das Wesen, halb Kadaver, halb Tier aufzustehen beginnt. In Minuten heilen selbst die tiefsten Verletzungen und großflächigsten Verbrennungen, bis der Mantikor wieder in seiner ursprünglichen Pracht erstrahlt. Nach der Wiederauferstehung verliert er 1 MACHT-Poolwürfel permanent. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ. Diese Kraft kann nur 1-Mal pro Tag eingesetzt werden. Ein Charakter, der bereits einen Grad der Kraft *Facetten der Unendlichkeit* erworben hat, kann die Kraft *Unverwüstlicher Wille* nicht mehr erwerben. *Unverwüstlicher Wille* muss nicht aktiviert werden.

UNVERWÜSTLICHER WILLE

Grad	Effekt	Anforderung
1	Nach dem Tod des Mantikors wird ein unmodifizierter MACHT-Test gegen Mindestwurf 6+(1) abgelegt. Bei Erfolg steht der Mantikor nach 10 Minuten mit vollen Lebenspunkten auf tödlichem Verwundungsgrad und $\frac{1}{4}$ seiner Ausdauer wieder auf.	MACHT 6 W6, <i>Regeneration</i> Grad 1, ab Stufe 3
2	Nach dem Tod des Mantikors wird ein unmodifizierter MACHT-Test gegen Mindestwurf 6+(1) abgelegt. Bei Erfolg steht der Mantikor nach 10 Minuten mit vollen Lebenspunkten auf mäßigem Verwundungsgrad und $\frac{1}{2}$ seiner Ausdauer wieder auf.	Grad 1, <i>Regeneration</i> Grad 2, MACHT 8 W6, ab Stufe 6
3	Nach dem Tod des Mantikors wird ein unmodifizierter MACHT-Test gegen Mindestwurf 6+(1) abgelegt. Bei Erfolg steht der Mantikor nach 10 Minuten vollständig geheilt wieder auf.	Grad 2, <i>Regeneration</i> Grad 3, MACHT 10 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 9

Wirkungsdauer 10 Minuten

Reichweite Körper

Effektdauer *anhaltend*



PRESTIGE 4: FACETTEN DER UNENDLICHKEIT

Die Spiegelbilder des Mantikors erwachen zum Leben und formen ein schier unbesiegbares Raubtierrudel. Wilde Bestien mit den uralten Kräften des Pantheons Antika ausgestattet lassen die Grenzen zwischen Realität und Traumwelt verschwimmen. Wer sich mit einem Mantikor auf einen Kampf im Spiegelkabinett einlässt, muss wahnsinnig oder von einem unerbittlichen Todeswunsch beseelt sein. Ein Charakter, der bereits einen Grad der Kraft *Unverwüstlicher Wille* erworben hat, kann die Kraft *Facetten der Unendlichkeit* nicht mehr erwerben.

FACETTEN DER UNENDLICHKEIT

Grad	Effekt	Anforderung
1	Nutzt der Mantikor die Kraft <i>Spiegelbild</i> , erhalten diese +15 Strukturpunkte.	MACHT 6 W6, <i>Spiegelbild</i> Grad 1, ab Stufe 3
2	Nutzt der Mantikor die Kraft <i>Spiegelbild</i> , erhalten diese +30 Strukturpunkte und der Mantikor kann ein Spiegelbild auflösen um 1 beliebigen, auf ihn applizierten Schaden, vollständig zu negieren.	Grad 1, <i>Spiegelbild</i> Grad 2, MACHT 8 W6, ab Stufe 6
3	Nutzt der Mantikor die Kraft <i>Spiegelbild</i> , erhalten diese +50 Strukturpunkte und der Mantikor kann auf ihn applizierten Schaden auf seine Spiegelbilder umlenken und beliebig aufteilen. Die Spiegelbilder erhalten sowohl den Schaden als auch den Ausdauerverlust von den Strukturpunkten abgezogen.	Grad 2, <i>Spiegelbild</i> Grad 3, MACHT 10 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 9

Wirkungsdauer *augenblicklich*

Reichweite *Körper*

Effektdauer *anhaltend*

ATTRIBUTSKRÄFTE

UNNATÜRLICHE KRAFT

Die Muskeln des Charakters wachsen beträchtlich an und lassen ihn bulliger wirken. Unter seiner Haut zeichnen sich die Kontraktionen ab, er wirkt größer und deutlich gefährlicher als zuvor. Unnatürliche Kraft verleiht dem Charakter Bonuswürfel für den

KRAFT-Pool, welche für KRAFT- und KRAFT-basierte Fertigkeit-Tests genutzt werden können. Durch Bonuswürfel erhöht sich nicht der Nahkampfschaden. Die Bonuswürfel haben keinen Einfluss auf die Zahl der Lebenspunkte und die Ausdauer. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ.

UNNATÜRLICHE KRAFT

Grad	Effekt	Anforderung
1	3 Bonuswürfel für den KRAFT-Pool	MACHT 4 W6
2	6 Bonuswürfel für den KRAFT-Pool	Grad 1, MACHT 6 W6, ab Stufe 3
3	10 Bonuswürfel für den KRAFT-Pool	Grad 2, MACHT 8 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 6

Wirkungsdauer *augenblicklich*

Reichweite *Körper*

Effektdauer *anhaltend*

UNNATÜRLICHES GESCHICK

Der Charakter verfügt über eine perfekt einstudierte Hand-Augen-Koordination. Sein Gleichgewichtssinn wird geschärft und seine Reaktionsgeschwindigkeit nimmt deutlich zu. Was für andere wie Nervosität erscheinen mag, sind unzählige Signale des Gehirns, welche gleichzeitig verarbeitet, ausgewertet und weitergeleitet werden. Unnatürliches Geschick verleiht Bonuswürfel für den GESCHICK-Pool, welche bei GESCHICK- und GESCHICK-basierten Fertigkeit-Tests genutzt werden können. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ.

UNNATÜRLICHES GESCHICK

Grad	Effekt	Anforderung
1	3 Bonuswürfel für den GESCHICK-Pool	MACHT 4 W6
2	6 Bonuswürfel für den GESCHICK-Pool	Grad 1, MACHT 6 W6, ab Stufe 3
3	10 Bonuswürfel für den GESCHICK-Pool	Grad 2, MACHT 8 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 6

Wirkungsdauer *augenblicklich*

Reichweite *Körper*

Effektdauer *anhaltend*

FERTIGKEITSKRÄFTE

SCHATTEN

Für ein lauernes Raubtier gibt es keinen besseren Platz als den Schatten. Der Mantikor kann innerhalb eines Schattens verschwinden und wird dabei selbst zum Teil des Schattens. Wird der Schatten des Mantikors von einer künstlichen Lichtquelle angestrahlt, wird seine wahre Form sichtbar. Spricht der Mantikor, ist er zu hören, kann aber auch erst dann gesehen werden, wenn eine Lichtquelle auf ihn gerichtet wird. Er kann sich auch aus dem Schatten herausbewegen, wird dann aber als 2-dimensionaler Schatten auf Boden oder Wänden sichtbar. Der Mantikor kann sich normal innerhalb von Schatten und Dunkelheit bewegen, sieht aber deshalb nicht mehr und erhält die üblichen Modifikatoren für Licht. Solange der Mantikor innerhalb des Schattens verbleibt, kann er keine anderen paraphysiologischen Kräfte einsetzen oder angreifen. Greift der Mantikor aus dem Schatten heraus an, endet diese Kraft sofort.

SCHATTEN

Grad	Effekt	Anforderung
1	+2 auf <i>Tarnen</i> -Tests	MACHT 4 W6
2	+4 auf <i>Tarnen</i> -Tests, solange der Mantikor im Schatten bleibt, kann er nicht verwundet werden.	Grad 1, MACHT 6 W6, ab Stufe 3
3	+6 auf <i>Tarnen</i> -Tests, solange der Mantikor im Schatten bleibt, kann er nicht verwundet werden. Bleibt der Mantikor unbemerkt, gelten seine Attacken in der ersten Kampfrunde als Schleichangriffe.	Grad 2, MACHT 8 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 6

Wirkungsdauer *1 volle Aktion*

Reichweite *Körper*

Effektdauer *anhaltend*

SCHLEICHEN

Nutzt ein Charakter diese Kraft, bewegt er sich selbst auf schwierigem Untergrund unnatürlich leise. Er erhält einen Bonus auf *Schleichen*-Tests. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ.

SCHLEICHEN

Grad	Effekt	Anforderung
1	+2 auf <i>Schleichen</i> -Tests	MACHT 4 W6
2	+4 auf <i>Schleichen</i> -Tests	Grad 1, MACHT 6 W6, ab Stufe 3
3	+6 auf <i>Schleichen</i> -Tests	Grad 2, MACHT 8 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 6

Wirkungsdauer *augenblicklich*

Reichweite *Körper*

Effektdauer *anhaltend*

AKTIONSKRÄFTE

ADLERSCHWINGEN

Wirkt ein Charakter diese Kraft, formen sich schwarzblaue Adlerschwinge mit einer Spannweite von insgesamt 5 Metern aus dem Rücken des Charakters. Dieser kann sich nun fliegend fortbewegen. Der Flügelschlag eines Mantikors hat eine Reichweite von 3 Metern und wird mit *Unbewaffnet (Natürliche Waffen)* durchgeführt. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ.

ADLERSCHWINGEN

Grad	Effekt	Anforderung
1	Der Charakter kann im Flug zusätzliches Gewicht in Höhe seiner Größenstufe tragen (80/160/320) kg. Der Flügelschlag verursacht KRAFT+3(A/S-KIN) Schaden.	MACHT 4 W6
2	Der Charakter kann im Flug zusätzliches Gewicht in Höhe seiner Größenstufe tragen (100/200/400) kg. Der Flügelschlag verursacht KRAFT+4(A/S-KIN) Schaden.	Grad 1, MACHT 6 W6, ab Stufe 3
3	Der Charakter kann im Flug zusätzliches Gewicht in Höhe seiner Größenstufe tragen (150/300/600) kg. Der Flügelschlag verursacht KRAFT+5(A/S-KIN) Schaden.	Grad 2, MACHT 8 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 6

Wirkungsdauer *½ Aktion*

Reichweite *Körper*

Effektdauer *anhaltend*

DICKES FELL

Aktiviert ein Charakter diese Kraft, bildet sich ein dickes, sandbraunes Fell, das gegen leichte Attacken nahezu undurchdringlich ist. Er erhält zusätzliche Panzerung für alle Körperregionen und zusätzliche Ausdauer. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ. Solange diese Kraft gewirkt ist, kann der Charakter mehr Ausdauer als Lebenspunkte zu besitzen.

DICKES FELL

Grad	Effekt	Anforderung
1	Panzerung 3, +10 Ausdauer	MACHT 4 W6
2	Panzerung 6, +15 Ausdauer	Grad 1, MACHT 6 W6, ab Stufe 3
3	Panzerung 9, +20 Ausdauer	Grad 2, MACHT 8 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 6

Wirkungsdauer *augenblicklich*

Reichweite *Körper*

Effektdauer *anhaltend*

DUNKELGESPÜR

Nutzt ein Mantikor diese Kraft, erweitern sich seine Pupillen und lassen mehr Licht in das Auge eintreten. Selbst unter widrigen Lichtbedingungen vermag er seine Beute zu finden und mit tödlicher Präzision zuzuschlagen. Die Effekte der einzelnen Grade sind kumulativ.

DUNKELGESPÜR

Grad	Effekt	Anforderung
1	Die Lichtmodifikatoren <i>Dämmerung</i> und <i>Mondhelle Nacht</i> werden ignoriert.	MACHT 4 W6
2	und die Lichtmodifikatoren <i>Mondlose Nacht</i> und <i>Finstere Nacht</i> werden ignoriert.	Grad 1, MACHT 6 W6, ab Stufe 3
3	und der Lichtmodifikator <i>Blind</i> wird ignoriert.	Grad 2, MACHT 8 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 6

Wirkungsdauer $\frac{1}{2}$ *Aktion*

Reichweite *Körper*

Effektdauer *anhaltend*

IMMUNITÄT

Bei aktivierter Kraft sinkt die Anfälligkeit des Charakters gegen zahlreiche natürliche Effekte. Schaden durch Kälte (KÄL), Feuer (FEU), Krankheit (KRA) und Gift (GIF) werden verringert. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ.

IMMUNITÄT

Grad	Effekt	Anforderung
1	Verringerung um 15 % (abgerundet)	MACHT 4 W6
2	Verringerung um 25 % (abgerundet)	Grad 1, MACHT 6 W6, ab Stufe 3
3	Verringerung um 50 % (abgerundet)	Grad 2, MACHT 8 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 6

Wirkungsdauer *augenblicklich*

Reichweite *Körper*

Effektdauer *anhaltend*

MARTIALISCH (nur *Diabolus* in wahrer Gestalt)

Wirkt ein Charakter diese Kraft, wächst der Mantikor zu einer unvorstellbaren Bestie. Er hat die entsetzlichsten Facetten seines Wesens geweckt und ist nun mehr Monster als Mensch.

MARTIALISCH

Grad	Effekt	Anforderung
1	Der Charakter erhält nun die Größenstufe <i>groß</i> und unterliegt allen damit verbundenen Regeln. PERSÖNLICHKEIT- und GEIST-Pool sinken auf ein Maximum von 3 (falls nicht bereits niedriger).	MACHT 6 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 3
2	Der Charakter erhält nun die Größenstufe <i>gigantisch</i> und unterliegt allen damit verbundenen Regeln. PERSÖNLICHKEIT- und GEIST-Pool sinken auf ein Maximum von 1 (falls nicht bereits niedriger).	Grad 1, MACHT 8 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 6

Wirkungsdauer *1 volle Aktion*

Reichweite *Körper*

Effektdauer *anhaltend*

Zusätzliche KRAFT-Poolwürfel haben keinen Einfluss auf die Zahl der Lebenspunkte und die Ausdauer. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ.

REGENERATION

Nutzt ein Charakter diese Kraft, beschleunigt sich der Stoffwechsel des Körpers erheblich. Der Mantikor heilt in jeder Kampfunde zu Beginn seiner Aktion eine bestimmte Zahl von Lebenspunkten und Ausdauer, abhängig vom erreichten Grad dieser Kraft. Nach der Heilung verspürt der Charakter einen unmenschlichen Hunger und ist dabei nicht wählerisch, was ihm zwischen die Fänge gerät. In dieser Phase, die bei Nahrungsentzug bis zum vollständigen Verlust der Selbstkontrolle gehen kann, sollten sich auch Freunde besser aus der Bissreichweite halten. Ist der Mantikor versucht, einen Freund zu reißen, darf er einen GEIST-Test ablegen, um sich für 1 weitere Stunde zu beherrschen. Wird ein Mantikor durch Ausdauerverlust ohnmächtig, unterliegt er den gleichen Regeln wie ohnmächtige Charaktere (siehe **Kapitel: Kampf**). Seine Kraft regeneriert ihn zwar weiter, jedoch bleibt er in der Zeit der Ohnmacht handlungsunfähig. Die Effekte der einzelnen

REGENERATION

Grad	Effekt	Anforderung
1	Der Mantikor heilt in jeder Kampfunde zu Beginn seiner Aktion 5 Lebenspunkte sowie bis zu 10 Ausdauer. Bei Nahrungsentzug GEIST-Test gegen 4+(1)	MACHT 4 W6
2	Der Mantikor heilt in jeder Kampfunde zu Beginn seiner Aktion 10 Lebenspunkte sowie bis zu 20 Ausdauer. Bei Nahrungsentzug GEIST-Test gegen 6+(1)	Grad 1, MACHT 6 W6, ab Stufe 3
3	Der Mantikor heilt in jeder Kampfunde zu Beginn seiner Aktion 20 Lebenspunkte und bis zu 40 Ausdauer. Bei Nahrungsentzug GEIST-Test gegen 8+(1)	Grad 2, MACHT 8 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 6

Wirkungsdauer *augenblicklich*
 Reichweite *Körper*
 Effektdauer *anhaltend*

Grade sind nicht kumulativ. Ein Charakter, der bereits einen Grad der Kraft *Spiegelbild* erworben hat, kann die Kraft *Regeneration* nicht mehr erwerben. Ein Charakter kann nie mehr Ausdauer besitzen als die Summe seiner Lebenspunkte (siehe **Kapitel: Kampf**).

REISSZÄHNE

Aktiviert ein Charakter diese Kraft, wachsen gewaltige, überlange Reißzähne aus seinem Kiefer. Die Effekte der einzelnen Grade sind kumulativ.

REISSZÄHNE

Grad	Effekt	Anforderung
1	Die Zähne verursachen KRAFT+4(S-KIN) Schaden	MACHT 4 W6
2	und gelten als panzerbrechend	Grad 1, MACHT 6 W6, ab Stufe 3
3	und getroffene Ziele gelten automatisch als <i>Festgehalten</i> , wenn der Charakter dies wünscht.	Grad 2, MACHT 8 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 6

Wirkungsdauer *augenblicklich*
 Reichweite *Körper*
 Effektdauer *anhaltend*

SKORPION

Nutzt ein Charakter diese Kraft, injiziert der Stachel des Skorpionsschwanzes ein kräftiges Gift, das beim Opfer jede Runde Schaden verursacht, sofern das Opfer durch den Angriff mindestens 1 Lebenspunkt verliert. Das Opfer darf jede Runde einen KRAFT-Test gegen den Mindestwurf 6+(1) ablegen. Gelingt es ihm, hat sein Körper das Gift überkommen. Bei *Mutatis* wächst der Skorpionsstachel aus dem unteren Teil der Wirbelsäule und schimmert wie schwarzbläuliches Chitin. Der Skorpionsschwanz zählt in allen anderen Belangen als *Unbewaffnet* (*Natürliche Waffen*) (siehe **Kapitel: Fertigkeiten**). Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ.

SKORPION

Grad	Effekt	Anforderung
1	Der Skorpionsstachel verursacht KRAFT+2(S-KIN) Schaden und 1 W6 (S-GIF).	MACHT 4 W6
2	Der Skorpionsstachel verursacht KRAFT+3(S-KIN) Schaden und 2 W6 (S-GIF).	Grad 1, MACHT 6 W6, ab Stufe 3
3	Der Skorpionsstachel verursacht KRAFT+5(S-KIN) Schaden und 3 W6 (S-GIF).	Grad 2, MACHT 8 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 6

Wirkungsdauer 1 volle Aktion

Reichweite Körper

Effektdauer 1 W6 volle Aktionen

SPIEGELBILD

Bei gewirkter Kraft entstehen Spiegelbilder des Mantikors, die sich unabhängig von ihm bewegen und durch den Spieler des Mantikors kontrolliert werden. Sie werden wie der echte Mantikor gehandhabt und verfügen über dessen Kräfte, außer *Spiegelbild* und Prestigekräfte. Um die Spiegelbilder vom Original zu unterscheiden, müssen Gegner einen *Wahrnehmung*-Test mit Mindestwurf 6+(2) bestehen. Die Spiegelbilder verschwinden, wenn sie den letzten Strukturpunkt verlieren oder der echte Mantikor ohnmächtig bzw. getötet wird. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ. Diese Kraft kann nur 1-mal pro Stunde gewirkt werden. Ein Charakter, der bereits einen Grad der Kraft *Regeneration* erworben hat, kann die Kraft *Spiegelbild* nicht mehr erwerben.

SPIEGELBILD

Grad	Effekt	Anforderung
1	1 Spiegelbild, 50 Strukturpunkte	MACHT 4 W6
2	2 Spiegelbilder, 60 Strukturpunkte	Grad 1, MACHT 6 W6, ab Stufe 3
3	3 Spiegelbilder, 75 Strukturpunkte	Grad 2, MACHT 8 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 6

Wirkungsdauer 1 volle Aktion

Reichweite 5 Meter Umgebung

Effektdauer anhaltend

„Oberst von Greven, nach allen uns vorliegenden Informationen handelt es sich bei dem Flüchtigen um einen Mantikor. Zeugenaussagen und Kameraaufnahmen bestätigen diesen Verdacht. Was sind unsere nächsten Schritte?“ Die Stimme des jungen Offiziers klang nüchtern und sachlich. Wenn sie auch nur einen Funken Furcht enthielt, so war dies die Angst vor dem Versagen.

„Haben Sie schon einmal gegen einen Mantikor gekämpft, Leutnant Segemüller?“, ertönte die leise und ermahnende Stimme des Vorgesetzten.

„Nein Oberst. Meine Kenntnisse beziehen sich auf mein Wissen aus Einsatzberichten und Schulungen zur Paraphysiologie. Aber ich habe keinen Zweifel daran, dass wir den Abno zur Strecke bringen werden.“

„Dann sind sie ein Narr, Leutnant.“

„Wie bitte, Oberst?“

„Dieses Raubtier ist im wahrsten Sinne des Wortes bis an die Zähne bewaffnet. Wenn wir Glück haben, so greifen uns gleich vier dieser Bestien aus dem Hinterhalt an und zerfetzen uns, bevor wir ihrer Anwesenheit gewahr sind. Haben wir Pech, befindet sich in diesem Gebäude ein riesiges Monstrum, das in Sekundenbruchteilen alles regeneriert, was wir ihm entgegen schleudern und dessen schiere Kampfkraft Ihren gesamten Trupp in Stücke reißt. Verstehen Sie nun?“ Die Worte des erfahrenen Oberst klangen wie die bedrohliche Beschreibung des bereits Erlebten.

„...und was tun wir jetzt, Herr Oberst?“, bebte die Stimme des inzwischen von Zweifeln zerfressenen Mannes.

„Ich für meinen Teil...“, sprach Oberst von Greven mit süffisanter Stimme „... lasse Ihnen den Vortritt, Leutnant.“

ANTIKA



MINOTAURUS

Die Mythologie des antiken Griechenlands und Roms hielt viele Mischwesen bereit, welche das Blut in den Adern gefrieren ließen. Zu diesen martialischen Monstern gehört auch der Minotaurus; ein Mischwesen aus Mensch und Stier. Ihre Passion ist der Kampf, in welchen sie sich ohne Nachdenken werfen, um ihre eigene Lebendigkeit zu spüren und das Licht ihrer Feinde auszulöschen. Wie auch der Mantikor ist der Minotaurus zwischen seiner menschlichen und tierischen Seite gefangen. Instinkt gegen Intelligenz, Trieb gegen Vernunft.

PRESTIGEKRÄFTE

PRESTIGE 1: WAHRE GESTALT (nur *Diabolus* in wahrer Gestalt)

Der Kopf des Charakters wirkt wie der bullige Schädel eines Stiers mit seinen spitzen Hörnern, der Körper ist von Fell und nackten Hautflächen überzogen unter denen kräftigen Muskeln liegen. Seine Füße sind hornige Hufe und die Hände grobschlächting. Ein Charakter in Minotaurusgestalt ist in einen einfachen Lederharnisch und Lendenschurz gehüllt. Die Hörner des Minotaurus haben eine effektive Reichweite von 2 m und verursachen KRAFT+3(S-KIN) Schaden. Alle Waffen des Minotaurus zählen als *Unbewaffnet (Natürliche Waffen)* (siehe **Kapitel: Fertigkeiten**). Die Minotaurusgestalt kann primitive Waffen nutzen ohne die üblichen Abzüge für Technologie zu erhalten oder für deren Benutzung würfeln zu müssen. **Die Kraft WAHRE GESTALT muss durch *Diabolus* nicht gekauft werden, sie haben die notwendigen Lernpunkte bereits bei Charaktererschaffung ausgegeben, als sie sich für einen *Diabolus* entschieden.**

WAHRE GESTALT

Grad	Effekt	Anforderung
1	Der Charakter kann die wahre Gestalt seines Aspekts annehmen.	nur <i>Diabolus</i>

Wirkungsdauer *1 volle Aktion*
Reichweite *Körper*
Effektdauer *anhaltend*

PRESTIGE 2: ASTERIOS

Minotauren sind aus vielen Gründen gefürchtete Gegner, doch es ist ihr Geschick, das den Feinden den Untergang bringt. Ihre perfekte Hand-Augen-Koordination erlaubt Angriffe und Verteidigungen, die scheinbar unmöglich sind und den Gesetzen der Physik widersprechen. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ.

ASTERIOS

Grad	Effekt	Anforderung
1	Der Minotaurus darf für alle <i>Nahkampf-, Abwehr-</i> bzw. <i>Gekonnte Abwehr-</i> Tests zusätzlich bis zu 1 Würfel pro Runde aus seinem GESCHICK-Pool verwenden.	MACHT 6 W6, ab Stufe 3
2	Der Minotaurus darf für alle <i>Nahkampf-, Abwehr-</i> bzw. <i>Gekonnte Abwehr-</i> Tests zusätzlich bis zu 3 Würfel pro Runde aus seinem GESCHICK-Pool verwenden.	Grad 1, MACHT 8 W6, ab Stufe 6
3	Der Minotaurus darf für alle <i>Nahkampf-, Abwehr-</i> bzw. <i>Gekonnte Abwehr-</i> Tests zusätzlich bis zu 6 Würfel pro Runde aus seinem GESCHICK-Pool verwenden.	Grad 2, MACHT 10 W6, ab Stufe 9

Wirkungsdauer *augenblicklich*

Reichweite *Körper*

Effektdauer *anhaltend*

PRESTIGE 3: HERR DES LABYRINTHS (nur *Diabolus* in wahrer Gestalt)

Das Labyrinth ist das Königreich des Minotaurus und das Schicksal eines jeden Unvorsichtigen, der sich erdreistet dieses zu betreten. Offene Türen werden zu massiven Wänden, freie Gänge zu klaffenden Abgründen und alles, was wahr scheint, ist mit großer Sicherheit ein Trugschluss. Der Herr des Labyrinths ist wie eine Spinne in ihrem Netz. Erst wenn das Opfer hoffnungslos verloren ist, versetzt sie ihm den Todesstoß. Hat ein Minotaurus die Kraft *Labyrinth* aktiviert, wird aus dem Gewirr aus Gängen und Räumen ein Irrgarten der Unendlichkeit. Seine Opfer tapen in ihrem eigenen Albtraum gefangen herum, bis sie zu entkräftet sind, um zu kämpfen. Ein Charakter, der bereits die Kraft *Theseus Untergang* erworben hat, kann die Kraft *Herr des Labyrinths* nicht mehr erwerben.

HERR DES LABYRINTHS

Grad	Effekt	Anforderung
1	Opfer, die sich in einem Gebäude/Tunnelnetzwerk befinden, in dem die Kraft <i>Labyrinth</i> aktiv ist, verlieren langsam den Verstand. Gelingt es ihnen nicht den Ausgang zu finden, erhalten sie für jeweils 10 Minuten innerhalb des Labyrinths -1 auf alle KRAFT- und GESCHICK-Tests sowie die darauf basierenden Fertigkeiten bis zu einem Maximum von -5. Zusätzlich wird ihre aktuelle Ausdauer halbiert. Nach jeweils 10 Minuten dürfen die Opfer ihren <i>Orientieren</i> -Test mit dem entsprechenden Malus der Kraft <i>Labyrinth</i> wiederholen. Der Minotaurus erhält gegenüber seinen Opfern +5 auf <i>Tarnen</i> - und <i>Schleichen</i> -Tests. Die Kraft endet sofort, wenn der Minotaurus ohnmächtig wird, stirbt oder das Gebäude/Tunnelnetzwerk verlassen wird.	MACHT 10 W6, <i>Labyrinth</i> Grad 3, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 9

Wirkungsdauer <i>augenblicklich</i>
Reichweite 1 Gebäude/2 Kilometer Tunnel
Effektdauer <i>anhaltend</i>

PRESTIGE 4: THESEUS UNTERGANG (nur *Diabolus* in wahrer Gestalt)

Der Minotaurus ist ein ernst zu nehmender Gegner, doch wer ihn erzürnt, lernt die wahre Macht seines Aspekts kennen. Minotauren werden mit jeder Verwundung wilder und gewalttätiger, bis jede Form der Menschlichkeit aus ihnen gewichen ist. Das Tier in ihnen kennt nur noch ein Ziel; alles zu vernichten, was ihm gefährlich werden könnte. Aktiviert ein Minotaurus diese Kraft erhält er die nachfolgenden Boni, abhängig von seinem Verwundungsgrad. Die zusätzlichen KRAFT-Poolwürfel haben keinen Einfluss auf die Zahl der Lebenspunkte und die Ausdauer. Die Effekte der einzelnen Verwundungsgrade sind nicht kumulativ. Ein Charakter, der bereits die Kraft *Herr des Labyrinths* erworben hat, kann die Kraft *Theseus Untergang* nicht mehr erwerben.

THESEUS UNTERGANG

Grad	Effekt	Anforderung
1	Unverletzt: keine Boni Leicht Verletzt: +1 auf Nahkampf-Angriffe, KRAFT-Pool +3, Panzerung +1 Mäßig verletzt: +2 auf Nahkampf-Angriffe, KRAFT-Pool +6, Panzerung +2 Schwer verletzt: +3 auf Nahkampf-Angriffe, KRAFT-Pool +9, Panzerung +3, Größenstufe: <i>groß</i> Tödlich verletzt: +4 auf Nahkampf-Angriffe, KRAFT-Pool +12, Panzerung +4, Größenstufe: <i>groß</i>	MACHT 10 W6, <i>Geboren für den Kampf</i> Grad 3, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 9

Wirkungsdauer <i>augenblicklich</i>
Reichweite <i>Körper</i>
Effektdauer <i>anhaltend</i>

ATTRIBUTSKRÄFTE

UNNATÜRLICHE KRAFT

Die Muskeln des Charakters wachsen beträchtlich an und lassen ihn bulliger wirken. Unter seiner Haut zeichnen sich die Kontraktionen ab, er wirkt größer und deutlich gefährlicher als zuvor. Unnatürliche Kraft verleiht dem Charakter Bonuswürfel für den KRAFT-Pool, welche für KRAFT- und KRAFT-basierte Fertigkeit-Tests genutzt werden können.



Durch Bonuswürfel erhöht sich nicht der Nahkampfschaden. Die Bonuswürfel haben keinen Einfluss auf die Zahl der Lebenspunkte und die Ausdauer. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ.

UNNATÜRLICHE KRAFT

Grad	Effekt	Anforderung
1	3 Bonuswürfel für den KRAFT-Pool	MACHT 4 W6
2	6 Bonuswürfel für den KRAFT-Pool	Grad 1, MACHT 6 W6, ab Stufe 3
3	10 Bonuswürfel für den KRAFT-Pool	Grad 2, MACHT 8 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 6

Wirkungsdauer *augenblicklich*

Reichweite *Körper*

Effektdauer *anhaltend*

UNNATÜRLICHES GESCHICK

Der Charakter verfügt über eine perfekt einstudierte Hand-Augen-Koordination. Sein Gleichgewichtssinn wird geschärft und seine Reaktionsgeschwindigkeit nimmt deutlich zu. Was für andere wie Nervosität erscheinen mag,

sind unzählige Signale des Gehirns, welche gleichzeitig verarbeitet, ausgewertet und weitergeleitet werden. Unnatürliches Geschick verleiht Bonuswürfel für den GESCHICK-Pool, welche bei GESCHICK- und GESCHICK-basierten Fertigkeit-Tests genutzt werden können. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ.

UNNATÜRLICHES GESCHICK

Grad	Effekt	Anforderung
1	3 Bonuswürfel für den GESCHICK-Pool	MACHT 4 W6
2	6 Bonuswürfel für den GESCHICK-Pool	Grad 1, MACHT 6 W6, ab Stufe 3
3	10 Bonuswürfel für den GESCHICK-Pool	Grad 2, MACHT 8 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 6

Wirkungsdauer *augenblicklich*

Reichweite *Körper*

Effektdauer *anhaltend*

HAST

Der Minotaurus bewegt sich im Kampf mit beeindruckender Geschwindigkeit und kommt jedem seiner Gegner zuvor. Er erhält im Kampf einen Bonus auf Reaktion, welcher auf das Ergebnis seines gewürfelten *Reaktion*-Tests addiert wird. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ.

HAST

Grad	Effekt	Anforderung
1	+10 Reaktion	MACHT 4 W6
2	+15 auf Reaktion	Grad 1, MACHT 6 W6, ab Stufe 3
3	+20 auf Reaktion, der Minotaurus erhält in jeder Kampfrunde ½ zusätzliche Aktion, die nur für Angriffe ausgegeben werden darf. Er besitzt damit pro Kampfrunde 1 ½ Aktionen.	Grad 2, MACHT 8 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 6

Wirkungsdauer *augenblicklich*

Reichweite *Körper*

Effektdauer *anhaltend*

FERTIGKEITSKRÄFTE

WITTERUNG

Aktiviert ein Minotaurus diese Kraft, wird sein Geruchssinn zu einem machtvollen Werkzeug und Frühwarnsystem. Er kann selbst geringe Spuren von Geruchsstoffen wahrnehmen, was Feinde und gefährliche Situationen frühzeitig anzeigt. Der Minotaurus kann damit selbst Objekte erkennen, die üblicherweise nicht durch

WITTERUNG

Grad	Effekt	Anforderung
1	Der Minotaurus erhält +2 für alle <i>Wahrnehmung</i> -Tests, die mit Riechen zu tun haben.	MACHT 4 W6
2	Der Minotaurus erhält +4 für alle <i>Wahrnehmung</i> -Tests, die mit Riechen zu tun haben.	Grad 1, MACHT 6 W6, ab Stufe 3
3	Der Minotaurus erhält +6 für alle <i>Wahrnehmung</i> -Tests, die mit Riechen zu tun haben.	Grad 2, MACHT 8 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 6

Wirkungsdauer *augenblicklich*

Reichweite *Körper*

Effektdauer *anhaltend*

den Geruchssinn wahrgenommen werden können. Z. B. eine Pistole, die vor kurzer Zeit abgefeuert wurde. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ.

AKTIONSKRÄFTE

HÖRNER

Aktiviert ein Charakter diese Kraft, wachsen ihm gewaltige Stierhörner aus dem Schädel. Die Hörner zählen in allen anderen Belangen als *Unbewaffnet (Natürliche Waffen)*. Die Effekte der einzelnen Grade sind kumulativ.

HÖRNER

Grad	Effekt	Anforderung
1	Die Hörner verursachen KRAFT+5(S-KIN) Schaden	MACHT 4 W6
2	und gelten als panzerbrechend	Grad 1, MACHT 6 W6, ab Stufe 3
3	und der Minotaurus kann auch Ziele seiner eigenen Größenstufe niedertrampeln.	Grad 2, MACHT 8 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 6

Wirkungsdauer *augenblicklich*

Reichweite *Körper*

Effektdauer *anhaltend*

ANTIKE SCHLACHTAXT

Der Minotaurus kann bei Berührung jeden länglichen und unbelebten Gegenstand (bis 50 kg) in eine schwere Schlachtaxt verwandeln. Die Axtblätter sind mit antiken Gravuren verziert, die große und berühmte Schlachten der

ANTIKE SCHLACHTAXT

Grad	Effekt	Anforderung
1	Die Waffe verursacht KRAFT+5(S-KIN) Schaden.	MACHT 4 W6
2	Die Waffe verursacht KRAFT+6(S-KIN) Schaden und ist panzerbrechend.	Grad 1, MACHT 6 W6, ab Stufe 3
3	Die Waffe verursacht KRAFT+8(S-KIN) Schaden und ist panzerbrechend.	Grad 2, MACHT 8 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 6

Wirkungsdauer ½ *Aktion*

Reichweite *Körper*

Effektdauer *anhaltend*

Menschheitsgeschichte zeigen. Lässt der Charakter die Axt los, verwandelt sie sich augenblicklich zurück. Die Axt zählt in allen anderen Belangen als Schlachtaxt (siehe **Kapitel: Ausrüstung**). Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ.

LEDERHAUT

Bei aktivierter Kraft wird die Haut des Charakters zäh und fest wie lange gegerbtes Leder. Der Minotaurus wird widerstandsfähiger gegen physische Angriffe und erhält eine unnatürliche Konstitution. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ. Solange diese Kraft gewirkt ist, kann der Charakter mehr Ausdauer als Lebenspunkte zu besitzen.

LEDERHAUT

Grad	Effekt	Anforderung
1	Die Haut des Minotaurus verleiht zusätzliche 10 Punkte Ausdauer.	MACHT 4 W6
2	Die Haut des Minotaurus verleiht zusätzliche 20 Punkte Ausdauer.	Grad 1, MACHT 6 W6, ab Stufe 3
3	Die Haut des Minotaurus verleiht zusätzliche 30 Punkte Ausdauer.	Grad 2, MACHT 8 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 6

Wirkungsdauer <i>augenblicklich</i>
Reichweite <i>Körper</i>
Effektdauer <i>anhaltend</i>

ANTIKER BRUSTPANZER

Bei aktivierter Kraft formt sich um Brust und Rücken eine geschmiedete Rüstung mit antiken Verzierungen. Die stählerne Rüstung verleiht

ANTIKER BRUSTPANZER

Grad	Effekt	Anforderung
1	Panzerung 6	MACHT 4 W6
2	Panzerung 8	Grad 1, MACHT 6 W6, ab Stufe 3
3	Panzerung 12	Grad 2, MACHT 8 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 6

Wirkungsdauer <i>augenblicklich</i>
Reichweite <i>Körper</i>
Effektdauer <i>anhaltend</i>

dem Minotaurus für alle Körperpartien Panzerung. Die Kraft *Antiker Brustpanzer* kann nicht mit konventionellen Panzerungen, sehr wohl aber mit Deckung kombiniert werden. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ.

GEBOREN FÜR DEN KAMPF

Der Minotaurus entwickelt eine unnatürliche Begabung im Nahkampf und attackiert mit einer Perfektion, die für menschliche Verhältnisse unmöglich scheint. Die Effekte der einzelnen

GEBOREN FÜR DEN KAMPF

Grad	Effekt	Anforderung
1	Der Minotaurus kann 1 vollständig fehlgeschlagenen Angriffswurf (alle Würfel) im Nahkampf wiederholen. Der zweite Wurf zählt auch dann, wenn er noch schlechter ist als der erste. Nur 1-mal pro Kampf einsetzbar.	MACHT 4 W6
2	Der Minotaurus kann 1 vollständig fehlgeschlagenen Angriffswurf (alle Würfel) im Nahkampf wiederholen. Der zweite Wurf zählt auch dann, wenn er noch schlechter ist als der erste. Nur 1-mal pro Kampf einsetzbar. Zusätzlich erhält er +1 auf alle Nahkampf-Tests. Der Minotaurus kann eine weitere Person im Nahkampf halten.	Grad 1, MACHT 6 W6, ab Stufe 3
3	Der Minotaurus kann 2 vollständig fehlgeschlagene Angriffswürfe (alle Würfel) im Nahkampf wiederholen. Die zweiten Würfe zählen auch immer dann, wenn sie noch schlechter sind als die ersten. Nur 1-mal pro Kampf einsetzbar. Zusätzlich erhält er +2 auf alle Nahkampf-Tests. Der Minotaurus kann +2 weitere Personen im Nahkampf halten. Nur 1-mal pro Kampf einsetzbar.	Grad 2, MACHT 8 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 6

Wirkungsdauer <i>augenblicklich</i>
Reichweite <i>Körper</i>
Effektdauer <i>anhaltend</i>

Grade sind nicht kumulativ. Ein Charakter, der bereits einen Grad der Kraft *Labyrinth* erworben hat, kann die Kraft *Geboren für den Kampf* nicht mehr erwerben.

AUGEN IN DER DUNKELHEIT

Der Minotaurus entwickelt eine übernatürliche Sehkraft und kann selbst unter den widrigsten Umständen seine Umgebung wahrnehmen. Seine Pupillen weiten sich bei dunklen Sichtverhältnissen deutlich und verschmälern sich bei grellem Licht. Die gute Sicht kommt jedoch zu einem hohen Preis. Ist die Kraft *Augen in der Dunkelheit* aktiv, sieht der Minotaurus keine Farben, sondern ausschließlich Grautöne. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ.

AUGEN IN DER DUNKELHEIT

Grad	Effekt	Anforderung
1	Die Lichtbedingungen, egal ob zu hell oder zu dunkel, werden zugunsten des Minotaurus um bis zu 1 verbessert.	MACHT 4 W6
2	Die Lichtbedingungen, egal ob zu hell oder zu dunkel, werden zugunsten des Minotaurus um bis zu 2 verbessert.	Grad 1, MACHT 6 W6, ab Stufe 3
3	Die Lichtbedingungen, egal ob zu hell oder zu dunkel, werden zugunsten des Minotaurus um bis zu 4 verbessert.	Grad 2, MACHT 8 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 6

Wirkungsdauer *augenblicklich*

Reichweite *Körper*

Effektdauer *anhaltend*

LABYRINTH

Wirkt ein Charakter diese Kraft und befindet sich der Charakter in einem Bauwerk mit engen Räumen und Gängen, haben seine Gegner das Gefühl, sich verlaufen zu haben, selbst wenn sie auf dem richtigen Weg sind. Sie sind zu einem *Orientieren*-Test gezwungen. Ihre Mindestwürfe für *Orientieren*- und *Wahrnehmung*-Tests werden abhängig vom Grad der Kraft erschwert. Die Kraft wirkt sich direkt auf das Gebäude oder im Fall eines Tunnelnetzwerks auf 2 Kilometer um den Minotaurus aus. Die Kraft endet sofort, wenn der Minotaurus ohnmächtig wird, stirbt oder das Gebäude/Tunnelnetzwerk verlässt. Ein

Charakter, der bereits einen Grad der Kraft *Geboren für den Kampf* erworben hat, kann die Kraft *Labyrinth* nicht mehr erwerben. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ.

LABYRINTH

Grad	Effekt	Anforderung
1	Gegner müssen einen <i>Orientieren</i> -Test gegen den Mindestwurf 4+(1) ablegen, um sich nicht zu verlaufen. Ihre <i>Wahrnehmung</i> -Tests werden um +1 erschwert.	MACHT 4 W6
2	Gegner müssen einen <i>Orientieren</i> -Test gegen den Mindestwurf 6+(1) ablegen, um sich nicht zu verlaufen. Ihre <i>Wahrnehmung</i> -Tests werden um +2 erschwert.	Grad 1, MACHT 6 W6, ab Stufe 3
3	Gegner müssen einen <i>Orientieren</i> -Test gegen den Mindestwurf 5+(2) ablegen, um sich nicht zu verlaufen. Ihre <i>Wahrnehmung</i> -Tests werden um +3 erschwert.	Grad 2, MACHT 8 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 6

Wirkungsdauer *1 volle Aktion*

Reichweite *1 Gebäude/2 Kilometer Tunnel*

Effektdauer *anhaltend*

Als er erwachte und seine Ketten zerriss, war mir bewusst, in welcher Gefahr wir alle schwebten. Ich kenne dieses Haus seit Jahren. Die Hälfte meiner Karriere habe ich in diesem Gebäude verbracht. Ich habe Verbrecher dingfest gemacht und Unschuldige nach Steinmauern geschickt. In einem dieser Büros habe ich Karriere gemacht, in einem anderen meine Seele verkauft. Wer hätte gedacht, dass dies meine letzte Ruhestätte wird. Er hat daraus ein Labyrinth gemacht und ich finde nicht mehr heraus. Ich spürte den Atem des Minotaurus in meinem Genick und weiß, dass jede Sekunde meine letzte sein könnte. Aber vor allem weiß ich, dass ich diese Nacht nicht überleben werde.

- Leutnant Erret Lund, H.A.S.S. -





NORSK DRACHE

Lederne Schwingen, undurchdringliche Schuppenpanzer und messerscharfe Klauen sind die Wahrzeichen des Drachen. Vielleicht ist es die Fremdartigkeit der Reptilien oder die angstschwelende Vertrautheit aus Sagen und Legenden, doch es gibt kaum einen Aspekt der Paraphysiologie, welcher mehr gefürchtet wird. Dies aber auch aus durchaus handfesten Gründen. Mit ihren paraphysiologischen Kräften vermögen Drachen die zerstörerische Macht des Feuers heraufzubeschwören und alles in ihrer Umgebung in Schutt und Asche zu verwandeln. Gleichzeitig sind die Drachen einer der wenigen Aspekte, der selbst die Grenzen der bekannten Paraphysiologie zu brechen vermag und Monster zu erschaffen, wie man sie nur von den tödlichen Horrors kennt. Drachen im Menschenkörper sind meist Einzelgänger, die sich kaum aus der Ruhe bringen lassen.

PRESTIGEKRÄFTE

PRESTIGE 1: WAHRE GESTALT (nur *Diabolus* in wahrer Gestalt)

Der Körper des Charakters verwandelt sich in ein kraftvolles Reptil, das sich auf allen vieren fortbewegt. Mit einer Schulterhöhe von 1,5 Metern wirkt die Kreatur machtvoll und stark. Der schillernde Schuppenpanzer, die kräftigen Klauen und der kalte Blick einer Echse erschüttern selbst die hart gesottensten Kämpfer. Die Klauen und der Biss des Drachen verursachen KRAFT+3(S-KIN) Schaden. Unbewaffnet kämpft der Drache ausschließlich mit der Fertigkeit *Unbewaffnet (Natürliche Waffen)*. Die Schuppen des Drachen verleihen ihm 3 Punkte Panzerung gegen Hitze und Feuer. Die Drachengestalt kann keine, nicht einmal primitive Waffen nutzen, ohne Abzüge für Technologie zu erhalten und sie muss für deren Benutzung würfeln.

Die Kraft WAHRE GESTALT muss durch WAHRE GESTALT

Grad	Effekt	Anforderung
1	Der Charakter kann die wahre Gestalt seines Aspekts annehmen.	nur <i>Diabolus</i>

Wirkungsdauer 1 volle Aktion
Reichweite Körper
Effektdauer anhaltend

Diabolus nicht gekauft werden, sie haben die notwendigen Lernpunkte bereits bei Charaktererschaffung ausgegeben, als sie sich für einen *Diabolus* entschieden.

PRESTIGE 2: DRACHENBLUT

Der Drache erweckt sein schlummerndes Erbe einer anderen Welt und formt eine Rüstung aus goldenen Schuppen um seinen Körper. Sein majestätischer Anblick überstrahlt das Schlachtfeld und verleiht ihm zusätzliche

DRACHENBLUT

Grad	Effekt	Anforderung
1	+ ¼ Stufe des Drachen Panzerung (aufgerundet) für 1 W6 Kampfrunden	Panzer Grad 1, MACHT 4 W6
2	+ ½ Stufe des Drachen Panzerung (aufgerundet) für 2 W6 Kampfrunden	Grad 1, Panzer Grad 2, MACHT 6 W6
3	+ Stufe des Drachen Panzerung für 3 W6 Kampfrunden	Grad 2, MACHT 8 W6, Panzer Grad 3, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 6

Wirkungsdauer ½ Aktion
Reichweite Körper
Effektdauer Grad der Kraft

Panzerung. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ. Diese Kraft kann nur 1-Mal pro Tag eingesetzt werden.

PRESTIGE 3: AUS DEM NEBEL DER LEGENDEN (nur Diabolus in wahrer Gestalt)

In einer Zeit der Mythen und Sagen waren Drachen der Inbegriff für die Ohnmacht des Menschen vor dem Übernatürlichen. Ihre rohe Gewalt vermochte ganze Ländereien in Schutt zu verwandeln. Kein Wesen verkörpert das lebendig gewordene Feuer wie der Drache. Die Prestigekraft *Aus dem Nebel der Legenden* verwandelt den Drachen in eines dieser sagenumwobenen Monster, welches die Macht der Paraphysiologie in ihrer reinsten Form präsentiert. Diese Kraft kann nur 1-Mal pro Tag eingesetzt werden. Ein Charakter, der bereits die Kraft *Herr des Feuers* erworben hat, kann die Kraft *Aus dem Nebel der Legenden* nicht mehr erwerben.

AUS DEM NEBEL DER LEGENDEN

Grad	Effekt	Anforderung
1	Der Drache erhält die Größenstufe <i>Horror</i> . Er ist nun mit über 16 Metern Schulterhöhe ein wahres Monster der antiken Sagen und verbreitet Terror und Zerstörung. Die PERSÖNLICHKEIT und der GEIST sinken auf 1. Der Drache ist nicht mehr in der Lage zu sprechen, kann aber durchaus das gesprochene Wort verstehen. Seine Lebenspunkte und Ausdauer werden entsprechend der Größenstufe angepasst, seine Gegner erhalten die im Kapitel: Kampf beschriebenen Treffermodifikatoren. Alle Beobachter, welche diese Gestalt des Drachen nicht kennen oder sich nicht selbst in wahrer Gestalt befinden, müssen sofort einen <i>Furcht-Test</i> mit Mindestwurf 6+(4) ablegen.	MACHT 10 W6, <i>Riese</i> Grad 2, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 9

Wirkungsdauer <i>1 volle Aktion</i>
Reichweite <i>Körper</i>
Effektdauer <i>anhaltend</i>

PRESTIGE 4: HERR DES FEUER (nur Diabolus in wahrer Gestalt)

Der Drache wird ein Wesen aus elementarem Feuer und kann durch konventionelle Waffen kaum noch verletzt werden. Sein Körper wird durchlässig für Angriffe der Schadenstypen ätzend (ÄTZ), kinetisch (KIN), Feuer (FEU), Schock (SCH), Gift (GIF) und Krankheit (KRA), welche ihn nahezu ungehindert passieren. Er bleibt normal verwundbar gegen Strahlung (STR) und Mystik (MYS). Kälte (KÄL) stellt für ihn eine ernst zu nehmende Gefahr dar. Ein Charakter der bereits die Kraft *Aus dem Nebel der Legenden* erworben hat, kann die Kraft *Herr des Feuers* nicht mehr erwerben.

HERR DES FEUERS

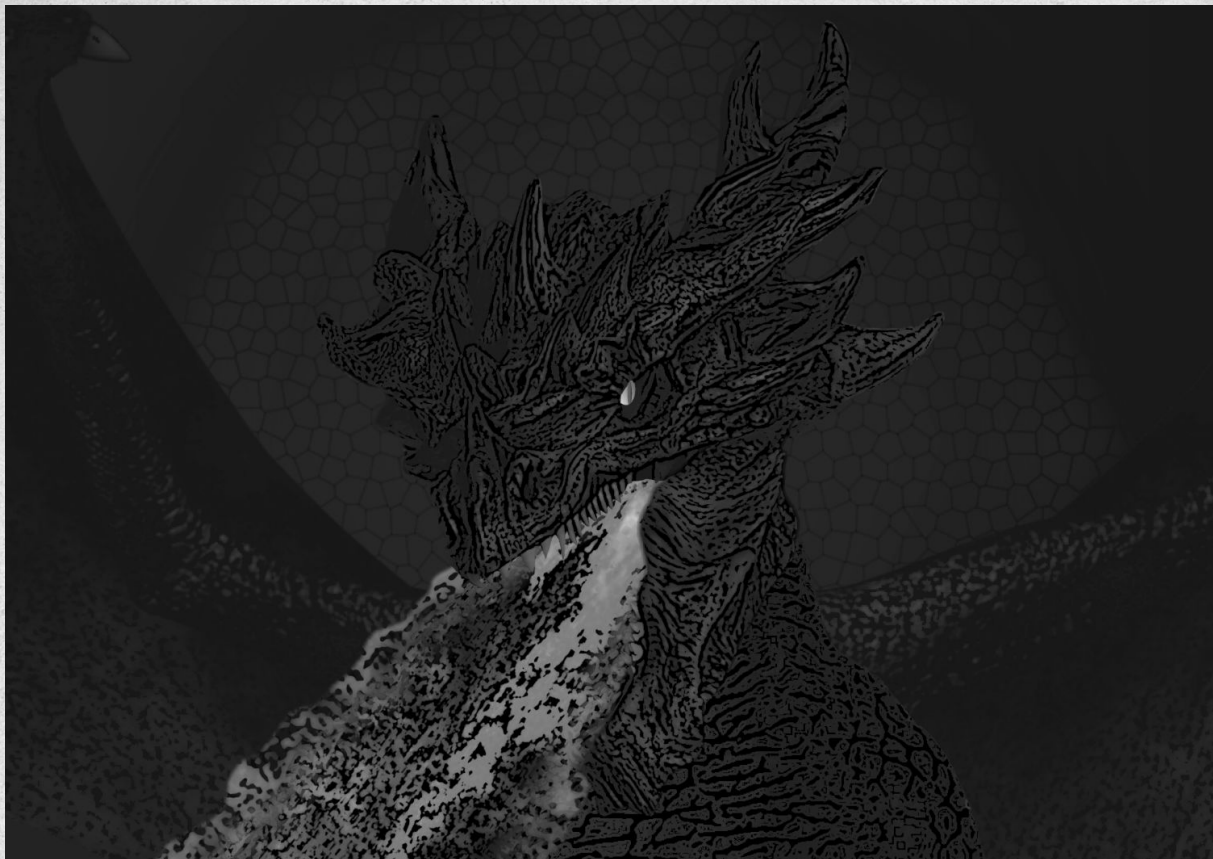
Grad	Effekt	Anforderung
1	Erhält der Charakter Schaden durch Waffen der oben genannten Schadenstypen, würfle 1 W6. Bei 3-6 wird der auf den Drachen applizierten Schaden ignoriert, bei einer 1-2 erhält der Drache den Schaden wie gewohnt. Zusätzlich verursachen alle Feuerattacken des Drachen 1 W6 zusätzlichen Schaden. Erhält der Drache Schaden durch den Schadenstyp KÄL, wird dieser verdoppelt.	MACHT 10 W6, <i>Feuerzirkel</i> 3, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 9

Wirkungsdauer <i>1 volle Aktion</i>
Reichweite <i>Körper</i>
Effektdauer <i>anhaltend</i>

ATTRIBUTSKRÄFTE

UNNATÜRLICHE KRAFT

Die Muskeln des Charakters wachsen beträchtlich an und lassen ihn bulliger wirken. Unter seiner Haut zeichnen sich die Kontraktionen ab, er wirkt größer und deutlich gefährlicher als zuvor. Unnatürliche Kraft verleiht dem Charakter Bonuswürfel für den KRAFT-Pool, welche für KRAFT- und KRAFT-basierte Fertigkeit-Tests genutzt werden können. Durch Bonuswürfel erhöht sich nicht der Nahkampfschaden. Die Bonuswürfel haben keinen Einfluss auf die Zahl der Lebenspunkte und die Ausdauer. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ.



UNNATÜRLICHE KRAFT

Grad	Effekt	Anforderung
1	3 Bonuswürfel für den KRAFT-Pool	MACHT 4 W6
2	6 Bonuswürfel für den KRAFT-Pool	Grad 1, MACHT 6 W6, ab Stufe 3
3	10 Bonuswürfel für den KRAFT-Pool	Grad 2, MACHT 8 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 6

Wirkungsdauer <i>augenblicklich</i>
Reichweite <i>Körper</i>
Effektdauer <i>anhaltend</i>

UNNATÜRLICHES GESCHICK

Der Charakter verfügt über eine perfekt einstudierte Hand-Augen-Koordination. Sein Gleichgewichtssinn wird geschärft und seine Reaktionsgeschwindigkeit nimmt deutlich zu. Was für andere wie Nervosität erscheinen mag, sind unzählige Signale des Gehirns, welche gleichzeitig verarbeitet, ausgewertet und weitergeleitet werden. Unnatürliches Geschick verleiht Bonuswürfel für den GESCHICK-Pool, welche bei GESCHICK- und GESCHICK-

basierten Fertigkeit-Tests genutzt werden können. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ.

UNNATÜRLICHES GESCHICK

Grad	Effekt	Anforderung
1	3 Bonuswürfel für den GESCHICK-Pool	MACHT 4 W6
2	6 Bonuswürfel für den GESCHICK-Pool	Grad 1, MACHT 6 W6, ab Stufe 3
3	10 Bonuswürfel für den GESCHICK-Pool	Grad 2, MACHT 8 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 6

Wirkungsdauer <i>augenblicklich</i>
Reichweite <i>Körper</i>
Effektdauer <i>anhaltend</i>

FERTIGKEITSKRÄFTE

HERR DER SCHWINGEN

Auch wenn Drachen als Gleiter den Boden nicht ohne Absprung verlassen können, sind sie in der Luft umso wendiger. Die dünnen Häute ihrer Schwinge sind aerodynamischer als gefiederte Flügel und erlauben ihnen Flugmanöver, von

denen andere Flieger nur träumen können. Aktiviert ein Charakter diese Kraft, erhält er einen Bonus auf die Fertigkeiten *Fliegen* bzw. *Gekonntes Fliegen*. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ.

HERR DER SCHWINGEN

Grad	Effekt	Anforderung
1	+2 auf <i>Fliegen</i> bzw. <i>Gekonntes Fliegen-Tests</i>	MACHT 4 W6
2	+4 auf <i>Fliegen</i> bzw. <i>Gekonntes Fliegen-Tests</i>	Grad 1, MACHT 6 W6, ab Stufe 3

Wirkungsdauer <i>augenblicklich</i>
Reichweite <i>Körper</i>
Effektdauer <i>anhaltend</i>

AKTIONSKRÄFTE

SCHWINGEN

Wirkt ein Charakter diese Kraft, formen sich schuppige Lederschwingen mit einer Spannweite von insgesamt 5 Metern aus dem Rücken des Drachen. Der Charakter kann sich nun gleitend bewegen. Der Flügelschlag eines Drachen hat eine effektive Reichweite von 3 Metern, gilt als

SCHWINGEN

Grad	Effekt	Anforderung
1	Der Charakter kann im Flug zusätzliches Gewicht in Höhe seiner Größenstufe tragen (80/160/320/640) kg. Der Flügelschlag verursacht KRAFT+3(A/S-KIN) Schaden.	MACHT 4 W6
2	Der Charakter kann im Flug zusätzliches Gewicht in Höhe seiner Größenstufe tragen (100/200/400/800) kg. Der Flügelschlag verursacht KRAFT+4(A/S-KIN) Schaden.	Grad 1, MACHT 6 W6, ab Stufe 3
3	Der Charakter kann im Flug zusätzliches Gewicht in Höhe seiner Größenstufe tragen (150/300/600/1200) kg. Der Flügelschlag verursacht KRAFT+5(A/S-KIN) Schaden.	Grad 2, MACHT 8 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 6

Wirkungsdauer $\frac{1}{2}$ Aktion
Reichweite <i>Körper</i>
Effektdauer <i>anhaltend</i>

Unbewaffnet (Natürliche Waffen). Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ.

PANZER

Aktiviert ein Charakter diese Kraft, wachsen kraftvolle Schuppen aus seinem Körper und wirken wie ein undurchdringlicher Schuppenpanzer gegen Attacken. Er erhält Panzerung für alle Körperregionen, abhängig vom Grad der Kraft. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ.

PANZER

Grad	Effekt	Anforderung
1	Panzerung 6	MACHT 4 W6
2	Panzerung 8	Grad 1, MACHT 6 W6, ab Stufe 3
3	Panzerung 12	Grad 2, MACHT 8 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 6

Wirkungsdauer <i>augenblicklich</i>
Reichweite <i>Körper</i>
Effektdauer <i>anhaltend</i>

FEUER SPEIEN

Nutzt ein Charakter diese Kraft, beschwört er einen Flammenstrahl aus seinem Maul. Zum Treffen würfelt der Charakter einen *Wurfwaffen*

FEUER SPEIEN

Grad	Effekt	Anforderung
1	10 m Reichweite, MACHT+3(S-FEU)/Fläche 5 m	MACHT 4 W6
2	20 m Reichweite, MACHT+5(S-FEU)/Fläche 10 m	Grad 1, MACHT 6 W6, ab Stufe 3
3	50 m Reichweite, MACHT+7(S-FEU)/Fläche 15 m	Grad 2, MACHT 8 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 6
4	75 m Reichweite, MACHT(S-FEU)+10/Fläche 20 m	Grad 3, MACHT 10 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 9

Wirkungsdauer <i>1 volle Aktion</i>
Reichweite <i>Grad</i>
Effektdauer <i>1 volle Aktion</i>

(nicht-aerodynamische Objekte)-Test mit den üblichen Modifikatoren für Fernkampf. Für jedes Ziel, das von dem Flammenstrahl getroffen wurde, würfle 1 W6, bei 5 und 6 steht das Ziel in Flammen (siehe **Kapitel: Kampf**). Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ.

GLUT

Verwendet ein Charakter diese Kraft, kann man die sengende Hitze seines Körpers spüren. Gegner die sich mit dem Drachen im Nahkampf befinden, erhalten jede Runde Schaden durch Hitze. Rüstungen und Deckung sind gegen diese Hitze nutzlos und werden ignoriert. Der Drache erhält zusätzlich Panzerung gegen Feuerschaden (A/S-FEU). Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ.

GLUT

Grad	Effekt	Anforderung
1	1 W6 (S-FEU), Panzerung (A/S-FEU) +3	MACHT 4 W6
2	2 W6 (S-FEU), Panzerung (A/S-FEU) +6	Grad 1, MACHT 6 W6, ab Stufe 3
3	3 W6 (S-FEU), Panzerung (A/S-FEU) +9	Grad 2, MACHT 8 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 6

Wirkungsdauer <i>1 volle Aktion</i>
Reichweite <i>Körper</i>
Effektdauer <i>anhaltend</i>

RIESE (nur *Diabolus* in wahrer Gestalt)

Wirkt ein Charakter diese Kraft, wächst der Drache zu einer unvorstellbaren Bestie. Er hat die entsetzlichsten Facetten seiner Paraphysiologie geweckt und ist nun mehr Monster als Mensch. Die Änderung der Größenstufe gehorcht den Regeln zum Beginn dieses **Kapitels (Größenunterschiede)**. Zusätzliche KRAFT-Pool-Würfel haben keinen Einfluss auf die Zahl der Lebenspunkte und die Ausdauer. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ. Ein Charakter, der bereits einen Grad der Kraft *Feuerzirkel* erworben hat, kann die Kraft *Riese* nicht mehr erwerben.

RIESE

Grad	Effekt	Anforderung
1	Der Charakter erhält nun die Größenstufe <i>groß</i> und unterliegt allen damit verbundenen Regeln. PERSÖNLICHKEIT- und GEIST-Pool sinken auf ein Maximum von 3 (falls nicht bereits niedriger).	MACHT 4 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt
2	Der Charakter erhält nun die Größenstufe <i>gigantisch</i> und unterliegt allen damit verbundenen Regeln. PERSÖNLICHKEIT- und GEIST-Pool sinken auf ein Maximum von 1 (falls nicht bereits niedriger).	Grad 1, MACHT 8 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 6

Wirkungsdauer <i>1 volle Aktion</i>
Reichweite <i>Körper</i>
Effektdauer <i>anhaltend</i>

FEUERBALL

Nutzt ein Charakter diese Kraft, beschwört er einen Feuerball aus seinem Maul, der selbst Ziele in ferner Reichweite zu treffen vermag. Zum Treffen würfelt der Charakter einen *Wurfwaffen (nicht-aerodynamische Objekte)*-Test mit den üblichen Modifikatoren für Fernkampf. Für jedes Ziel, das von dem Feuerball getroffen wurde, würfle 1 W6, bei 4 bis 6 steht das Ziel in Flammen.

FEUERBALL

Grad	Effekt	Anforderung
1	75 m Reichweite, MACHT(S-FEU)+3/Fläche 5 m	MACHT 4 W6
2	150 m Reichweite, MACHT(S-FEU)+5/Fläche 5 m	Grad 1, MACHT 6 W6, ab Stufe 3
3	250 m Reichweite, MACHT(S-FEU)+7/Fläche 5 m	Grad 2, MACHT 8 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 6
4	500 m Reichweite, MACHT(S-FEU)+12/Fläche 5 m	Grad 3, MACHT 10 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 9

Wirkungsdauer <i>1 volle Aktion</i>
Reichweite <i>Grad</i>
Effektdauer <i>1 volle Aktion</i>

Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ.

FEUERZIRKEL

Wirkt ein Charakter diese Kraft, formt sich augenblicklich ein feuriger Kreis auf dem Boden um ihn herum. Innerhalb des Kreises steigt die Temperatur beträchtlich an und verursacht bei jedem außer dem Drachen pro Kampfrunde Schaden. Will eine Person den Zirkel verlassen, muss ihr ein GESCHICK-Test mit 5+(2) gelingen oder sie erhält 4 W6 (S-FEU) Schaden. Konventionelle Panzerung und Deckung sind gegen diese Form der Hitze nutzlos, gegen den Feuerschaden beim Verlassen des Kreises steht wie üblich halbe konventionelle Panzerung zur Verfügung. Die Kraft *Feuerzirkel* kann nur 1-mal pro Kampf gewirkt werden. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ. Ein Charakter, der bereits einen Grad der Kraft *Riese* erworben hat, kann die Kraft *Feuerzirkel* nicht mehr erwerben.

FEUERZIRKEL

Grad	Effekt	Anforderung
1	2 W6(S-FEU) Schaden, 5 Meter Durchmesser	MACHT 4 W6
2	3 W6(S-FEU) Schaden, 10 Meter Durchmesser	Grad 1, MACHT 6 W6, ab Stufe 3
3	4 W6(S-FEU) Schaden, 20 Meter Durchmesser	Grad 2, MACHT 8 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 6

Wirkungsdauer 1 volle Aktion

Reichweite Grad

Effektdauer *anhaltend*

HYDRA (nur *Diabolus* in wahrer Gestalt)

Verwendet ein Charakter diese Kraft, wächst der Drachengestalt ein weiterer Kopf, der sich im Kampf unabhängig von dem ersten verhält. Er ist genauso intelligent wie der ursprüngliche Kopf des Drachen, besitzt dessen Wissen und kann sich auf die gleiche Weise unterhalten. Jeder der Köpfe hat pro Runde eine volle Aktion, diese müssen sich jedoch die Würfel pools teilen. Werden die Gedanken des Drachen beeinflusst, z. B. durch soziale Fertigkeiten, würfelt der Charakter als Einheit. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ.

HYDRA

Grad	Effekt	Anforderung
1	+1 Kopf, dieser kann insgesamt +1 weitere Person im Nahkampf halten. Bisse eines Hydrakopfes verursachen KRAFT+3(S-KIN) Schaden.	MACHT 4 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt
2	+2 Köpfe, diese können insgesamt +2 weitere Personen im Nahkampf halten. Bisse eines Hydrakopfes verursachen KRAFT+4(S-KIN) Schaden.	Grad 1, MACHT 6 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 3
3	+3 Köpfe, diese können insgesamt +3 weitere Personen im Nahkampf halten. Bisse eines Hydrakopfes verursachen KRAFT+5(S-KIN) Schaden.	Grad 2, MACHT 8 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 6
4	+4 Köpfe, diese können insgesamt +4 weitere Personen im Nahkampf halten. Bisse eines Hydrakopfes verursachen KRAFT+6(S-KIN) Schaden.	Grad 3, MACHT 10 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 9

Wirkungsdauer 1 volle Aktion

Reichweite Körper

Effektdauer *anhaltend*

Harald blickte sich um und sah verdächtige Schatten zwischen den breiten Marmorsäulen der U-Bahnstation. Er wurde verfolgt, daran gab es überhaupt keinen Zweifel. Das hohe Gewölbe des unterirdischen Bauwerks ruhte wie der Himmel einer Krypta über ihm. Erst da erkannte er seinen Fehler. Er war ihnen nicht entkommen, sie hatten ihn entkommen lassen. In diesem beengten Raum war der rettende Himmel so weit entfernt wie an keinem anderen Ort Europas. Es war eine Falle und Harald blieben nur noch zwei Möglichkeiten. Als aus dem unscheinbaren Mann ein gewaltiger dreiköpfiger Drache wurde, der die gerade eintreffende U-Bahn hinwegfegte, wussten seine Häscher, für welche der zwei Möglichkeiten er sich entschieden hatte.



Die Angst vor Wölfen ist tief in der menschlichen Seele verankert. Eigentlich sind sie nur die wilde Form unserer getreuen Hunde und dennoch lieben wir die einen und fürchten uns vor den anderen. Mit den vierbeinigen Raubtieren der europäischen Wälder hat der paraphysiologische Aspekt Wolf jedoch nur wenig gemein. Ihre menschenähnliche Gestalt erinnert an die mittelalterlichen Sagen von Werwölfen. Grausamen Kreaturen auf der Jagd nach unschuldigen Opfern. Abnos des Aspekts Wolf gesellen sich gerne in Gruppen. Sie mögen einfache und ehrliche Gemüter sein, doch ihr animalisches Erbe wiegt schwer auf der menschlichen Seele.

PRESTIGEKRÄFTE

PRESTIGE 1: WAHRE GESTALT (nur *Diabolus*)

Der Charakter verwandelt sich in eine fellgehüllte Bestie, deren dichter grauer, brauner, schwarzer oder selten weißer Pelz struppig und animalisch ist. Ihre langen Fangzähne wirken wie Dolche und die martialischen Pfoten wie tödliche Klauen. Ihr Kopf ist wölfisch und dennoch unnatürlich dämonisch. Wölfe können sich im aufrechten Gang bewegen, wirken jedoch immer etwas gebeugt, als wäre das Wandeln auf allen vieren natürlicher für sie. In der Wolfsgestalt können sich Wölfe auf zwei und vier Beinen gleich schnell fortbewegen. Die Pfoten des Wolfes haben eine effektive Reichweite von 2 m und verursachen KRAFT+3(A/S-KIN) Schaden und die Fangzähne eine effektive Reichweite von 1 m mit KRAFT+3(S-KIN) Schaden. Alle Waffen des Wolfes zählen als *Unbewaffnet (Natürliche Waffen)* (siehe **Kapitel: Fertigkeiten**). Das Fell des Wolfes verleiht ihm 3 Punkte Panzerung gegen Kälte. Die Wolfsgestalt kann keine, nicht einmal primitive Waffen nutzen, ohne Abzüge für Technologie zu erhalten und sie muss für deren Benutzung würfeln. Die Kraft **WAHRE GESTALT** muss durch *Diabolus* nicht gekauft werden, sie haben die notwendigen Lernpunkte bereits bei Charaktererschaffung ausgegeben, als sie sich für einen *Diabolus* entschieden.

WAHRE GESTALT

Grad	Effekt	Anforderung
1	Der Charakter kann die wahre Gestalt seines Aspekts annehmen.	nur <i>Diabolus</i>

Wirkungsdauer *1 volle Aktion*

Reichweite *Körper*

Effektdauer *anhaltend*

PRESTIGE 2: FLUCH DES VOLLEN MONDES (nur *Diabolus* in wahrer Gestalt)

Wölfe besitzen eine ganz besondere Kraft, da sie in der Lage sind ihr paraphysiologisches Erbe weiterzugeben. Wird ein *Sapiens* von einem Wolf gebissen, der die Kraft *Fluch des vollen Mondes* besitzt und der bereitwillig seine Macht weitergeben möchte, wird dieser *Sapiens* zu einem Wolf. Der Abkömmling des Wolfes hat eine enge Bindung zu seinem Erbvater und fühlt dessen Präsenz in 100 Metern Entfernung. Die Kraft *Fluch des vollen Mondes* hat keine Auswirkungen auf *Mutatis* und *Diabolus*, *Drifter*, *Horrors* und *Ewige*. Die Kraft *Fluch des vollen Mondes* hat keine Beschränkungen bezüglich der Mehrfachnutzung bei bestehender Effektdauer. D. h. ein Wolf kann die Kraft erneut einsetzen, obwohl die Kraft bei einem anderen Individuum eine dauerhafte Effektdauer besitzt.

FLUCH DES VOLLEN MONDES

Grad	Effekt	Anforderung
1	Wird ein <i>Sapiens</i> von einem Wolf mit dieser Kraft gebissen, kann der Wolf sich entscheiden, sein paraphysiologisches Erbe weiterzugeben. Er erleidet sofort 1 Verwundungsgrad an Schaden, vor dem keine Panzerung oder paraphysiologische Kraft schützen. Der Gebissene würfelft einen konkurrierenden MACHT-Test gegen den Wolf mit Mindestwurf 5+. Gelingt es dem Gebissenen gleich viele oder mehr Erfolge als der Wolf zu würfeln, kann er die Kraft <i>Fluch des vollen Mondes</i> erfolgreich abwehren. Besitzt der Wolf 1-2 Nettoerfolge, überträgt er seine Paraphysiologie auf den Gebissenen. Dieser wird zum <i>Mutatis</i> und kann von nun an paraphysiologische Kräfte des Aspekts Wolf kaufen. Besitzt der Wolf sogar 3 und mehr Nettoerfolge, wird der Gebissene zu einem <i>Diabolus</i> und erhält damit automatisch die Kraft <i>Wahre Gestalt</i> des Wolfes ohne Lernpunkte ausgeben zu müssen. Er kann von nun an paraphysiologische Kräfte des Aspekts Wolf kaufen. Ein Gebissener kann sich dazu entscheiden keinen MACHT-Test abzulegen, wenn er mit der Übertragung einverstanden ist. Er besitzt damit automatisch 0 Erfolge beim MACHT-Test. Es gibt keine bekannte Heilung für die Kraft Fluch des vollen Mondes .	MACHT 10 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 9

Wirkungsdauer 1 volle Aktion
Reichweite Körper
Effektdauer dauerhaft

PRESTIGE 3: ALPHAWOLF

Der Wolf ist ein vollständiger Teil seines Schattenwolfrudels geworden. Er vermag es, einen Teil seiner paraphysiologischen Kräfte auf die Schattenwölfe zu übertragen und erhält im Gegenzug ihre Mächte der Paraphysiologie. Die Effekte der einzelnen Grade sind kumulativ. Ein Charakter der bereits einen Grad der Kraft *Einsamer Wolf* erworben hat, kann die Kraft *Alphawolf* nicht mehr erwerben.

ALPHAWOLF

Grad	Effekt	Anforderung
1	Die Schattenwölfe erhalten die Kraft <i>Wolfsaugen</i> auf dem gleichen Grad wie der Wolf.	MACHT 6 W6, <i>Wolfsrudel</i> Grad 1, ab Stufe 3
2	Die Schattenwölfe erhalten zusätzlich die Kraft <i>Fangzähne</i> auf dem gleichen Grad wie der Wolf.	Grad 1, MACHT 8 W6, <i>Wolfsrudel</i> Grad 2, ab Stufe 6
3	Die Schattenwölfe erhalten zusätzlich die Kraft <i>Rückkehr</i> auf dem gleichen Grad wie der Wolf. Entsprechend dem Grad kehren sie mit 25/50/75 % ihrer Strukturpunkte zurück. Der Wolf erhält die Kraft <i>Schattenpirsch</i> . Wenn sich der Wolf in einem Schatten befindet, ist er unsichtbar und kann nicht verletzt werden, solange er keine Kampffaktionen durchführt. Befindet er sich in einem Schatten und wird von einer Lichtquelle angestrahlt, wird er sicht- und verwundbar (siehe Kraft <i>Wolfsrudel</i>).	Grad 2, MACHT 10 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, <i>Wolfsrudel</i> Grad 3, ab Stufe 9

Wirkungsdauer ½ Aktion
Reichweite Körper
Effektdauer anhaltend

PRESTIGE 4: EINSAMER WOLF

Wirkt ein Charakter diese Kraft, wächst der Wolf zu einer unvorstellbaren Bestie. Er hat die entsetzlichsten Facetten seines Wesens geweckt und ist nun mehr Monster als Mensch. Zusätzliche KRAFT-Poolwürfel haben keinen Einfluss auf die Zahl der Lebenspunkte und die Ausdauer. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ. Ein Charakter, der bereits einen



Grad der Kraft *Alphawolf* erworben hat, kann die Kraft *Einsamer Wolf* nicht mehr erwerben.

EINSAMER WOLF

Grad	Effekt	Anforderung
1	Der Charakter erhält nun die Größenstufe <i>groß</i> und unterliegt allen damit verbundenen Regeln. PERSÖNLICHKEIT- und GEIST-Pool sinken auf ein Maximum von 3 (falls nicht bereits niedriger).	MACHT 6 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, Resistenz Grad 2, ab Stufe 3,
2	Der Charakter erhält nun die Größenstufe <i>gigantisch</i> und unterliegt allen damit verbundenen Regeln. PERSÖNLICHKEIT- und GEIST-Pool sinken auf ein Maximum von 1 (falls nicht bereits niedriger).	Grad 1, MACHT 8 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, Resistenz Grad 3, ab Stufe 6

Wirkungsdauer *1 volle Aktion*

Reichweite *Körper*

Effektdauer *anhaltend*

ATTRIBUTSKRÄFTE

UNNATÜRLICHE KRAFT

Die Muskeln des Charakters wachsen beträchtlich an und lassen ihn bulliger wirken. Unter seiner Haut zeichnen sich die Kontraktionen ab, er wirkt größer und deutlich gefährlicher als zuvor. Unnatürliche Kraft verleiht dem Charakter Bonuswürfel für den KRAFT-Pool, welche für KRAFT- und KRAFT-basierte Fertigkeit-Tests genutzt werden können. Durch Bonuswürfel erhöht sich nicht der

UNNATÜRLICHE KRAFT

Grad	Effekt	Anforderung
1	3 Bonuswürfel für den KRAFT-Pool	MACHT 4 W6
2	6 Bonuswürfel für den KRAFT-Pool	Grad 1, MACHT 6 W6, ab Stufe 3
3	10 Bonuswürfel für den KRAFT-Pool	Grad 2, MACHT 8 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 6

Wirkungsdauer *augenblicklich*

Reichweite *Körper*

Effektdauer *anhaltend*

Nahkampfschaden. Die Bonuswürfel haben keinen Einfluss auf die Zahl der Lebenspunkte und die Ausdauer. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ.

UNNATÜRLICHES GESCHICK

Der Charakter verfügt über eine perfekt einstudierte Hand-Augen-Koordination. Sein Gleichgewichtssinn wird geschärft und seine Reaktionsgeschwindigkeit nimmt deutlich zu. Was für andere wie Nervosität erscheinen mag, sind unzählige Signale des Gehirns, welche gleichzeitig verarbeitet, ausgewertet und weitergeleitet werden. Unnatürliches Geschick verleiht Bonuswürfel für den GESCHICK-Pool, welche bei GESCHICK- und GESCHICK-basierten Fertigkeit-Tests genutzt werden können. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ.

UNNATÜRLICHES GESCHICK

Grad	Effekt	Anforderung
1	3 Bonuswürfel für den GESCHICK-Pool	MACHT 4 W6
2	6 Bonuswürfel für den GESCHICK-Pool	Grad 1, MACHT 6 W6, ab Stufe 3
3	10 Bonuswürfel für den GESCHICK-Pool	Grad 2, MACHT 8 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 6

Wirkungsdauer <i>augenblicklich</i>
Reichweite <i>Körper</i>
Effektdauer <i>anhaltend</i>

FERTIGKEITSKRÄFTE

WITTERUNG

Aktiviert ein Wolf diese Kraft, wird sein Geruchssinn erheblich gesteigert und er kann Beute aus großer Entfernung aufspüren bzw. Gefahren frühzeitig wahrnehmen. Der Wolf kann damit sogar Objekte wahrnehmen, welche normalerweise nicht über den Geruchssinn gefunden werden können. Z. B. das Zigarettenetui eines Rauchers. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ.

WITTERUNG

Grad	Effekt	Anforderung
1	Der Wolf erhält +2 für alle <i>Wahrnehmung</i> -Tests die mit Riechen zu tun haben.	MACHT 4 W6
2	Der Wolf erhält +4 für alle <i>Wahrnehmung</i> -Tests die mit Riechen zu tun haben.	Grad 1, MACHT 6 W6, ab Stufe 3
3	Der Wolf erhält +6 für alle <i>Wahrnehmung</i> -Tests die mit Riechen zu tun haben.	Grad 2, MACHT 8 W6, ab Stufe 6

Wirkungsdauer <i>augenblicklich</i>
Reichweite <i>Körper</i>
Effektdauer <i>anhaltend</i>

AKTIONSKRÄFTE

HEULEN DES RUDELS

Der Wolf erhebt seinen Kopf zu einem durchdringenden Heulen, das die animalische Natur seines Aspekts offenlegt. Das Heulen säht Schrecken und Entsetzen im Herz seiner Feinde und appelliert an uralte Instinkte des Menschen sich vor Raubtieren in Acht zu nehmen. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ.

HEULEN DES RUDELS

Grad	Effekt	Anforderung
1	Gegner, die den Wolf angreifen wollen, müssen einen PERSÖNLICHKEIT-Test gegen 5+(1) ablegen oder dürfen den Wolf in dieser Runde nicht direkt angreifen.	MACHT 4 W6
2	Gegner, die den Wolf angreifen wollen, müssen einen PERSÖNLICHKEIT-Test gegen 6+(1) ablegen oder dürfen den Wolf in dieser Runde nicht direkt angreifen.	Grad 1, MACHT 6 W6, ab Stufe 3
3	Gegner, die den Wolf angreifen wollen, müssen einen PERSÖNLICHKEIT-Test gegen 8+(1) ablegen oder dürfen den Wolf in dieser Runde nicht direkt angreifen.	Grad 2, MACHT 8 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 6

Wirkungsdauer <i>1 volle Aktion</i>
Reichweite <i>Körper</i>
Effektdauer <i>bis zum Ende des Kampfes</i>

WOLFSPELZ

Der Pelz des Wolfes wird dichter und stärker. Schläge werden abgefedert, Messer gleiten durch den Pelz, ohne Schaden zu verursachen und selbst Projektile werden deutlich verlangsamt. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ. Solange diese Kraft gewirkt ist, kann der Charakter mehr Ausdauer als Lebenspunkte zu besitzen.

WOLFSPELZ

Grad	Effekt	Anforderung
1	Panzerung 3, +10 Ausdauer	MACHT 4 W6
2	Panzerung 6, +15 Ausdauer	Grad 1, MACHT 6 W6, ab Stufe 3
3	Panzerung 9, +20 Ausdauer	Grad 2, MACHT 8 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 6

Wirkungsdauer *augenblicklich*

Reichweite *Körper*

Effektdauer *anhaltend*

WOLFSAUGEN

Die Augen des Wolfes werden sensitiver für geringe Lichtverhältnisse und können mit dem wenigen Restlicht die Umgebung erfassen. Werden die Augen von einer künstlichen Lichtquelle angestrahlt, reflektieren sie in einem hellen Grünton und wirken gespenstisch. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ.

WOLFSAUGEN

Grad	Effekt	Anforderung
1	Die Lichtbedingungen für Dunkelheit werden zugunsten des Wolfes um bis zu 1 verbessert.	MACHT 4 W6
2	Die Lichtbedingungen für Dunkelheit werden zugunsten des Wolfes um bis zu 2 verbessert.	Grad 1, MACHT 6 W6, ab Stufe 3
3	Die Lichtbedingungen für Dunkelheit werden zugunsten des Wolfes um bis zu 4 verbessert.	Grad 2, MACHT 8 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 6

Wirkungsdauer *augenblicklich*

Reichweite *Körper*

Effektdauer *anhaltend*

FANGZÄHNE

Wird diese Kraft aktiviert, wachsen gewaltige Fangzähne aus dem Oberkieferknochen des Wolfes und stehen wie nach unten gebogene Säbel aus seinem Maul. Die Effekte der einzelnen Grade sind kumulativ.

FANGZÄHNE

Grad	Effekt	Anforderung
1	Die Fangzähne verursachen KRAFT+4(S-KIN) Schaden	MACHT 4 W6
2	und gelten als panzerbrechend	Grad 1, MACHT 6 W6, ab Stufe 3
3	und getroffene Ziele gelten automatisch als <i>Festgehalten</i> , wenn der Charakter dies wünscht.	Grad 2, MACHT 8 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 6

Wirkungsdauer *augenblicklich*

Reichweite *Körper*

Effektdauer *anhaltend*

RESISTENZ

Der Körper des Wolfes wird resistent gegen kinetische Waffen. Projektile zerfetzen und Klingen zerschneiden sein Fleisch, doch die Wunden wachsen sofort wieder zu. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ. Ein Charakter, der bereits einen Grad der Kraft *Wolfsrudel* erworben hat, kann die Kraft *Resistenz* nicht mehr erwerben.

RESISTENZ

Grad	Effekt	Anforderung
1	¼ des Lebenspunktverlustes und Ausdauerverlustes (abgerundet) durch kinetischen Schaden (KIN) wird ignoriert.	MACHT 6 W6, ab Stufe 3
2	½ des Lebenspunktverlustes und Ausdauerverlustes (abgerundet) durch kinetischen Schaden (KIN) wird ignoriert.	Grad 1, MACHT 8 W6, ab Stufe 6
3	¾ des Lebenspunktverlustes und Ausdauerverlustes (abgerundet) durch kinetischen Schaden (KIN) wird ignoriert.	Grad 2, MACHT 10 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 9

Wirkungsdauer *augenblicklich*

Reichweite *Körper*

Effektdauer *anhaltend*

RÜCKKEHR

Manche Wölfe sind schwerer zu töten als andere. Selbst wenn der Wolf alle Lebenspunkte verloren hat, führt sein lebloser Körper die Regeneration von Fleisch und Muskelgewebe fort, bis sich ein neuer Wille in seinem Leichnam entzündet. Nach der Wiederauferstehung verliert er 1 MACHT-Pool permanent. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ. Diese Kraft kann nur 1-Mal pro Tag eingesetzt werden. *Rückkehr* muss nicht aktiviert werden.

RÜCKKEHR

Grad	Effekt	Anforderung
1	Verstirbt ein Wolf, würfelt sein Spieler in der folgenden Runde einen unmodifizierten MACHT-Test gegen den Mindestwurf 6+(2). Misslingt der Wurf, ist der Charakter tot. Gelingt der Wurf, kommt der Wolf zurück ins Leben und hat einen schweren Verwundungsgrad mit vollen Lebenspunkten und Ausdauer.	MACHT 4 W6
2	Verstirbt ein Wolf, würfelt sein Spieler in der folgenden Runde einen unmodifizierten MACHT-Test gegen den Mindestwurf 8+(1). Misslingt der Wurf, ist der Charakter tot. Gelingt der Wurf, kommt der Wolf zurück ins Leben und hat einen mäßigen Verwundungsgrad mit vollen Lebenspunkten und Ausdauer.	Grad 1, MACHT 6 W6, ab Stufe 3
3	Verstirbt ein Wolf, würfelt sein Spieler in der folgenden Runde einen unmodifizierten MACHT-Test gegen den Mindestwurf 5+(2). Misslingt der Wurf, ist der Charakter tot. Gelingt der Wurf, kommt der Wolf zurück ins Leben und hat einen leichten Verwundungsgrad mit vollen Lebenspunkten und Ausdauer.	Grad 2, MACHT 8 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 6

Wirkungsdauer *augenblicklich*

Reichweite *Körper*

Effektdauer *anhaltend*

KAMPFWUT

Wirkt ein Charakter diese Kraft, verfällt er in einen wilden Kampfrausch und weckt die blutrünstigsten Facetten seines Aspekts. In diesem bestialischen Delirium kann der Wolf schwerlich zwischen Freund und Feind unterscheiden. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ. Ein Charakter, der bereits einen Grad der Kraft *Wolfsrudel* erworben hat, kann die Kraft *Kampfwut* nicht mehr erwerben.

KAMPFWUT

Grad	Effekt	Anforderung
1	<i>Nahkampf</i> -Tests erhalten einen Bonus von +1 und die Schläge des Wolfes (keine Bisse) verursachen zusätzlich 1 W6 Schaden. Ein Wolf in Kampfwut greift immer die nächste Person/Kreatur an und muss einen PERSÖNLICHKEIT-Test gegen Mindestwurf 4+ bestehen oder kann nicht zwischen Freund und Feind unterscheiden.	MACHT 6 W6, ab Stufe 3
2	<i>Nahkampf</i> -Tests erhalten einen Bonus von +2 und die Schläge des Wolfes (keine Bisse) verursachen zusätzlich 2 W6 Schaden. Ein Wolf in Kampfwut greift immer die nächste Person/Kreatur an und muss einen PERSÖNLICHKEIT-Test gegen Mindestwurf 5+ bestehen oder kann nicht zwischen Freund und Feind unterscheiden.	Grad 1, MACHT 8 W6, ab Stufe 6
3	<i>Nahkampf</i> -Tests erhalten einen Bonus von +3, die Schläge des Wolfes (keine Bisse) verursachen zusätzlich 3 W6 Schaden und gelten als panzerbrechend. Ein Wolf in Kampfwut greift immer die nächste Person/Kreatur an und muss einen PERSÖNLICHKEIT-Test gegen Mindestwurf 6+ bestehen oder kann nicht zwischen Freund und Feind unterscheiden.	Grad 2, MACHT 10 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 9

Wirkungsdauer *1 volle Aktion*

Reichweite *Körper*

Effektdauer *bis zum Ende des Kampfes*

WOLFSRUDEL

Aktiviert ein Charakter diese Kraft, erscheinen augenblicklich Schattenwölfe, die sich dem Kampf anschließen. Schattenwölfe sind nachtschwarz und ihre Augen geben ein grünlich-blaues Leuchten von sich. Sie entstehen aus den nächsten Schatten um den Wolf herum. Gibt es keinen Schatten, der ausreichend groß wäre, schlägt die Kraft automatisch fehl. Die Kraft kann nur 1-mal pro Stunde gewirkt werden. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ. Ein Charakter, der bereits einen Grad der Kraft *Resistenz* erworben hat, kann die Kraft *Wolfsrudel* nicht mehr erwerben.

WOLFSRUDEL

Grad	Effekt	Anforderung
1	Es erscheint 1 Schattenwolf, der durch den Spieler des Wolfes gesteuert wird.	MACHT 6 W6, ab Stufe 3
2	Es erscheinen 2 Schattenwölfe, die durch den Spieler des Wolfes gesteuert werden.	Grad 1, MACHT 8 W6, ab Stufe 6
3	Es erscheinen 3 Schattenwölfe, die durch den Spieler des Wolfes gesteuert werden.	Grad 2, MACHT 10 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 9

Wirkungsdauer *1 volle Aktion*

Reichweite *nächste Umgebung*

Effektdauer *anhaltend*

SCHATTENWOLF

KFT	5	Strukturpunkte	30
GES	5	Panzerung	3
PER	1	Gehen (m)	10
GST	1	Rennen (m)	50
MCH	6	Fliegen (m)	-

Waffe	Reich.	Schaden
Biss	1	KRAFT+3(S-KIN)
-	-	-
-	-	-

Fertigkeiten	Wert
Wahrnehmung [GST+3]	4
Unbewaffnet (nat. Waffen) [KFT+1]	6
Tarnen [GES]	5
Schleichen [GES]	5
Gekonnte Abwehr [KFT]	5
Gekonntes Ausweichen [GES]	5

Paraphysiologische Kräfte

KRAFTVOLLER BISS

Bissattacken von Schattenwölfen zählen als panzerbrechend.

Wirkungsdauer *augenblicklich*

Reichweite *Körper*

Effektdauer *anhaltend*

SCHATTENPIRSCH

Wirkt ein Schattenwolf die Kraft *Schattenpirsch* innerhalb eines ausreichend großen Schattens wird er unsichtbar und ist nicht länger von konventionellen Waffen verwundbar. Der Schattenwolf kann in diesem Zustand nicht wahrgenommen werden, solange er sich ruhig verhält. Wird er von einer künstlichen Lichtquelle angestrahlt, taucht sein schemenhafter Körper aus dem Schatten auf und wird sicht- und verwundbar. Ein Schattenwolf mit der gewirkten Kraft *Schattenpirsch* kann sich normal im Schatten bewegen, sieht deshalb aber nicht besser und erhält die üblichen Modifikatoren für Lichtverhältnisse.

Solange die Kraft *Schattenpirsch* gewirkt ist, kann der Schattenwolf keine anderen paraphysiologischen Kräfte wirken oder angreifen. Um die Kraft *Schattenpirsch* zu wirken, müssen sich ausreichend große Schatten oder komplette Dunkelheit in der Umgebung des Schattenwolfs befinden. Ein heller Raum, in dem kein nennenswerter Schatten geworfen wird, erlaubt es nicht diese Kraft einzusetzen. Greift ein Schattenwolf aus dem Schatten an, wird er sofort sichtbar. Wurde der Schattenwolf bis zu diesem Zeitpunkt nicht wahrgenommen, zählt seine erste Attacke als Schleichangriff. Ist der Gegner des Schattenwolfes seiner Präsenz gewahr, z. B. durch den ersten Schleichangriff, erhält der Schattenwolf in diesem Kampf keine weiteren Schleichangriffe.

Wirkungsdauer *1 volle Aktion*

Reichweite *Körper*

Effektdauer *anhaltend*

WOLFSBLUT

Der Charakter vermag es, die mächtigsten Schattenwölfe in seiner Umgebung zu wecken und in den Kampf zu führen. Ist die Kraft *Wolfsrudel* aktiv, treten gewaltige Wölfe mit nachtschwarzem Pelz aus den Schatten und greifen die Gegner des Wolfes an. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ. Ein Charakter, der bereits einen Grad der Kraft

Resistenz erworben hat, kann die Kraft *Wolfsblut* nicht mehr erwerben.

WOLFSBLUT

Grad	Effekt	Anforderung
1	Die Schattenwölfe erhalten +1 KRAFT und +1 Panzerung. Ihre Strukturpunkte steigen um +10.	MACHT 6 W6, <i>Wolfsrudel</i> Grad 1, ab Stufe 3
2	Die Schattenwölfe erhalten +2 KRAFT und +2 Panzerung. Ihre Strukturpunkte steigen um +20.	Grad 1, MACHT 8 W6, ab Stufe 6
3	Die Schattenwölfe erhalten +3 KRAFT und +3 Panzerung. Ihre Strukturpunkte steigen um +30.	Grad 2, MACHT 10 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 9

Wirkungsdauer *augenblicklich*

Reichweite *nächste Umgebung*

Effektdauer *anhaltend*

JAGDTRIEB

Befinden sich Schattenwölfe des Charakters im Spiel, kann er eine physische Verbindung mit seinem Rudel aufnehmen. Diese Verbindung

JAGDTRIEB

Grad	Effekt	Anforderung
1	Nutzt der Wolf diese Kraft, tauscht er für ½ Aktion seinen Standort mit dem Standort eines seiner Schattenwölfe. Der Wolf kann die Kraft nur 1-mal pro Runde einsetzen. Nur der Wolf tauscht den Standort, er kann keine weiteren Charaktere mit sich nehmen.	Schattenwölfe des Charakters im Spiel, MACHT 6 W6, <i>Wolfsrudel</i> Grad 1, ab Stufe 3
2	Nutzt der Wolf diese Kraft, tauscht er seinen Standort mit dem Standort eines seiner Schattenwölfe, ohne dafür eine Kampffaktion ausgeben zu müssen. Der Wolf kann die Kraft nur 1-mal pro Runde einsetzen. Nur der Wolf tauscht den Standort, er kann keine weiteren Charaktere mit sich nehmen.	Schattenwölfe des Charakters im Spiel, MACHT 8 W6, <i>Wolfsrudel</i> Grad 1, ab Stufe 6

Wirkungsdauer ½ Aktion

Reichweite *Körper*

Effektdauer *anhaltend*

erlaubt es dem Wolf, jederzeit seinen eigenen Standort mit dem eines Schattenwolves zu tauschen. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ. Ein Charakter, der bereits einen Grad der Kraft *Resistenz* erworben hat, kann die Kraft *Jagdtrieb* nicht mehr erwerben.

IMMUNITÄT

Der Körper des Wolfes wird nicht nur resistenter gegenüber Waffen, sondern auch gegen schädliche Umwelteinflüsse. Feuer, Kälte, Gifte und Krankheiten verursachen kaum noch Schaden. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ. Ein Charakter, der bereits einen Grad der Kraft *Wolfsrudel* erworben hat, kann die Kraft *Immunität* nicht mehr erwerben.

IMMUNITÄT

Grad	Effekt	Anforderung
1	¼ des Lebenspunktverlustes und Ausdauerverlustes (abgerundet) durch Hitze (FEU), Kälte (KÄL), Gifte (GIF) und Krankheiten (KRA) wird ignoriert.	MACHT 6 W6, ab Stufe 3
2	½ des Lebenspunktverlustes und Ausdauerverlustes (abgerundet) durch Feuer (FEU), Kälte (KÄL), Gifte (GIF) und Krankheiten (KRA) wird ignoriert.	Grad 1, MACHT 8 W6, ab Stufe 6
3	¾ des Lebenspunktverlustes und Ausdauerverlustes (abgerundet) durch Hitze (FEU), Kälte (KÄL), Gifte (GIF) und Krankheiten (KRA) wird ignoriert.	Grad 2, MACHT 10 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 9

Wirkungsdauer *augenblicklich*

Reichweite *Körper*

Effektdauer *anhaltend*

Wie ein Wetterleuchten das herannahende Gewitter ankündigt, so prescht dem Wolf ein leises Knurren aus dem Schatten voraus, das seine Feinde in Angst und Schrecken versetzt. Jagt der Wolf allein, so wird er sich schon bald zu erkennen geben. Jagd er im Rudel, gibt es kein Entrinnen,




ORIENTIS

RAKSHASA

Die Rakshasa gehören zu den begnadetsten Kämpfern der Paraphysiologie, selbst wenn sie nicht mit gewaltiger Größe und ungezügelter Kraft aufwarten. Vielleicht liegt genau darin ihre Stärke, sich auf die Kampfkunst zu verlassen, statt auf rohe und ungebändigte Gewalt. Ihre löwen-, panther- oder tigerartigen Körpern haben sie eine besondere Faszination bei Menschen zu verdanken. Exotische Raubkatzen werden in der Elite gerne als Haustiere gehalten und gelten im Rest der Bevölkerung als Zeichen der Stärke und Anmut. Vielleicht haben die wenigen Rakshasa Europas deshalb eine ganz eigene Gruppe von Bewunderern, welche die Kräfte dieses Aspekts begehren und trotz der Verfolgung durch H.A.S.S. jederzeit bereitwillig in die Haut ihrer verehrten Vorbilder schlüpfen würden. Rakshasa in Menschengestalt sind meist bestimmt und legen viel Wert auf Tradition. Sie können stundenlang über ein Problem sinnieren ohne die Geduld zu verlieren, doch wenn sie eine Entscheidung getroffen haben, gibt es kein Zurück mehr.

PRESTIGEKRÄFTE

PRESTIGE 1: WAHRE GESTALT (nur *Diabolus*)

Der Charakter verwandelt sich in ein humanoides Raubkatzenwesen in orientalisches anmutendes Gewändern. Sein Kopf wirkt stark und gefährlich, sein Körper ist durchtrainiert und vom sandfarbenen Fell eines Löwen, dem schwarzen Fell eines Panthers oder dem gestreiften Fell eines Tigers überzogen. Die Hände und Füße werden zu kraftvollen Pranken. Rakshasa besitzen wie ihre Raubkatzenvorbilder ein fahrbares Krallen, doch diese verfügen nur über einen Schaden von KRAFT+1(A/S-KIN). Dafür geben die Pranken aber +2 bei *Klettern*-Tests. Die Krallen zählen in allen anderen Belangen als *Unbewaffnet (Natürliche Waffen)* (siehe **Kapitel: Fertigkeiten**). Das Fell des Rakshasa verleiht ihm 3 Punkte Panzerung gegen Kälte.

WAHRE GESTALT

Grad	Effekt	Anforderung
1	Der Charakter kann die wahre Gestalt seines Aspekts annehmen.	nur <i>Diabolus</i>

Wirkungsdauer 1 volle Aktion

Reichweite Körper

Effektdauer *anhaltend*

Die Rakshasagestalt kann primitive Waffen nutzen, ohne die üblichen Abzüge für Technologie zu erhalten oder für deren Benutzung würfeln zu müssen.

Die Kraft WAHRE GESTALT muss durch *Diabolus* nicht gekauft werden, sie haben die notwendigen Lernpunkte bereits bei Charaktererschaffung ausgegeben, als sie sich für einen *Diabolus* entschieden.

PRESTIGE 2: MACHT DES KI

Der Rakshasa fokussiert sich auf den Fluss des Lebens und leitet das goldene Licht des Ki zu verletzten Körperstellen, welche sofort beginnen zu heilen. Durch Berührung kann er sein Ki auch auf einen anderen Charakter übertragen. Dieser Charakter heilt sofort verlorene Lebenspunkte und Ausdauer, der Rakshasa erhält jedoch die Hälfte der tatsächlich geheilten Lebenspunkte und Ausdauer als Schaden und Ausdauerverlust, gegen welche keine Panzerung oder paraphysiologische Kräfte helfen. Außerdem muss er dem anderen Charakter mindestens den eigenen MACHT-Pool x2 an Lebenspunkten heilen und verliert 1 MACHT-Pool permanent. Diese Kraft kann nur genutzt werden, wenn der Rakshasa bei Bewusstsein ist. Diese Kraft kann nur 1-Mal pro Tag eingesetzt werden.

MACHT DES KI

Grad	Effekt	Anforderung
1	Der Rakshasa kann bis zu MACHT x2 an Lebenspunkten heilen und bis zur gleichen Zahl an Ausdauer.	MACHT 6 W6, <i>Kampfkunst</i> Grad 1, ab Stufe 3
2	Der Rakshasa kann bis zu MACHT x4 an Lebenspunkten heilen und bis zur gleichen Zahl an Ausdauer.	Grad 1, MACHT 8 W6, <i>Kampfkunst</i> Grad 2, ab Stufe 6
3	Der Rakshasa kann bis zu MACHT x6 an Lebenspunkten heilen und bis zur gleichen Zahl an Ausdauer. Charaktere, die vor weniger als 24 Stunden verstorben sind, werden wiedererweckt. Die Wiedererweckung gilt nicht für den Rakshasa.	Grad 2, MACHT 10 W6, <i>Kampfkunst</i> Grad 3, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 9

Wirkungsdauer *1 volle Aktion*

Reichweite *Körper/Berührung*

Effektdauer *anhaltend*

PRESTIGE 3: PFAD DES LICHTS

Der Rakshasa hat die Harmonie zwischen Geist und Körper verstanden und verfügt nun über Kampffertigkeiten jenseits der menschlichen Vorstellungskraft. Er kann Kugeln mit bloßen Händen abwehren und kraftvollen Schlagsequenzen mühelos ausweichen. Für seine Gegner wirkt es, als ob der Körper des Rakshasa sich mit unnatürlicher Geschwindigkeit bewegt und jede Attacke mühelos pariert. Ein Charakter, der bereits die Kraft *Pfad des Schattens* erworben hat, kann die Kraft *Pfad des Lichts* nicht mehr erwerben.

PFAD DES LICHTS

Grad	Effekt	Anforderung
1	Der Charakter kann <i>Ausweichen</i> bzw. <i>Gekonntes Ausweichen</i> als <i>Abwehr</i> bzw. <i>Gekonnte Abwehr</i> einsetzen und umgekehrt. Es ist nicht länger möglich, den Rakshasa im Kampf zu überraschen, ihm steht immer ein Verteidigungswurf zu.	MACHT 10 W6, <i>Sonnenklinge</i> Grad 3, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 9

Wirkungsdauer *augenblicklich*

Reichweite *Körper*

Effektdauer *anhaltend*

PRESTIGE 4: PFAD DES SCHATTENS

Der Rakshasa hat gelernt, die finsternen Kräfte des Ki einzusetzen. Im Kampf nutzt er seine eigene Lebenskraft, um dem Gegner zu schaden und ihn zu bezwingen. Er hat damit den dunkelsten Pfad seines Aspekts beschritten und wird für immer eine Kreatur der Nacht sein. Ein Charakter, der bereits die Kraft *Pfad des Lichts* erworben hat, kann die Kraft *Pfad des Schattens* nicht mehr erwerben.

PFAD DES SCHATTENS

Grad	Effekt	Anforderung
1	Der Charakter kann pro Runde eine der 2 Optionen wählen: (I) Bei jedem Lebenspunktverlust des Rakshasa erleidet der Verursacher den gleichen Schaden mit allen damit verbundenen Effekten. (II) Greift der Rakshasa einen Gegner an, kann er eine beliebige Zahl seiner Lebenspunkten opfern und verursacht die doppelte Zahl an Schaden bei seinem Gegner. Der Schaden wird einfach auf den Schaden der Attacke gerechnet. Dies gilt nur für den ersten verursachten Schaden nach dem Wirken der Kraft. Der Lebenspunktverlust kann auch Verwundungsgrade überspringen.	MACHT 10 W6, <i>Schattenklinge</i> Grad 3, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 9

Wirkungsdauer *augenblicklich*

Reichweite *Körper*

Effektdauer *anhaltend*

ATTRIBUTSKRÄFTE

UNNATÜRLICHE KRAFT

Die Muskeln des Charakters wachsen beträchtlich an und lassen ihn bulliger wirken. Unter seiner Haut zeichnen sich die Kontraktionen ab, er wirkt größer und deutlich gefährlicher als zuvor. Unnatürliche Kraft verleiht dem Charakter Bonuswürfel für den KRAFT-Pool, welche für KRAFT- und KRAFT-basierte Fertigkeit-Tests genutzt werden können. Durch Bonuswürfel erhöht sich nicht der Nahkampfschaden. Die Bonuswürfel haben



keinen Einfluss auf die Zahl der Lebenspunkte und die Ausdauer. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ.

UNNATÜRLICHE KRAFT

Grad	Effekt	Anforderung
1	3 Bonuswürfel für den KRAFT-Pool	MACHT 4 W6
2	6 Bonuswürfel für den KRAFT-Pool	Grad 1, MACHT 6 W6, ab Stufe 3
3	10 Bonuswürfel für den KRAFT-Pool	Grad 2, MACHT 8 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 6

Wirkungsdauer *augenblicklich*

Reichweite *Körper*

Effektdauer *anhaltend*

UNNATÜRLICHES GESCHICK

Der Charakter verfügt über eine perfekt einstudierte Hand-Augen-Koordination. Sein Gleichgewichtssinn wird geschärft und seine Reaktionsgeschwindigkeit nimmt deutlich zu. Was für andere wie Nervosität erscheinen mag, sind unzählige Signale des Gehirns, welche gleichzeitig verarbeitet, ausgewertet und

weitergeleitet werden. Unnatürliches Geschick verleiht Bonuswürfel für den GESCHICK-Pool, welche bei GESCHICK- und GESCHICK-basierten Fertigkeit-Tests genutzt werden können. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ.

UNNATÜRLICHES GESCHICK

Grad	Effekt	Anforderung
1	3 Bonuswürfel für den GESCHICK-Pool	MACHT 4 W6
2	6 Bonuswürfel für den GESCHICK-Pool	Grad 1, MACHT 6 W6, ab Stufe 3
3	10 Bonuswürfel für den GESCHICK-Pool	Grad 2, MACHT 8 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 6

Wirkungsdauer *augenblicklich*

Reichweite *Körper*

Effektdauer *anhaltend*

UNNATÜRLICHE REFLEXE

Der Rakshasa bewegt sich im Kampf mit beeindruckender Geschwindigkeit und kommt jedem seiner Gegner zuvor. Er erhält im Kampf einen Bonus auf Reaktion, welcher auf das

Ergebnis seines gewürfelten *Reaktion*-Tests addiert wird. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ.

UNNATÜRLICHE REFLEXE

Grad	Effekt	Anforderung
1	+10 Reaktion	MACHT 4 W6
2	+15 auf Reaktion	Grad 1, MACHT 6 W6, ab Stufe 3
3	+20 auf Reaktion, normale Nahkampfattacken des Rakshasa benötigen nur noch ¼ Aktion. Dies gilt nicht für Spezialangriffe, wie sie im Kapitel: Kampf beschrieben sind.	Grad 2, MACHT 8 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 6

Wirkungsdauer *augenblicklich*

Reichweite *Körper*

Effektdauer *anhaltend*

FERTIGKEITSKRÄFTE

PIRSCHEN

Der Rakshasa wird zum Schatten seiner selbst. Er vermag es, sich auch an ruhigen Orten lautlos zu bewegen und in gut einsehbaren Räumen zu verstecken. Die Kraft Pirschen gibt einen Bonus auf die Fertigkeiten *Schleichen* und *Tarnen*. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ.

PIRSCHEN

Grad	Effekt	Anforderung
1	+2 auf alle <i>Schleichen</i> -Tests und <i>Tarnen</i> -Tests	MACHT 4 W6
2	+4 auf alle <i>Schleichen</i> -Tests und <i>Tarnen</i> -Tests	Grad 1, MACHT 6 W6, ab Stufe 3
3	+6 auf alle <i>Schleichen</i> -Tests und <i>Tarnen</i> -Tests. Gelingt es dem Rakshasa, sich an ein Ziel unbemerkt heranzuschleichen, gelten alle Attacken seiner ersten Kampfrunde als Schleichangriffe (siehe Kapitel: Kampf).	Grad 2, MACHT 8 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 6

Wirkungsdauer *augenblicklich*

Reichweite *Körper*

Effektdauer *anhaltend*

KAMPFKUNST

Mit der aktivierten Kraft verbessert sich die Hand-Augen-Koordination des Rakshasa und

lässt seine Angriffe präziser werden. Außerdem kann er sich im Nahkampf auf mehr als einen Gegner konzentrieren. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ.

KAMPFKUNST

Grad	Effekt	Anforderung
1	+1 auf Nah- und Fernkampf-Tests. Der Rakshasa kann 1 weitere Person im Nahkampf halten. <i>Unbewaffnet</i> -Angriffe des Rakshasa verursachen Mystik-Schaden (MYS).	MACHT 4 W6
2	+2 auf Nah- und Fernkampf-Tests. Der Rakshasa kann 2 weitere Personen im Nahkampf halten. <i>Unbewaffnet</i> -Angriffe des Rakshasa verursachen (MYS) Schaden und gelten als panzerbrechend.	Grad 1, MACHT 6 W6, ab Stufe 3
3	+4 auf Nah- und Fernkampf-Tests. Ein Rakshasa kann über das Wissen des Lebensflusses (das Ki) nun auch <i>große</i> und <i>gigantische</i> Kreaturen niederringen/festhalten. Will der Gegner sich losreißen, darf der Rakshasa statt gegen 5+ (wie im Kapitel: Kampf beschrieben) auf den Mindestwurf 4+ (inklusive aller Boni und Mali) würfeln. Von einem Rakshasa festgehaltene Gegner können keine Aktion durchführen, außer sich Losreißen und Sprechen. Sie können in diesem Zustand keine paraphysiologischen Kräfte wirken. Wird ein Rakshasa festgehalten und will sich losreißen, darf er in gleicher Weise den <i>Unbewaffnet</i> -Test (nicht <i>Schlagen</i> -Test) auf den Mindestwurf 4+ würfeln. Er kann 4 weitere Personen im Nahkampf halten. <i>Unbewaffnet</i> -Angriffe des Rakshasa verursachen MYS (Schaden) und gelten als panzerbrechend.	Grad 2, MACHT 8 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 6

Wirkungsdauer *augenblicklich*

Reichweite *Körper*

Effektdauer *anhaltend*

AKTIONSKRÄFTE

SPRUNG

Der Rakshasa ignoriert die Gesetze der Physik und kann mit einem eleganten Sprung mehrere Meter in die Höhe und Weite springen. Springt er in die Höhe und fällt dabei einen Teil der Sprunghöhe aus der Luft herab, kann Fallschaden entstehen (siehe **Kapitel: Kampf**). Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ.

SPRUNG

Grad	Effekt	Anforderung
1	Der Rakshasa kann eine Zahl an Metern hoch und weit springen, die seinem halben KRAFT-Pool entsprechen (abgerundet).	MACHT 4 W6
2	Der Rakshasa kann eine Zahl an Metern hoch und weit springen, die seinem KRAFT-Pool entsprechen.	Grad 1, MACHT 6 W6, ab Stufe 3
3	Der Rakshasa kann eine Zahl an Metern hoch und weit springen, die seinem doppelten KRAFT-Pool entsprechen.	Grad 2, MACHT 8 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 6

Wirkungsdauer *augenblicklich*

Reichweite *Körper*

Effektdauer *anhaltend*

GLÜCK

Dem Rakshasa gelingen im Kampf schier unmögliche Angriffe. Sicher parierte Hiebe treffen im letzten Moment ungeschützte Stellen, Querschläger jagen zurück auf ihr ursprüngliches Ziel. Selbst der bestgewappnete Gegner scheint dem Glück der Raubkatze nichts entgegenzusetzen zu können. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ.

UNGLÜCK

Gegner stolpern, verlieren den Halt ihrer Waffe oder verfehlen den bereits sicher geglaubten Treffer. Der Rakshasa scheint von einem sehr fähigen Schutzengel begleitet zu werden, denn das Schicksal ist diesmal klar auf der Seite der Raubkatze. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ.

GLÜCK

Grad	Effekt	Anforderung
1	Der Rakshasa darf bis zu 2 Würfelwürfe jedes Angriffstests wiederholen. Das zweite Ergebnis der Würfel zählt, auch wenn es schlechter ist als das erste.	MACHT 4 W6
2	Der Rakshasa darf bis zu 4 Würfelwürfe jedes Angriffstests wiederholen. Das zweite Ergebnis der Würfel zählt, auch wenn es schlechter ist als das erste.	Grad 1, MACHT 6 W6, ab Stufe 3
3	Der Rakshasa darf bis zu alle Würfelwürfe jedes Angriffstests wiederholen. Das zweite Ergebnis der Würfel zählt, auch wenn es schlechter ist als das erste.	Grad 2, MACHT 8 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 6

Wirkungsdauer *augenblicklich*

Reichweite *Körper*

Effektdauer *anhaltend*

UNGLÜCK

Grad	Effekt	Anforderung
1	Der Gegner muss bei jedem seiner Angriffstests gegen den Rakshasa die 2 höchsten erfolgreichen Angriffswürfel erneut würfeln. Das zweite Ergebnis der Würfel zählt, auch wenn es für den Rakshasa schlechter ist.	MACHT 4 W6
2	Der Gegner muss bei jedem seiner Angriffstests gegen den Rakshasa die 4 höchsten erfolgreichen Angriffswürfel erneut würfeln. Das zweite Ergebnis der Würfel zählt, auch wenn es für den Rakshasa schlechter ist.	Grad 1, MACHT 6 W6, ab Stufe 3
3	Der Gegner muss bei jedem seiner Angriffstests gegen den Rakshasa alle erfolgreichen Angriffswürfel erneut würfeln. Das zweite Ergebnis der Würfel zählt, auch wenn es für den Rakshasa schlechter ist.	Grad 2, MACHT 8 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 6

Wirkungsdauer *augenblicklich*

Reichweite *Körper*

Effektdauer *anhaltend*

SONNENKLINGE

Der Rakshasa vermag es ein filigranes, exotisch anmutendes Schwert zu beschwören, welches in allen Regeln dem Katana (siehe **Kapitel: Ausrüstung**) gehorcht. Die Waffe erstrahlt in einem grellen, goldenen Licht, welches alles um sich herum erhellt. Alle Schatten direkt um den Rakshasa und in 25 Metern Reichweite verschwinden. Die Waffe wird mit der Fertigkeit *Nahkampfwaffen (Exotische Nahkampfwaffen)* geführt. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ. Ein Charakter, der bereits einen Grad der Kraft *Schattenklinge* erworben hat, kann die Kraft *Sonnenklinge* nicht mehr erwerben. Befindet sich ein Rakshasa im *Schattengang* und wirkt die Kraft *Sonnenklinge*, endet *Schattengang* sofort.

SONNENKLINGE

Grad	Effekt	Anforderung
1	Der Schaden beträgt KRAFT+2/3(S-MYS), Nahkampfgegner sind gezwungen mit dem Lichtmodifikator <i>Licht (blendend)</i> (MW+1) gegen den Rakshasa zu kämpfen. Der Rakshasa hat keine Sichtmodifikationen und kämpft bei allen Lichtmodifikatoren wie bei <i>Licht (normal)</i> . Zusätzlich sind alle Attacken des Rakshasa mit der Sonnenklinge panzerbrechend.	MACHT 4 W6
2	Wie Grad 1, jedoch verursacht die Waffe KRAFT+3/4(S-MYS) Schaden und Gegner kämpfen im Nahkampf mit dem Lichtmodifikator <i>Licht (gleißend)</i> (MW+2).	Grad 1, MACHT 6 W6, ab Stufe 3
3	Wie Grad 1, jedoch verursacht die Waffe KRAFT+5/8(S-MYS) Schaden und Gegner kämpfen im Nahkampf mit dem Lichtmodifikator <i>Licht (gleißend)</i> (MW+2).	Grad 2, MACHT 8 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 6

Wirkungsdauer $\frac{1}{2}$ Aktion
 Reichweite *Körper*
 Effektdauer *anhaltend*

SCHATTENKLINGE

Der Rakshasa vermag es ein filigranes, exotisch anmutendes Schwert zu beschwören, welches in allen Regeln dem Katana (siehe **Kapitel: Ausrüstung**) gehorcht. Die Waffe absorbiert das Licht um sich herum und verdunkelt den Raum. Die Waffe wird mit der Fertigkeit *Nahkampfwaffen (Exotische Nahkampfwaffen)* geführt. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ. Ein Charakter, der bereits einen Grad der Kraft *Sonnenklinge* erworben hat, kann die Kraft *Schattenklinge* nicht mehr erwerben.

SCHATTENKLINGE

Grad	Effekt	Anforderung
1	Der Schaden beträgt KRAFT+2/3(S-MYS), Nahkampfgegner sind gezwungen mit dem Lichtmodifikator <i>Dämmerung</i> (MW +1) gegen den Rakshasa zu kämpfen. Der Rakshasa hat keine Sichtmodifikationen und kämpft bei allen Lichtmodifikatoren wie bei <i>Licht (normal)</i> . Zusätzlich sind alle Attacken des Rakshasa panzerbrechend.	MACHT 4 W6
2	Wie Grad 1, jedoch verursacht die Waffe KRAFT+3/4(S-MYS) Schaden und Gegner kämpfen mit dem Lichtmodifikator <i>mondhelle Nacht</i> (MW+2).	Grad 1, MACHT 6 W6, ab Stufe 3
3	Wie Grad 1, jedoch verursacht die Waffe KRAFT+5/6(S-MYS) Schaden und Gegner kämpfen mit dem Lichtmodifikator <i>mondlose Nacht</i> (MW+3).	Grad 2, MACHT 8 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 6

Wirkungsdauer $\frac{1}{2}$ Aktion

Reichweite *Körper*

Effektdauer *anhaltend*

SCHATTENGANG

Für ein lauerndes Raubtier gibt es keinen besseren Platz als den Schatten. Der Rakshasa kann innerhalb eines Schattens verschwinden und wird dabei selbst zum Teil des Schattens. In Verbindung mit der Dunkelheit vermag er es, zu jedem anderen Schatten in seiner natürlichen Sichtweite zu reisen. Der Rakshasa kann beim Schattengang keine Gegenstände mit sich führen, die nicht primitiv sind.

SCHATTENGANG

Grad	Effekt	Anforderung
1	Wirkt der Rakshasa diese Kraft, verschwindet er innerhalb eines Schattens und kann aus jedem anderen Schatten in natürlicher Sichtweite heraustreten. Dabei spielt es keine Rolle, ob hierbei Höhenunterschiede überwunden werden müssen. Der Rakshasa kann sich auch normal innerhalb der Schatten bewegen, sieht aber deshalb nicht besser und erhält die üblichen Modifikatoren für Licht. Solange der Rakshasa innerhalb des Schattens verbleibt, kann er keine anderen parapsychologischen Kräfte einsetzen oder angreifen, erhält aber auch keinen Schaden und kann nicht wahrgenommen werden, solange er Teil des Schattens ist und den Mund hält. Wird der Schatten des Rakshasa von einer künstlichen Lichtquelle angestrahlt, wird seine wahre Form sicht- und verwundbar. Spricht der Rakshasa, ist er zu hören, kann aber auch erst dann gesehen und verwundet werden, wenn eine Lichtquelle auf ihn gerichtet wird. Für die Kraft <i>Schattengang</i> müssen sich echte Schatten oder Dunkelheit in seiner Umgebung befinden. Ein erhellter Raum erlaubt es nicht, diese Kraft zu wirken. Greift ein Rakshasa aus dem Schatten an, wird er sofort sichtbar. Wurde der Rakshasa bis zu diesem Zeitpunkt nicht wahrgenommen, zählen seine Attacken in der ersten Runde als Schleichangriffe.	MACHT 8 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 6

Wirkungsdauer $\frac{1}{2}$ Aktion

Reichweite Körper

Effektdauer *anhaltend*

TODESGRIFF

Im Laufe ihrer Entwicklung beginnen Rakshasa den Lebensfluss, das Ki, als Fluss goldenen Lichts wahrzunehmen. Kreuzen sich zwei oder mehr

TODESGRIFF

Grad	Effekt	Anforderung
1	Nutzt ein Rakshasa diese Kraft, muss er den Gegner zuerst niederringen und verbindet seine eigene Lebensenergie (sein Ki) mit der seines Opfers. Versucht der Gegner sich loszureißen, fügt ihm diese Bindung einen tödlichen Verwundungsgrad zu und raubt ihm alle Lebenspunkte auf diesem Verwundungsgrad. Er liegt im Sterben. Der Gegner weiß instinktiv, dass ein Losreißen tödlich für ihn enden wird. Der Rakshasa kann nicht von sich aus die tödliche Verletzung verursachen, sein Gegner muss sich freiwillig für ein Losreißen entscheiden. Während dieser Situation ist der Rakshasa zu keiner Handlung außer zum Sprechen fähig. Er muss sich vollständig auf die Verbindung der Ki konzentrieren. Wird der festgehaltene Gegner durch einen anderen Effekt als diese Kraft getötet, während der Rakshasa ihn festhält, erhält auch der Rakshasa einen tödlichen Verwundungsgrad und verliert alle Lebenspunkte auf diesem Grad. Endet die Kraft, kann der Gegner sich losreißen, ohne Schaden davonzutragen. Von einem Rakshasa festgehaltene Gegner können keine Aktion durchführen, außer sprechen und sich losreißen. Der Rakshasa kann den Gegner jederzeit freilassen.	MACHT 10 W6, ab Stufe 9

Wirkungsdauer *augenblicklich*

Reichweite *Berührung*

Effektdauer *anhaltend*

Ströme des Ki entsteht ein Knotenpunkt, der als besonders sensible Stelle bei Lebewesen zählt. Rakshasa vermögen diese lebenswichtigen Knotenpunkte mit ihrem eigenen Ki anzugreifen und damit unvorstellbaren Schaden anzurichten.

ENTWAFFNEN

Mit einem geschickten Angriff lenkt der Rakshasa seine Kraft auf die Waffe des Gegners, statt diesen selbst. Die Waffe wird mit aller Wucht getroffen und droht dem Gegner aus der Hand geschlagen zu werden, wenn dieser nicht in der Lage ist sie festzuhalten.

ENTWAFFNEN

Grad	Effekt	Anforderung
1	Der Rakshasa greift die Waffe des Gegners an, statt diesen direkt. Der Mindestwurf für den Nah- oder Fernkampfangriff des Rakshasa ist 6+. Trifft er die Waffe, muss der Gegner einen KRAFT-Test mit Mindestwurf 6+ durchführen und dabei doppelt so viele Erfolge wie der Rakshasa bei seinem Trefferwurf erreichen. Gelingen dem Gegner doppelt so viele Erfolge, behält er die Waffe in der Hand, gewinnt der Rakshasa, fliegt die Waffe KRAFT des Rakshasa x W6 Meter in eine zufällige Richtung. Nach einem erfolgreichen Entwaffnen würfelt der Rakshasa 1 W6, bei 1-3 ist die Waffe des Gegners beschädigt und nutzlos bis zur Reparatur.	MACHT 6 W6, ab Stufe 3

Wirkungsdauer <i>augenblicklich</i>
Reichweite <i>Körper</i>
Effektdauer <i>anhaltend</i>

„Ich höre dir so gerne beim Schnurren zu und alleine deshalb könnte ich dich stundenlang hinter dem Ohr kraulen.“ Felix blickte auf das Gesicht des Raubtiers, welches so sanftmütig den Kopf in das Kissen drückte, als ob es nie wieder aufstehen wolle. Das leicht geöffnete Maul ließ die gefährlichen Fangzähne einer Bestie erkennen, doch in diesem Zustand sah der Rakshasa wie ein großes Plüschtier aus. Langsam öffnete dieser seine bernsteinfarbenen Augen und erwiderte Felix gelassenen Blick. Die schlitzförmigen Pupillen zogen sich im fahlen Licht des Schlafzimmers etwas zusammen.

„Nicht jeder Mann darf mich so streicheln wie du. Ich hoffe, dir ist die Ehre bewusst.“, entgegnete es neckend. Dann legte es seine breite Pranke um Felix Taille und zog ihn sanft zu sich, bis die Schnauze des kraftvollen Wesens direkt vor dem Gesicht seines Liebhabers lag.

„Weißt du, als ich dich zum ersten Mal im Ring von Steinmauern kämpfen sah, als du in den Schatten verschwandst, nur um dich Sekundenbruchteile später wie eine Bestie auf deinen Gegner zu stürzen, da hatte ich echt Respekt vor deiner animalischen Kraft.“ Mit einer sanften Handbewegung streichelte Felix über die Schnauze und Barthaare der großen Raubkatze, die instinktiv die Augen zudrückte.

„Und jetzt?“, fragte der Rakshasa neugierig.

„Jetzt halte ich dich für das größte, liebevollste, verspielteste und friedlichste Kuscheltier Europas. Ich weiß, dass du gefährlich bist, aber ich bin nicht mehr im Stande, dich so zu sehen. Wenn ich an all die Menschen da draußen denke, die Angst vor euch haben, euch hassen, weil sie euch nicht verstehen, dann empfinde ich nichts anderes als Mitleid für sie.“



In der orientalischen Kultur gelten die Daeva als schreckliche Wesen und Plagen der Menschheit. Ihre finsternen Mächte bringen Leid, Zerstörung und Tod und es gibt nur wenige Geschichten, in denen Daeva sich dem Guten verpflichtet fühlten. Sie teilen interessanterweise viele Charakteristika mit den abendländischen Dämonen, doch in Europa sind sie nicht mit den dazugehörigen Klischees behaftet. Dabei sind ihre Kräfte nicht weniger zerstörerisch. Ganz im Gegenteil, kaum ein Aspekt besitzt ein derart breites Spektrum destruktiver Kräfte, sodass H.A.S.S. die Katalogisierung noch immer nicht abgeschlossen hat. Die Daeva mit ihren verzerrten Fratzens Gesichtern und verformten menschenähnlichen Körpern sind undurchsichtig und man erfährt erst durch sein Handeln, ob ein Daeva Gutes oder Böses im Schilde führt. Abnos des Aspekts Daeva sind oft tief sinnig, verschlossen, sehr intelligent und verraten ihren nächsten Zug erst dann, wenn sie sich ihres Erfolgs sicher sind.

PRESTIGEKRÄFTE

PRESTIGE 1: WAHRE GESTALT (nur *Diabolus*)

Daeva haben keine einheitliche Gestalt und wirken meist wie sehr alte Menschen, deren Körper schon lange dem Zerfall preisgegeben wurden. Ihre Hautfarbe ist elfenbeinfarben, aquamarin oder obsidianschwarz. Sie sind in orientalische Gewänder hoher Qualität gehüllt, die einen Großteil ihrer physiologischen Charakteristika verbergen. Im Vergleich zu Menschen verlieren ihre Wunden kein Blut, als ob es dies bei ihnen gar nicht gäbe. Sie sind nicht resistenter gegen Hitze und Kälte als andere Menschen und erhalten Schaden von diesen Naturkräften wie jeder *Sapiens*. Im Vergleich zu diesen schwitzen sie aber nicht, zeigen keine Ermüdung, zittern nicht und wirken von diesen Umweltbedingungen unbeeinflusst.

Die Daevagestalt kann primitive Waffen nutzen, ohne die üblichen Abzüge für Technologie zu erhalten oder für deren Benutzung würfeln zu müssen.

Die Kraft WAHRE GESTALT muss durch *Diabolus* nicht gekauft werden, sie haben die notwendigen Lernpunkte bereits bei Charaktererschaffung ausgegeben, als sie sich für einen *Diabolus* entschieden.

WAHRE GESTALT

Grad	Effekt	Anforderung
1	Der Charakter kann die wahre Gestalt seines Aspekts annehmen.	nur <i>Diabolus</i>

Wirkungsdauer <i>1 volle Aktion</i>
Reichweite <i>Körper</i>
Effektdauer <i>anhaltend</i>

PRESTIGE 2: EFENDI DES ZWIELICHTS

Die Daeva sind ein personifizierter Kampf zwischen Licht und Dunkelheit. Während die einen den steinigen Weg des Guten beschreiten, straucheln und wieder aufstehen, haben sich andere dem leichteren Weg der Dunkelheit verschrieben. Sie nutzen ihre Kräfte ausschließlich, um sich selbst zu bereichern, ihre Macht auszuweiten und ihren abgrundtiefsten Gefühlen freien Ausdruck zu verleihen. Als Efendi des Zwiellichts sind die Daeva an einen Punkt gekommen, da Licht nicht ohne Schatten und Schatten nicht ohne Licht existieren kann. Sie haben die vollständige Macht ihres Aspekts entschlüsselt und gehören damit zu den gefährlichsten Individuen der Paraphysiologie.

EFENDI DES ZWIELICHTS

Grad	Effekt	Anforderung
1	Besitzt ein Daeva die Kraft <i>Efendi des Zwilichts</i> , kann er sowohl die Kraft <i>Dämon des Lichts</i> , als auch die Kraft <i>Dämon des Schattens</i> und die davon abhängigen Kräfte erlernen. Als Efendi des Zwilichts stehen ihm von Sonnenaufgang bis Sonnenuntergang die Kräfte <i>Dämon des Lichts</i> , <i>Wassergestalt</i> , <i>Wacht</i> , <i>Schild</i> , <i>Schutzkreis</i> und <i>Genesung</i> zur Verfügung. Nach Sonnenuntergang verliert er diese Kräfte und kann dafür <i>Dämon des Schattens</i> , <i>Rauchgestalt</i> , <i>Schaden</i> , <i>Mord</i> , <i>Leid</i> und <i>Unglück</i> bis zum nächsten Sonnenaufgang einsetzen. Der Daeva kann natürlich nur Kräfte einsetzen, die er durch Lernpunkte erworben hat. Die Kraft <i>Efendi des Zwilichts</i> ist immer aktiv und wird niemals beendet.	MACHT 10 W6, ab Stufe 9

Wirkungsdauer *augenblicklich*

Reichweite *Körper*

Effektdauer *dauerhaft*

PRESTIGE 3: DÄMON DES LICHTS

Der Daeva hat den Pfad des Lichts eingeschlagen und nutzt seine fantastischen Kräfte, um zu erschaffen statt zu zerstören; meistens jedenfalls. Er beherrscht die Macht des Geistes und ist ein Meister dieser Kunst. Kein Sterblicher vermag es, ihn in einem Duell der Geisteskraft zu besiegen.

DÄMON DES LICHTS

Grad	Effekt	Anforderung
1	Der Daeva erhält +1 auf alle konkurrierenden GEIST-Tests.	MACHT 4 W6
2	Der Daeva erhält +2 auf alle konkurrierenden GEIST-Tests.	Grad 1, MACHT 8 W6, ab Stufe 6
3	Der Daeva erhält +3 auf alle konkurrierenden GEIST-Tests.	Grad 2, MACHT 10 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 9

Wirkungsdauer *augenblicklich*

Reichweite *Körper*

Effektdauer *anhaltend*

Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ. Ein Charakter, der bereits einen Grad der Kraft *Dämon des Schattens* erworben hat, kann die Kraft *Dämon des Lichts* nicht mehr erwerben, es sei denn er besitzt die Kraft *Efendi des Zwilichts*. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ.

PRESTIGE 4: DÄMON DES SCHATTENS

Das Licht hat so vieles zu bieten, doch die Schatten noch so viel mehr. Der Daeva hat den dunklen Weg des Schattendämons beschritten und nutzt seine Kräfte, um zu zerstören und sich damit selbst zu bereichern. Er ist auf dem Weg, das Ebenbild eines gefürchteten Daeva zu werden. Eine Sagengestalt des alten Orients, der schreckliche Verbrechen und teuflische Hexerei nachgesagt werden. Ein Charakter, der bereits einen Grad der Kraft *Dämon des Lichts* erworben hat, kann die Kraft *Dämon des Schattens* nicht mehr erwerben, es sei denn er besitzt die Kraft *Efendi des Zwilichts*. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ.

DÄMON DES SCHATTENS

Grad	Effekt	Anforderung
1	Der Daeva erhält +1 auf alle konkurrierenden PERSÖNLICHKEIT-Tests.	MACHT 4 W6
2	Der Daeva erhält +2 auf alle konkurrierenden PERSÖNLICHKEIT-Tests.	Grad 1, MACHT 8 W6, ab Stufe 6
3	Der Daeva erhält +3 auf alle konkurrierenden PERSÖNLICHKEIT-Tests.	Grad 2, MACHT 10 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 9

Wirkungsdauer *augenblicklich*

Reichweite *Körper*

Effektdauer *anhaltend*

ATTRIBUTSKRÄFTE

ÜBERNATÜRLICHER INTELLEKT

Der Charakter erhält ein tieferes Verständnis für die Funktionsweise der umgebenden Welt und kann Zusammenhänge erkennen, die den meisten Menschen verschlossen bleiben. Dieser Intellekt erlaubt es dem Charakter, auch sich selbst unter Kontrolle zu halten, denn er erkennt die Funktionsweise seiner eigenen Gefühlswelt,

seiner primitiven Instinkte und angelernten Verhaltensweisen. Übernatürlicher Intellekt verleiht dem Charakter Bonuswürfel für den GEIST-Pool, welche für GEIST- und GEIST-basierte Fertigkeit-Tests genutzt werden können. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ.

UNNATÜRLICHER INTELLEKT

Grad	Effekt	Anforderung
1	3 Bonuswürfel auf den GEIST-Pool	MACHT 4 W6
2	6 Bonuswürfel auf GEIST-Pool	Grad 1, MACHT 6 W6, ab Stufe 3
3	10 Bonuswürfel auf GEIST-Pool	Grad 2, MACHT 8 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 6

Wirkungsdauer <i>augenblicklich</i>
Reichweite <i>Körper</i>
Effektdauer <i>anhaltend</i>

UNNATÜRLICHE PERSÖNLICHKEIT

Der Charakter verfügt über eine kraftvolle Persönlichkeit, die auf unnatürliche Weise die Menschen beeinflusst. Er kann wohlwollend und freundschaftlich wirken aber auch abweisend, elitär und gefährlich. Unnatürliche Persönlichkeit verleiht Bonuswürfel für den PERSÖNLICHKEIT-Pool, welche bei PERSÖNLICHKEIT- und PERSÖNLICHKEIT-basierten Fertigkeit-Tests genutzt werden können. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ.

UNNATÜRLICHER PERSÖNLICHKEIT

Grad	Effekt	Anforderung
1	3 Bonuswürfel auf den PERSÖNLICHKEIT-Pool	MACHT 4 W6
2	6 Bonuswürfel auf PERSÖNLICHKEIT-Pool	Grad 1, MACHT 6 W6, ab Stufe 3
3	10 Bonuswürfel auf PERSÖNLICHKEIT-Pool	Grad 2, MACHT 8 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 6

Wirkungsdauer <i>augenblicklich</i>
Reichweite <i>Körper</i>
Effektdauer <i>anhaltend</i>



FERTIGKEITSKRÄFTE

TRANCE

Der Daeva blickt seinem Opfer tief in die Augen und unterdrückt dessen Persönlichkeit mit seinem Geist. Gegenüber dem Daeva ist das Opfer wie in Trance und lässt sich bei den sozialen Fertigkeiten *Foltern*, *Verführen* oder *Verhören* leichter überzeugen. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ.

TRANCE

Grad	Effekt	Anforderung
1	Das Ziel des Daeva darf einen PERSÖNLICHKEIT-Test gegen den Mindestwurf 5+(1) ablegen. Gelingt der Test, schlägt die Kraft des Daeva automatisch fehl. Misslingt der Test, erhält der Daeva +2 für alle <i>Foltern</i> -, <i>Verführen</i> - und <i>Verhören</i> -Tests bis zum nächsten Sonnenuntergang.	MACHT 4 W6
2	Das Ziel des Daeva darf einen PERSÖNLICHKEIT-Test gegen den Mindestwurf 6+(1) ablegen. Gelingt der Test, schlägt die Kraft des Daeva automatisch fehl. Misslingt der Test, erhält der Daeva +3 für alle <i>Foltern</i> -, <i>Verführen</i> - und <i>Verhören</i> -Tests bis zum nächsten Sonnenuntergang.	Grad 1, MACHT 6 W6, ab Stufe 3
3	Das Ziel des Daeva darf einen PERSÖNLICHKEIT-Test gegen den Mindestwurf 8+(1) ablegen. Gelingt der Test, schlägt die Kraft des Daeva automatisch fehl. Misslingt der Test, erhält der Daeva +4 für alle <i>Foltern</i> -, <i>Verführen</i> - und <i>Verhören</i> -Tests bis zum nächsten Sonnenuntergang.	Grad 2, MACHT 8 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 6

Wirkungsdauer <i>1 volle Aktion</i>
Reichweite <i>Augenkontakt</i>
Effektdauer <i>bis zum nächsten Sonnenuntergang</i>

AKTIONSKRÄFTE

ANGST

Der Daeva durchsucht den Geist seiner Opfer nach deren schrecklichsten Ängsten und manifestiert sie. Wird die Kraft gewirkt, sehen alle Gegner des Daeva, die einen direkten Angriff

gegen ihn führen möchten, entsetzliche Bilder vor ihren Augen. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ.

ANGST

Grad	Effekt	Anforderung
1	Gegner, die den Daeva angreifen wollen, müssen einen PERSÖNLICHKEIT-Test gegen 5+(1) ablegen, oder dürfen den Daeva in dieser Runde nicht direkt angreifen.	MACHT 4 W6
2	Gegner, die den Daeva angreifen wollen, müssen einen PERSÖNLICHKEIT-Test gegen 6+(1) ablegen, oder dürfen den Daeva in dieser Runde nicht direkt angreifen.	Grad 1, MACHT 6 W6, ab Stufe 3
3	Gegner, die den Daeva angreifen wollen, müssen einen PERSÖNLICHKEIT-Test gegen 8+(1) ablegen, oder dürfen den Daeva in dieser Runde nicht direkt angreifen.	Grad 2, MACHT 8 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 6

Wirkungsdauer <i>1 volle Aktion</i>
Reichweite <i>Körper</i>
Effektdauer <i>bis zum Ende des Kampfes</i>

ENTSETZEN

Das Auge kann ein starker Mitstreiter, aber auch

ENTSETZEN

Grad	Effekt	Anforderung
1	Alle Wesen in Sichtweite des Daeva müssen einen <i>Furcht</i> -Test mit dem Mindestwurf 5+(2) ablegen oder erleiden die Auswirkungen von <i>Furcht</i> (siehe Kapitel: Kampf).	MACHT 6 W6, ab Stufe 3
2	Alle Wesen in Sichtweite des Daeva müssen einen <i>Furcht</i> -Test mit dem Mindestwurf 5+(3) ablegen oder erleiden die Auswirkungen von <i>Furcht</i> (siehe Kapitel: Kampf).	Grad 1, MACHT 8 W6, ab Stufe 6
3	Alle Wesen in Sichtweite des Daeva müssen einen <i>Furcht</i> -Test mit dem Mindestwurf 5+(4) ablegen oder erleiden die Auswirkungen von <i>Furcht</i> (siehe Kapitel: Kampf).	Grad 2, MACHT 10 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 9

Wirkungsdauer <i>1 volle Aktion</i>
Reichweite <i>Körper</i>
Effektdauer <i>bis zum Ende des Kampfes</i>

eine gefährliche Schwachstelle sein. Der Daeva weiß das und manifestiert entsetzliche, groteske Wesenheiten um sich herum. Ihr bestialisches und unnatürliches Antlitz flößt Angst und Schrecken ein, die kein Sterblicher so leicht von sich abzuschütteln vermag. Selbst *Diabolus* in wahrer Gestalt sind zu *Furcht*-Tests gezwungen. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ.

AETHERISCH

Der Körper des Daeva wird durchsichtig und erscheint so transparent wie ein blasses Hologramm. Kinetische Waffen durchdringen den Daeva, ohne Schaden anzurichten, und bewegen sich einfach durch ihn hindurch. Der Daeva ist nicht in der Lage, sich durch solide Objekte hindurchzubewegen, denn ein Teil seines Körpers ist noch immer in der wahren Welt verankert. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ.

AETHERISCH

Grad	Effekt	Anforderung
1	Wird der Daeva von einer kinetischen Waffe (KIN) getroffen, würfle 1 W6. Bei einer 5-6 durchdringt die Waffe den Daeva, ohne Schaden zu verursachen.	MACHT 6 W6, ab Stufe 3
2	Wird der Daeva von einer kinetischen Waffe (KIN) getroffen, würfle 1 W6. Bei einer 4-6 durchdringt die Waffe den Daeva, ohne Schaden zu verursachen.	Grad 1, MACHT 8 W6, ab Stufe 6
3	Wird der Daeva von einer kinetischen Waffe (KIN) getroffen, würfle 1 W6. Bei einer 3-6 durchdringt die Waffe den Daeva, ohne Schaden zu verursachen.	Grad 2, MACHT 10 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 9

Wirkungsdauer <i>1 volle Aktion</i>
Reichweite <i>Körper</i>
Effektdauer <i>anhaltend</i>

KRANKHEIT

Ein Daeva, der diese Kraft nutzt, erzeugt die Symptome einer Krankheit bei seinem Opfer, ohne ihm damit körperlich zu schaden. Er muss das Ziel zumindest flüchtig kennen und ihm bereits persönlich begegnet sein. Unterliegt das

Opfer dieser Kraft, steigert sich das Ziel langsam in einen Wahn, der nur vom Daeva oder einem Arzt durch Zusicherung seiner Gesundheit beendet werden kann. Wird dem Ziel nicht geholfen, ist es davon überzeugt schwer erkrankt zu sein (abhängig von den vorgegaukelten Symptomen) und wird langsam wahnsinnig (siehe folgende Tabelle). Krankheit ist keine Kraft, die im Kampf Anwendung findet und hat dort keine Auswirkungen.

KRANKHEIT

Grad	Effekt	Anforderung
1	Der Daeva und sein Opfer führen einen konkurrierenden PERSÖNLICHKEIT -Test gegen den Mindestwurf 5+ durch. Gewinnt das Opfer, hat diese Kraft keinen Effekt. Gewinnt der Daeva, durchläuft das Opfer die Auswirkungen der nachfolgenden Tabelle, sofern es keine Hilfe erhält.	MACHT 8 W6, ab Stufe 6

Wirkungsdauer <i>1 volle Aktion</i>
Reichweite <i>Bekanntsein</i>
Effektdauer <i>anhaltend</i>

Tabelle: Wahnsinn – Krankheit

WS	Zeit	Auswirkung
Stufe I	1 W6 Tage	Unwohlsein und das Gefühl von Krankheit
Stufe II	1 W6 Tage	Überzeugt davon, krank zu sein mit stetiger Verschlimmerung
Stufe III	2W6 Tage	Panikattacken und den Wunsch Hilfe zu suchen
Stufe IV	2 W6 Tage	Resignation und das Gefühl, dass niemand helfen kann
Stufe V	3 W6 Tage	Unbedingter Wunsch zu genesen oder allem ein Ende zu setzen

WS: Wahnsinn-Stufe

Die Kraft *Krankheit* kann nur 1-mal pro Monat auf eine Person angewendet werden und nicht auf Personen die der Kraft *Krankheit* noch immer unterliegen.

MACHT

Nutzt ein Daeva diese Kraft, spiegelt er seinem Ziel dessen eigene Machtlosigkeit vor, selbst wenn sie nicht real ist. Er muss das Ziel zumindest flüchtig kennen und ihm bereits persönlich begegnet sein. Das Ziel hat das Gefühl, als ob ihm alle Fäden aus der Hand genommen werden und eine unsichtbare Macht sich seiner Position, Finanzen, Freunde oder Zukunft

bemächtigt. Gelingt es dem Opfer nicht, sich gegen diese Geistesbeeinflussung zu wehren, steigert es sich immer weiter in eine Paranoia gegen den unbekanntenen Feind. Es versucht, jedes bisschen Macht an sich zu reißen und geht dabei über Leichen. Für die Worte des Daeva, der den Grund hinter dieser Angst des Machtverlusts kennt, wird das Ziel zuträglich und vermeint im Daeva einen Freund zu sehen. Die Effekte von *Macht* können nur gebrochen werden, wenn das Opfer einen durchschlagenden Erfolg erzielt und sich seiner eigenen Macht wieder sicher wähnt oder der Daeva die Kraft freiwillig beendet. *Macht* ist keine Kraft, die im Kampf Anwendung findet und hat dort keine Auswirkungen. Die Auswirkungen sind in der nachfolgenden Tabelle aufgezeigt.

MACHT

Grad	Effekt	Anforderung
1	Der Daeva und sein Opfer führen einen konkurrierenden GEIST-Test gegen den Mindestwurf 5+ durch. Gewinnt das Opfer, hat diese Kraft keinen Effekt. Gewinnt der Daeva, durchläuft das Opfer die Auswirkungen der nachfolgenden Tabelle, sofern die Effekte der Kraft <i>Macht</i> nicht gebrochen werden. Der Daeva erhält für jede Stufe des Wahnsinns, die das Opfer erreicht hat +1 auf alle sozialen Fertigkeiten gegen das Opfer (max. 5+).	MACHT 8 W6, ab Stufe 6

Wirkungsdauer *1 volle Aktion*

Reichweite *Bekanntsein*

Effektdauer *anhaltend*

Tabelle: Wahnsinn – Macht

WS	Zeit	Auswirkung
Stufe I	1 W6 Tage	Das Gefühl einer unsichtbaren Macht, die gegen ihn arbeitet
Stufe II	1 W6 Tage	Sicherheit, dass ein Feind sich in seinem nächsten Umfeld befindet
Stufe III	2W6 Tage	Paranoide Suche nach dem Feind, zuträglich für Worte des Daeva
Stufe IV	2 W6 Tage	Rücksichtsloses Verhalten gegen potenzielle Feinde
Stufe V	3 W6 Tage	Bereitschaft zur tödlichen Gewalt gegen potenzielle Opponenten

WS: Wahnsinn-Stufe

Die Kraft *Macht* kann nur 1-mal pro Monat auf eine Person angewendet werden und nicht auf Personen die der Kraft *Macht* noch immer unterliegen.

BLUTMACHT

Besitzt der Daeva einen frischen Tropfen Blut seines Ziels, kann er dieses mit einer geschnitzten, genähten oder gestrickten Puppe verbinden. Flüstert er der Puppe einen Befehl zu, wird auch sein Ziel diesem Ziel gehorchen. Für seine Kontrolle hat der Daeva jedoch nur bis zum Sonnenuntergang, an dem die Puppe zu Staub zerfällt. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ.

BLUTMACHT

Grad	Effekt	Anforderung
1	Der Daeva flüstert der Puppe Befehle zu. Bei Befehlen, die das Opfer und seine Lieben nicht in Gefahr bringen, muss es einen erfolgreichen GEIST-Test mit Mindestwurf 6+(1) bestehen. Bringen die Befehle das Opfer oder seine Lieben in Gefahr, darf das Opfer einen GEIST-Test gegen den Mindestwurf 4+(1) würfeln. Hat das Opfer auch nur 1 Erfolg, widersetzt es sich dem Befehl und wird keinen gleichen oder ähnlichen Befehlen mehr gehorchen. Misslingt der Test, folgt es willig dem Befehl des Daeva.	MACHT 6 W6, ab Stufe 3
2	Der Daeva flüstert der Puppe Befehle zu. Bei Befehlen, die das Opfer und seine Lieben nicht in Gefahr bringen, muss es einen erfolgreichen GEIST-Test mit Mindestwurf 8+(1) bestehen. Bringen die Befehle das Opfer oder seine Lieben in Gefahr, darf das Opfer einen GEIST-Test gegen den Mindestwurf 5+(1) würfeln. Hat das Opfer auch nur 1 Erfolg, widersetzt es sich dem Befehl und wird keinen gleichen oder ähnlichen Befehlen mehr gehorchen. Misslingt der Test, folgt es willig dem Befehl des Daeva.	Grad 1, MACHT 8 W6, ab Stufe 6

BLUTMACHT (Fortsetzung)

3	Der Daeva flüstert der Puppe Befehle zu. Bei Befehlen, die das Opfer und seine Lieben nicht in Gefahr bringen, muss es einen erfolgreichen GEIST-Test mit Mindestwurf 10+(1) bestehen. Bringen die Befehle das Opfer oder seine Lieben in Gefahr, darf das Opfer einen GEIST-Test gegen den Mindestwurf 6+(1) würfeln. Hat das Opfer auch nur 1 Erfolg, widersetzt es sich dem Befehl und wird keinen gleichen oder ähnlichen Befehlen mehr gehorchen. Misslingt der Test, folgt es willig dem Befehl des Daeva.	Grad 2, MACHT 10 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 9
---	--	--

Wirkungsdauer *1 volle Aktion*

Reichweite *beliebig*

Effektdauer *anhaltend*

SANDSTURM

Der Daeva beschwört einen reißenden Sandsturm, der die Sicht raubt und Fernkampfangriffe erschwert. Alle Personen um den Daeva herum sind davon beeinträchtigt, doch der Daeva sieht ganz normal, als ob der Sandsturm nicht existieren würde. Wird die Kraft beendet, zerfällt der Sand zu substanzlosem Staub und hinterlässt keine Spuren. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ.

SANDSTURM

Grad	Effekt	Anforderung
1	Umkreis 100 Meter, Dauer 1 W6 Runden, allgemeiner Sichtmodifikator -1, zusätzlicher Modifikator für Fernkampfangriffe von -1	MACHT 4 W6
2	Umkreis 250 Meter, Dauer 2 W6 Runden, allgemeiner Sichtmodifikator -2, zusätzlicher Modifikator für Fernkampfangriffe von -2	Grad 1, MACHT 6 W6, Stufe 3
3	Umkreis 500 Meter, Dauer 3 W6 Runden, allgemeiner Sichtmodifikator -3, zusätzlicher Modifikator für Fernkampfangriffe von -3	Grad 2, MACHT 8 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 6

Wirkungsdauer *1 volle Aktion*

Reichweite *Grad*

Effektdauer *Grad der Kraft*

WASSERGESTALT (nur *Diabolus* in wahrer Gestalt)

Nutzt ein Daeva diese Kraft, verwandelt sich sein Körper und alles was er bei sich trägt augenblicklich zu Wasser. Das Wasser scheint eine Form von Eigenleben zu besitzen und ist in der Lage sich zu bewegen.

WASSERGESTALT

Grad	Effekt	Anforderung
1	Als Wasser kann sich der Daeva mit ¼ der normalen Geschwindigkeit bewegen und ist immun gegen Nahkampf- und Fernkampfwaffen, mit Ausnahme von Waffen, die auf Feuer (FEU) basieren. Von diesen erhält er sogar doppelten Schaden. Der Daeva kann in dieser Gestalt keine anderen Kräfte einsetzen oder Kampfactionen ausführen, sich aber an alle Orte bewegen, an die auch Wasser kommt. Ein Daeva in Wassergestalt, gefriert bei Temperaturen unter Null, mischt sich nicht mit normalem Wasser und kann dadurch leicht unterschieden werden.	MACHT 6 W6, <i>Dämon des Lichts</i> Grad 1, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 3

Wirkungsdauer *1 volle Aktion*

Reichweite *Körper*

Effektdauer *anhaltend*

GENESUNG

Verwendet ein Daeva die Kraft *Genesung*, beginnen seine Handflächen ein goldenes Licht auszusenden, das heilende Kräfte besitzt. Er kann die Kraft auf sich selbst und andere anwenden. Selbst wenn ein Charakter bereits verblutet ist, kann der Daeva ihn innerhalb von 24 Stunden mit dieser Kraft zurück ins Leben holen, verliert dann aber 1 MACHT-Pool permanent. Der Daeva kann sich nicht selbst ins Leben zurückholen. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ.

GENESUNG

Grad	Effekt	Anforderung
1	Der Daeva führt einen GEIST-Test gegen den Standard-Mindestwurf 4+ durch und heilt für jeden Erfolg 1 Lebenspunkt.	MACHT 4 W6, <i>Dämon des Lichts</i> Grad 1
2	Der Daeva führt einen GEIST-Test gegen den Standard-Mindestwurf 4+ durch und heilt für jeden Erfolg 2 Lebenspunkte.	Grad 1, MACHT 6 W6, ab Stufe 3
3	Der Daeva führt einen GEIST-Test gegen den Standard-Mindestwurf 4+ durch und heilt für jeden Erfolg 1 W6 Lebenspunkte.	Grad 2, MACHT 8 W6, ab Stufe 6

Wirkungsdauer <i>1 volle Aktion</i>
Reichweite <i>Berührung</i>
Effektdauer <i>anhaltend</i>

RAUCHGESTALT (nur *Diabolus* in wahrer Gestalt)

Nutzt ein Daeva diese Kraft, verwandelt sich sein Körper augenblicklich in Rauch. Der Rauch RAUCHGESTALT

Grad	Effekt	Anforderung
1	Als Rauch kann er sich mit ¼ der normalen Geschwindigkeit bewegen und ist immun gegen Nahkampf- und Fernkampfaffen, mit Ausnahme von Waffen, die die den Rauch verwirbeln können. Z. B. vollautomatische Waffen, Sprengwaffen und Granaten. Von diesen erhält er sogar doppelten Schaden. Der Daeva kann in dieser Gestalt keine anderen Kräfte einsetzen oder Kampffaktionen durchführen, sich aber an alle Orte bewegen, an die auch Rauch kommt. Ein Daeva in Rauchgestalt bewegt sich nicht mit dem Wind und kann dadurch leicht von echtem Rauch unterschieden werden.	MACHT 6 W6, <i>Dämon des Schattens</i> Grad 1, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 3

Wirkungsdauer <i>1 volle Aktion</i>
Reichweite <i>Körper</i>
Effektdauer <i>anhaltend</i>

scheint seinem eigenen Willen zu folgen und bewegt sich nicht mit der Luftströmung oder breitet sich aus.

SCHADEN

Verwendet der Daeva diese Kraft, kann er eine Kugel aus schwarzem Rauch aus seinen Händen feuern. Wird ein Gegner davon getroffen, durchdringt die Kugel jede konventionelle und paraphysiologische Panzerung und Deckung. Der daraus resultierende Schaden kann nur durch die natürliche körperliche Regeneration aber nicht durch paraphysiologische Kräfte oder medizinische Hilfe geheilt werden.

SCHADEN

Grad	Effekt	Anforderung
1	Der Daeva würfelt einen GEIST-Test gegen den Mindestwurf 5+. Für jeden Erfolg hat die Kugel eine Reichweite von 2 Metern und verursacht 1 W6 (S-MYS) Schaden. Um zu treffen führt der Daeva einen <i>Wurfaffen (nicht-aerodynamische Objekte)</i> -Test mit den üblichen Modifikatoren für Sicht durch.	MACHT 4 W6, <i>Dämon des Schattens</i> Grad 1

Wirkungsdauer <i>1 volle Aktion</i>
Reichweite <i>Erfolge</i>
Effektdauer <i>1 volle Aktion</i>

WINDSTOSS

Der Daeva zwingt seinen Gegner in einen Kampf des Geistes und schleudert den Verlierer mit einem kraftvollen Windstoß von sich weg. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ.

FREMDAUGE

Der Daeva entscheidet sich für ein Ziel in seinem Sichtbereich und schließt die Augen. Sein Geist klinkt sich in das Sehzentrum seines Opfers ein und sieht von nun ab alles, was sein Opfer zu sehen vermag. Eine praktische Kraft, nicht nur wenn es um Informationen geht. Der Daeva kann die Kraft jederzeit beenden, indem er seine Augen aufschlägt. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ.

WINDSTOSS

Grad	Effekt	Anforderung
1	Der Daeva und sein Gegner machen einen konkurrierenden GEIST-Test mit dem MW 5+. Es spielt keine Rolle, ob der Daeva mit seinem Gegner im Nahkampf ist oder nicht. Gewinnt der Gegner, hat diese Kraft keinen Effekt. Gewinnt der Daeva, wird sein Gegner für jeden Nettoerfolg 1 W6 Meter von dem Daeva weggestoßen. Der weggestoßene Gegner muss einen GESCHICK-Test mit 4+(1) bestehen, um nicht hinzufallen.	MACHT 4 W6
2	Der Daeva und sein Gegner machen einen konkurrierenden GEIST-Test mit dem MW 5+. Es spielt keine Rolle, ob der Daeva mit seinem Gegner im Nahkampf ist oder nicht. Gewinnt der Gegner, hat diese Kraft keinen Effekt. Gewinnt der Daeva, wird sein Gegner für jeden Nettoerfolg 2 W6 Meter von dem Daeva weggestoßen. Der weggestoßene Gegner muss einen GESCHICK-Test mit 5+(1) bestehen, um nicht hinzufallen.	Grad 1, MACHT 6 W6, ab Stufe 3
3	Der Daeva und sein Gegner machen einen konkurrierenden GEIST-Test mit dem MW 5+. Es spielt keine Rolle, ob der Daeva mit seinem Gegner im Nahkampf ist oder nicht. Gewinnt der Gegner, hat diese Kraft keinen Effekt. Gewinnt der Daeva, wird sein Gegner für jeden Nettoerfolg 3 W6 Meter von dem Daeva weggestoßen. Der weggestoßene Gegner muss einen GESCHICK-Test mit 6+(1) bestehen, um nicht hinzufallen.	Grad 2, MACHT 8 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 6

Wirkungsdauer 1 volle Aktion

Reichweite Sichtweite

Effektdauer 1 volle Aktion

FREMDAUGE

Grad	Effekt	Anforderung
1	Der Daeva und sein gewähltes Opfer führen einen konkurrierenden GEIST-Test mit dem Mindestwurf 5+ durch. Gewinnt das Opfer, ist die Kraft des Daeva fehlgeschlagen. Gewinnt der Daeva, kann er für Erfolge x 1 Minute aus den Augen seines Opfers sehen. Das Opfer ist sich der Präsenz des Daeva nicht bewusst.	MACHT 4 W6
2	Der Daeva und sein gewähltes Opfer führen einen konkurrierenden GEIST-Test mit dem Mindestwurf 5+ durch. Gewinnt das Opfer, ist die Kraft des Daeva fehlgeschlagen. Gewinnt der Daeva, kann er für Erfolge x 10 Minuten aus den Augen seines Opfers sehen. Das Opfer bekommt mit der Zeit leichte Kopfschmerzen, ist sich der Präsenz des Daeva jedoch nicht bewusst.	Grad 1, MACHT 6 W6, Stufe 3
3	Der Daeva und sein gewähltes Opfer führen einen konkurrierenden GEIST-Test mit dem Mindestwurf 5+ durch. Gewinnt das Opfer, ist die Kraft des Daeva fehlgeschlagen. Gewinnt der Daeva, kann er für Erfolge x 1 Stunde aus den Augen seines Opfers sehen. Das Opfer bekommt mit der Zeit starke Kopfschmerzen und hat das Gefühl nicht alleine zu sein. Woher dieses Gefühl kommt, ist dem Opfer aber nicht klar.	Grad 2, MACHT 8 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 6

Wirkungsdauer 1 volle Aktion

Reichweite Sichtweite

Effektdauer Grad der Kraft

LEID

Finstere Daeva leben von dem Leid anderer und können dieses Leid in Lebenskraft umsetzen. Werden Menschen in ihrem Umkreis verwundet, egal ob Freund oder Feind, absorbieren sie einen Teil deren Lebenskraft und heilen sich damit selbst. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ.

LEID

Grad	Effekt	Anforderung
1	Der Daeva nimmt die verlorenen Lebenspunkte anderer Menschen in einem Radius von 5 Metern in sich auf. Am Anfang seiner Runde entscheidet der Daeva, was er absorbieren möchte; Lebenspunkte oder Ausdauer. Für jeweils 2 verlorene Lebenspunkte anderer erhält der Daeva 1 Lebenspunkt zurück. Für jeweils 2 verlorene Ausdauer anderer erhält er Daeva 1 Ausdauer zurück. Der Daeva erhält keine Lebenspunkte oder Ausdauer zurück, die er selbst verloren hat.	MACHT 6 W6, <i>Dämon des Schattens</i> Grad 1, ab Stufe 3
2	Der Daeva nimmt die verlorenen Lebenspunkte anderer Menschen in einem Radius von 10 Metern in sich auf. Am Anfang seiner Runde entscheidet der Daeva, was er absorbieren möchte; Lebenspunkte oder Ausdauer. Für jeweils 1 verlorenen Lebenspunkt anderer erhält der Daeva 1 Lebenspunkt zurück. Für jeweils 1 verlorene Ausdauer anderer erhält er Daeva 1 Ausdauer zurück. Der Daeva erhält keine Lebenspunkte oder Ausdauer zurück, die er selbst verloren hat.	Grad 1, MACHT 8 W6, ab Stufe 6
3	Der Daeva nimmt die verlorenen Lebenspunkte anderer Menschen in einem Radius von 15 Metern in sich auf. Für jeweils 1 verlorenen Lebenspunkt anderer erhält der Daeva 1 Lebenspunkt zurück und für jeweils 1 verlorene Ausdauer anderer erhält er Daeva 1 Ausdauer zurück. Der Daeva erhält keine Lebenspunkte oder Ausdauer zurück, die er selbst verloren hat.	Grad 2, MACHT 10 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 9

Wirkungsdauer *augenblicklich*

Reichweite Grad

Effektdauer *anhaltend*

UNGLÜCK

Ein Daeva kann die Wahrscheinlichkeit zuungunsten seiner Feinde beeinflussen. Wird die Kraft *Unglück* aktiviert, beeinflusst sie das Gelingen von Aktionen im Umfeld des Daeva. Der Daeva kann entscheiden, wer dem Einfluss der Kraft unterliegt und wer davon verschont bleibt. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ.

UNGLÜCK

Grad	Effekt	Anforderung
1	Der Daeva benennt 1 Person in einer max. Entfernung von Stufe des Daeva. Diese Person muss bei jedem Test 1 erfolgreichen Würfel erneut würfeln. Das zweite Ergebnis des Würfels zählt, auch wenn es besser ist als das erste.	MACHT 6 W6, <i>Dämon des Schattens</i> Grad 1, ab Stufe 3
2	Der Daeva benennt bis zu 3 Personen in einer max. Entfernung von Stufe x2 des Daeva. Diese Personen müssen bei jedem Test 2 erfolgreiche Würfel erneut würfeln. Das zweite Ergebnis dieser Würfel zählt, auch wenn es besser ist als das erste.	Grad 1, MACHT 8 W6, ab Stufe 6
3	Der Daeva benennt bis zu 5 Personen in einer max. Entfernung von Stufe x3 des Daeva. Diese Personen müssen bei jedem Test alle erfolgreichen Würfel erneut würfeln. Das zweite Ergebnis dieser Würfel zählt, auch wenn es besser ist als das erste.	Grad 2, MACHT 10 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 9

Wirkungsdauer *augenblicklich*

Reichweite Grad

Effektdauer *anhaltend*

SCHUTZKREIS

Bei Aktivierung formt sich ein glühender Kreis um den Daeva. In dieser Zone dürfen der Daeva und alle seine Freunde und Kameraden *Ausweichen-* und *Abwehr-*, *Gekonntes Ausweichen-* und *Gekonnte Abwehr-*Test sowie Tests wiederholen, die direkt über ihr Überleben entscheiden (z. B. KRAFT- oder MACHT-Test für Verbluten, *Rückkehr* bei Wölfen usw.). Der zweite

Wurf zählt, auch wenn er noch schlechter war als der erste. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ.

SCHUTZKREIS

Grad	Effekt	Anforderung
1	Der Daeva führt einen GEIST-Test gegen den Standardmindestwurf 4+ durch. Für jeden Erfolg besitzt der Schutzkreis 1 m Radius.	MACHT 4 W6, <i>Dämon des Lichts</i> Grad 1
2	Der Daeva führt einen GEIST-Test gegen den Standardmindestwurf 4+ durch. Für jeden Erfolg besitzt der Schutzkreis 2 m Radius.	Grad 1, MACHT 6 W6, ab Stufe 3
3	Der Daeva führt einen GEIST-Test gegen den Standardmindestwurf 4+ durch. Für jeden Erfolg besitzt der Schutzkreis 3 m Radius.	Grad 2, MACHT 8 W6, ab Stufe 6

Wirkungsdauer $\frac{1}{2}$ Aktion

Reichweite *Körper*

Effektdauer *anhaltend*

WACHT

Wirkt ein Daeva diese Kraft, erschafft er eine unsichtbare Barriere vor sich. Bewegt sich jemand oder etwas durch diese Barriere, weiß der Daeva nicht nur davon, er weiß auch wer oder was sie passiert hat.

WACHT

Grad	Effekt	Anforderung
1	Der Daeva muss einen erfolgreichen GEIST-Test gegen den Standardmindestwurf 4+ bestehen. Für jeden Erfolg ist die Barriere 1 Meter breit, 1 Meter hoch und hält für 1 Stunde an. Die Barriere muss nicht geradlinig verlaufen, sondern kann Rundungen und Ecken abbilden.	MACHT 4 W6, <i>Dämon des Lichts</i> Grad 1

Wirkungsdauer 1 volle Aktion

Reichweite *Berührung*

Effektdauer *anhaltend*

MORD

Worte können machtvoll sein, besonders wenn sie mit den parapsychologischen Kräften eines Daeva hinterlegt sind. Der Daeva flüstert seinem

Opfer schreckliche, angsteinflößende und hasserfüllte Worte zu, die ihn dazu bringen, einen Mord zu begehen. Die Worte müssen persönlich gesagt werden und können nicht durch ein anderes Medium übertragen werden. Das Opfer des Daeva wird von Hass und Abscheu ergriffen, die es bereitwillig zu einem Mordinstrument machen. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ.

MORD

Grad	Effekt	Anforderung
1	Das Opfer der Kraft würfelt einen konkurrierenden PERSÖNLICHKEIT-Test gegen den Daeva. Der Mindestwurf von Daeva und seinem Opfer unterscheiden sich, abhängig von den Verhältnissen zwischen Opfer und Ziel des Mordes. Gewinnt das Opfer, hat diese Kraft keinen Effekt. Gewinnt der Daeva, führt das Opfer einen Mordversuch aus. Mindestwürfe: Opfer: Ziel ist unbekannt MW 6+ Opfer: Ziel ist bekannt MW 5+ Opfer: Ziel ist geliebt MW: 4+ Daeva: immer MW 8+	MACHT 6 W6, <i>Dämon des Schattens</i> Grad 1, ab Stufe 3
2	Das Opfer der Kraft würfelt einen konkurrierenden PERSÖNLICHKEIT-Test gegen den Daeva. Der Mindestwurf von Daeva und seinem Opfer unterscheiden sich, abhängig von den Verhältnissen zwischen Opfer und Ziel des Mordes. Gewinnt das Opfer, hat diese Kraft keinen Effekt. Gewinnt der Daeva, führt das Opfer einen Mordversuch aus. Mindestwürfe: Opfer: Ziel ist unbekannt MW 8+ Opfer: Ziel ist bekannt MW 6+ Opfer: Ziel ist geliebt MW: 5+ Daeva: immer MW 6+	Grad 1, MACHT 8 W6, ab Stufe 6

MORD (Fortsetzung)

Grad	Effekt	Anforderung
3	Das Opfer der Kraft würfelt einen konkurrierenden PERSÖNLICHKEIT-Test gegen den Daeva. Der Mindestwurf von Daeva und seinem Opfer unterscheiden sich, abhängig von den Verhältnissen zwischen Opfer und Ziel des Mordes. Gewinnt das Opfer, hat diese Kraft keinen Effekt. Gewinnt der Daeva, führt das Opfer einen Mordversuch aus. Mindestwürfe: Opfer: Ziel ist unbekannt MW 9+ Opfer: Ziel ist bekannt MW 8+ Opfer: Ziel ist geliebt MW: 6+ Daeva: immer MW 5+	Grad 2, MACHT 10 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 9

Wirkungsdauer 1 volle Aktion

Reichweite Hörreichweite

Effektdauer anhaltend

SCHILD

Wird die Kraft gewirkt, generiert der Daeva einen flimmernden Schild. Der Schild kann von Personen, Tieren, Driftern, Horrors und Ewigen einfach durchdrungen werden, zerstörerische Effekte (Waffen, Strahlung etc.) schwächen sich aber an dem Schild ab. Zerstörerische Effekte können den Schild von der Seite des Daeva ungehindert passieren. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ.

SCHILD

Grad	Effekt	Anforderung
1	Der Schild besitzt eine Panzerung von 6 und besitzt die halbe Stufe des Daeva als Durchmesser in Metern.	MACHT 4 W6, <i>Dämon des Lichts</i> Grad 1
2	Der Schild besitzt eine Panzerung von 8 und besitzt die Stufe des Daeva als Durchmesser in Metern.	Grad 1, MACHT 6 W6, ab Stufe 3
3	Der Schild besitzt eine Panzerung von 12 und besitzt die doppelte Stufe des Daeva als Durchmesser in Metern.	Grad 2, MACHT 8 W6, ab Stufe 6

Wirkungsdauer ½ Aktion

Reichweite Körper

Effektdauer anhaltend

„Kannst du dich an mehr erinnern?“

„Kaum. Fast jede Nacht habe ich diesen Traum und fast jede Nacht sehe ich diesen seltsamen Ort. Vor mir liegt ein Meer aus Sand mit Wellen so hoch wie ein Haus. Der Wind fährt durch meine zerzausten Haare und ich spüre die unbändige Kraft der Sonne auf meiner ledernen Haut.“

„Ist da noch mehr?“

„Ich höre Klänge in der Ferne. Es ist... nein, es ist Gesang. Er klingt fremdartig. Gesungen in einer fremden Sprache, aber wunderschön. Die Stimme betont die heiße Einsamkeit, die karge Landschaft und das Gefühl der Fremde.“

„Woher kommt die Stimme?“

„Da ist etwas am Horizont. Ich kann es nicht genau erkennen. Es ist wie Bäume und Sträucher inmitten einer endlosen Wüste aus Dünen und feinem Geröll. Das Grün ist so weit entfernt.“

„Ignoriere den Weg. Stell dir vor, dass du dort bist.“

„Ich habe das Gefühl, mein Körper würde sich auflösen und zu feinem Sand zerfallen; Sand, der vom Wind davongetragen wird. Ich verstehe das nicht.“

„Was geschieht mit dem Sand?“

„Er rieselt über den Boden, schwebt durch die Luft und fügt sich erneut zu mir zusammen. Mein Körper besteht aus Sand! Dort vorne stehen Palmen, an denen Früchte hängen. Ein kleiner See ist in der Mitte des Grüns. Wie kam ich hier her?“

„Durch die Mystik, Efendi. Durch die Mystik der Daeva.“

BIOMORPHOSIS



ANIMORPH

Die Animorph besitzen tierische Charakteristika und können diese durch Aktivierung stillgelegter Gensequenzen für spontane Mutationen nutzen. Die unnatürlichen Ausprägungen legen nahe, dass die reaktivierten Gensequenzen keiner Systematik folgen, sondern rein chaotisch sind und doch kann das Individuum den Effekt kontrollieren. Menschen, die zum Aspekt Animorph gehören, handeln oft instinktiv und besitzen ein natürliches Talent für den Umgang mit Tieren.

PRESTIGEKRÄFTE

PRESTIGE 1: WAHRE GESTALT (nur *Diabolus*)

Die wahre Gestalt der Animorph ist eine humanoide Kreatur, die aus Kombinationen verschiedener Tierarten zusammengesetzt ist. Zu den häufigsten Vertretern zählen zweifelsohne die Wirbeltiere, aber auch Reptilien stellen keine Seltenheit dar. Bisher weniger bekannt sind Mischungen aus Wirbel- und Weichtieren, wie humanoide Animorph mit Tentakeln und Fangarmen. Die Palette ist breit und das genaue Aussehen wird durch den Spieler festgelegt. Grundsätzlich verfügen alle Animorph über kräftige Arme und Klauen oder Tentakel die KRAFT+3(A/S-KIN) Schaden verursachen und in allen anderen Belangen als *Unbewaffnet (Natürliche Waffen)* (siehe **Kapitel: Fertigkeiten**) zählen. Die Animorphgestalt kann keine, nicht einmal primitive Waffen nutzen, ohne Abzüge für menschliche Technologie zu erhalten und sie muss für deren Benutzung würfeln.

Die Kraft WAHRE GESTALT muss durch *Diabolus* nicht gekauft werden, sie haben die notwendigen Lernpunkte bereits bei Charaktererschaffung ausgegeben, als sie sich für einen *Diabolus* entschieden.

WAHRE GESTALT

Grad	Effekt	Anforderung
1	Der Charakter kann die wahre Gestalt seines Aspekts annehmen.	nur <i>Diabolus</i>

Wirkungsdauer *1 volle Aktion*

Reichweite *Körper*

Effektdauer *anhaltend*

PRESTIGE 2: EINHEIT

Die menschliche Natur und die Paraphysiologie sind zwei getrennte Wege, die selten in die gleiche Richtung streben. Der Animorph hat eine Verbindung zwischen seiner menschlichen Gestalt und den unnatürlichen Kräften der Paraphysiologie geschlagen, wodurch beide Seiten voneinander profitieren. *Mutatis* heilen durch diese Verbindung mit enormer Geschwindigkeit, wohingegen bei *Diabolus* die menschliche Gestalt und die wahre Gestalt gleichzeitig heilen. Die Kraft *Einheit* ist immer aktiv und wird niemals beendet.

EINHEIT

Grad	Effekt	Anforderung
1	<i>Mutatis</i> halbieren jede Heilungszeit ihres menschlichen Körpers. Wenn <i>Diabolus</i> heilen, gesunden ihre menschliche und wahre Gestalt gleichzeitig, egal, in welchem Körper sie sich gerade befinden.	MACHT 10 W6, ab Stufe 9

Wirkungsdauer *augenblicklich*

Reichweite *Körper*

Effektdauer *dauerhaft*

PRESTIGE 3: GENMANIPULATOR

Manchen Animorph scheint die Manipulation ihres Erbguts keinerlei Mühe zu bereiten. Sie können eine Vielzahl verschiedener Manipulationen aufrechterhalten und dadurch ganz neue Arten erschaffen. Ein Genmanipulator vermag es bei den Kräften *Angriffs-, Verteidigungs-,*

Bewegungs-, Wahrnehmungs- und Stoffwechselmanipulation mehrere Effekte gleichzeitig zu aktivieren statt nur einen einzelnen. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ. Um einen Grad dieser Prestigekraft kaufen zu dürfen, muss der Animorph mindestens jeweils 1 Grad der Kräfte *Angriffs-, Verteidigungs-, Bewegungs-, Wahrnehmungs- und Stoffwechselmanipulation* besitzen. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ. Ein Charakter, der bereits die Kraft *Bestienmeister* erworben hat, kann die Kraft *Genmanipulator* nicht mehr erwerben.

GENMANIPULATOR

Grad	Effekt	Anforderung
1	Der Charakter kann bei den Kräften <i>Angriffs-, Verteidigungs-, Bewegungs-, Wahrnehmungs- und Stoffwechselmanipulation 1</i> zusätzlichen Effekt aktivieren (insgesamt 2)	MACHT 6 W6, ab Stufe 3
2	Der Charakter kann bei den Kräften <i>Angriffs-, Verteidigungs-, Bewegungs-, Wahrnehmungs- und Stoffwechselmanipulation 2</i> zusätzliche Effekte aktivieren (insgesamt 3)	Grad 1, MACHT 8 W6, ab Stufe 6
3	Der Charakter kann bei den Kräften <i>Angriffs-, Verteidigungs-, Bewegungs-, Wahrnehmungs- und Stoffwechselmanipulation 3</i> zusätzliche Effekte aktivieren (insgesamt 4)	Grad 2, MACHT 10 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 9

Wirkungsdauer *augenblicklich*
Reichweite *Körper*
Effektdauer *anhaltend*

PRESTIGE 4: BESTIENMEISTER

Der Animorph und sein Tier werden zu einer Einheit, in welcher sogar die paraphysiologischen Kräfte des Animorph auf sein Tier übertragen werden können. Außerdem kann der Animorph nun alle seine paraphysiologischen Kräfte auf seine eigene Tiergestalt übertragen. Während die Kraft auf ein Tier übertragen wird, kann sie weiterhin durch den Animorph eingesetzt werden. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ. Ein Charakter, der bereits die Kraft *Genmanipulator* erworben hat, kann die Kraft *Bestienmeister* nicht mehr erwerben.

BESTIENMEISTER

Grad	Effekt	Anforderung
1	Der Animorph kann 2 seiner erlernten Kräfte auf ein Tier in seiner Sichtweite übertragen. Das Tier nutzt die Kräfte, als ob es seine eigenen wären, würfelt aber mit seinen Attributen für eventuelle Tests.	MACHT 6 W6, ab Stufe 3
2	Der Animorph kann 4 seiner erlernten Kräfte auf ein Tier in seiner Sichtweite übertragen. Das Tier nutzt die Kräfte, als ob es seine eigenen wären, würfelt aber mit seinen Attributen für eventuelle Tests.	Grad 1, MACHT 8 W6, ab Stufe 6
3	Der Animorph kann alle seine erlernten Kräfte auf ein Tier in seiner Sichtweite übertragen. Das Tier nutzt die Kräfte, als ob es seine eigenen wären, würfelt aber mit seinen Attributen für eventuelle Tests.	Grad 2, MACHT 10 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 9

Wirkungsdauer $\frac{1}{2}$ Aktion
Reichweite *Körper*
Effektdauer *anhaltend*

ATTRIBUTSKRÄFTE

UNNATÜRLICHE KRAFT

Die Muskeln des Charakters wachsen beträchtlich an und lassen ihn bulliger wirken. Unter seiner Haut zeichnen sich die Kontraktionen ab, er wirkt größer und deutlich gefährlicher als zuvor. Unnatürliche Kraft verleiht dem Charakter Bonuswürfel für den

UNNATÜRLICHE KRAFT

Grad	Effekt	Anforderung
1	3 Bonuswürfel für den KRAFT-Pool	MACHT 4 W6
2	6 Bonuswürfel für den KRAFT-Pool	Grad 1, MACHT 6 W6, ab Stufe 3
3	10 Bonuswürfel für den KRAFT-Pool	Grad 2, MACHT 8 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 6

Wirkungsdauer *augenblicklich*
Reichweite *Körper*
Effektdauer *anhaltend*



KRAFT-Pool, welche für KRAFT- und KRAFT-basierte Fertigkeit-Tests genutzt werden können. Durch Bonuswürfel erhöht sich nicht der Nahkampfschaden. Die Bonuswürfel haben keinen Einfluss auf die Zahl der Lebenspunkte und die Ausdauer. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ.

UNNATÜRLICHES GESCHICK

Der Charakter verfügt über eine perfekt einstudierte Hand-Augen-Koordination. Sein Gleichgewichtssinn wird geschärft und seine

UNNATÜRLICHES GESCHICK

Grad	Effekt	Anforderung
1	3 Bonuswürfel für den GESCHICK-Pool	MACHT 4 W6
2	6 Bonuswürfel für den GESCHICK-Pool	Grad 1, MACHT 6 W6, ab Stufe 3
3	10 Bonuswürfel für den GESCHICK-Pool	Grad 2, MACHT 8 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 6

Wirkungsdauer *augenblicklich*
 Reichweite *Körper*
 Effektdauer *anhaltend*

Reaktionsgeschwindigkeit nimmt deutlich zu. Was für andere wie Nervosität erscheinen mag, sind unzählige Signale des Gehirns, welche gleichzeitig verarbeitet, ausgewertet und weitergeleitet werden. Unnatürliches Geschick verleiht Bonuswürfel für den GESCHICK-Pool, welche bei GESCHICK- und GESCHICK-basierten Fertigkeit-Tests genutzt werden können. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ.

AKTIONSKRÄFTE

VERTEIDIGUNGSMANIPULATION

Der Animorph kann schlummernde Teile seines Erbguts reaktivieren, um sich in Kampfsituationen besser zu verteidigen. Er kann sich Chitinplatten wachsen lassen, seiner Haut Farbzellen zur Tarnung verleihen oder Feinde durch optische Effekte abschrecken. Der Spieler darf sich entsprechend dem Grad seiner Kraft 1 Bonus aussuchen und diesen auf seinen Charakter anwenden. Ist die Kraft *Verteidigungsmanipulation* gewirkt, kann sie kein zweites Mal gewirkt werden. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ.

VERTEIDIGUNGSMANIPULATION

Grad	Effekt	Anforderung
1	Ausdauer I (Leichtes Fell) Panzerung I (Resistente Haut) Tarnung I (Primitive Farbzellen) Resistenz I (Anpassung)	MACHT 4 W6
2	Ausdauer II (Stabiles Fell) Panzerung II (Zähe Haut) Tarnung II (Erweiterte Farbzellen) Resistenz II (Zellregeneration)	Grad 1, MACHT 6 W6, ab Stufe 3
3	Ausdauer III (Dichtes Fell) Panzerung III (Knochenplatten) Tarnung III (Hochentwickelte Farbzellen) Resistenz III (Rekombination)	Grad 2, MACHT 8 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 6
4	Ausdauer IV (Schweres Fell) Panzerung IV (Chitinpanzer) Tarnung IV (Perfekte Anpassung) Resistenz IV (Zellproliferation)	Grad 3, MACHT 10 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 9

Wirkungsdauer $\frac{1}{2}$ Aktion

Reichweite Körper

Effektdauer *anhaltend*

Ausdauer

Ein undurchdringliches Fell erhöht die Zähigkeit des Animorph, stumpfer Gewalteinwirkung zu widerstehen. Solange diese Kraft gewirkt ist, kann der Charakter mehr Ausdauer als Lebenspunkte zu besitzen.

- I. Leichtes Fell: + 5 Ausdauer
- II. Stabiles Fell: +10 Ausdauer
- III. Dichtes Fell: +15 Ausdauer
- IV. Schweres Fell: +20 Ausdauer

Panzerung

Zähe Haut und solide organische Panzerungen schützen den Animorph im Kampf vor tödlichen Bedrohungen.

- I. Resistente Haut: Panzerung 3
- II. Zähe Haut: Panzerung 6
- III. Knochenplatten: Panzerung 9
- IV. Chitinpanzer: Panzerung 12

Tarnung

Der Animorph passt seine Haut der Umgebung

- an und entzieht sich dem ungeübten Auge.
- I. Primitive Farbzellen: +1 auf *Tarnen*-Tests
- II. Erweiterte Farbzellen: +2 auf *Tarnen*-Tests
- III. Hochentwickelte Farbzellen: +3 auf *Tarnen*-Tests
- IV. Perfekte Anpassung: +4 auf *Tarnen*-Tests

Resistenz*

Der Animorph widersteht widrigen Umständen durch Anpassung und erhöhte Zellregeneration.

I. Anpassung: Panzerung +2 gegen Hitze (FEU), Kälte (KÄL), Ätzend (ÄTZ), Gift (GIF) und Krankheit (KRA)

II. Zellregeneration: Panzerung +4 gegen Hitze (FEU), Kälte (KÄL), Ätzend (ÄTZ), Gift (GIF) und Krankheit (KRA)

III. Rekombination: Panzerung +6 gegen Hitze (FEU), Kälte (KÄL), Ätzend (ÄTZ), Gift (GIF) und Krankheit (KRA)

IV. Zellproliferation: Panzerung +8 gegen Hitze (FEU), Kälte (KÄL), Ätzend (ÄTZ), Gift (GIF) und Krankheit (KRA)

*Die Panzerung durch Resistenz gilt auch dann, wenn der Schadenstyp keine konventionelle Panzerung zulassen würde.

ANGRIFFSMANIPULATION

Um seine Angriffsstärke zu erhöhen, kann der

ANGRIFFSMANIPULATION

Grad	Effekt	Anforderung
1	Zähne I (Reißzähne) Krallen I (Katzenkrallen) Stacheln I (Pfeilstacheln) Giftodem I (Nesselgift)	MACHT 4 W6
2	Zähne II (Fangzähne) Krallen II (Pantherkrallen) Stacheln II (Horndolche) Giftodem II (Säuretoxin)	Grad 1, MACHT 6 W6, ab Stufe 3
3	Zähne III (Säbelzähne) Krallen III (Löwenkrallen) Stacheln III (Kampfspieße) Giftodem III (Rezeptorenblocker)	Grad 2, MACHT 8 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 6
4	Zähne IV (Bestienhauer) Krallen IV (Kampfkrallen) Stacheln IV (Giftspeere) Giftodem IV (Nervengift)	Grad 3, MACHT 10 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 9

Wirkungsdauer $\frac{1}{2}$ Aktion

Reichweite Körper

Effektdauer *anhaltend*

Charakter Teile seines Körpers zu natürlichen Waffen manipulieren. Er kann sich scharfe Krallen und spitze Zähne wachsen lassen, tödliche Stacheln verschießen und Gifte versprühen. Der Spieler darf sich entsprechend dem Grad seiner Kraft 1 Bonus aussuchen und diesen auf seinen Charakter anwenden. Ist die Kraft *Angriffsmanipulation* gewirkt, kann sie kein zweites Mal gewirkt werden. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ.

Zähne

Spitze Zähne wachsen im Mund des Animorph und formen tödliche Waffen gegen seine Feinde.

- I. Reißzähne: KRAFT+3(S-KIN)
- II. Fangzähne: KRAFT+4(S-KIN)
- III. Säbelzähne: KRAFT+5(S-KIN)
- IV. Bestienhauer: KRAFT+6(S-KIN), panzerbrechend

Krallen

Die Hände des Animorph werden von gefährlichen Krallen geziert, die seine Feinde in der Luft zerreißen.

- I. Katzenkrallen: KRAFT+4(S-KIN)
- II. Pantherkrallen: KRAFT+5(S-KIN)
- III. Löwenkrallen: KRAFT+6(S-KIN)
- IV. Kampfkrallen: KRAFT+7(S-KIN), panzerbrechend

Stacheln

Im Rücken des Animorph formen sich spitze Hornstachel, die durch spontane Muskelkontraktion auf beträchtliche Geschwindigkeiten beschleunigt werden können. Der Animorph führt einen *Wurfaffen (nicht-aerodynamische Objekte)*-Tests als Trefferwurf durch. Er erhält die üblichen Fernkampfmodifikatoren.

- I. Pfeilstacheln: KRAFT+1(S-KIN), Reichweite: KRAFTx2 Meter
- II. Horndolche: KRAFT+2(S-KIN), Reichweite: KRAFTx3 Meter
- III. Kampfspieße: KRAFT+3(S-KIN), Reichweite: KRAFTx4 Meter
- IV. Giftspeere: KRAFT+3(S-KIN) + 2 W6(S-GIF), Reichweite: KRAFTx5 Meter

Giftodem

Im Mund des Animorph formt sich ein Beutel mit gefährlichem Gift, das er bei Bedrohung auf seine

Feinde versprühen kann. Der Animorph führt einen *Wurfaffen (nicht-aerodynamische Objekte)*-Tests als Trefferwurf durch. Er erhält die üblichen Fernkampfmodifikatoren. Die Wirkung des Gifts hält für 1 W6 Runden.

- I. Nesselgift: 1 W6(S-GIF), Reichweite 4 Meter
- II. Säuretoxin: 1 W6(S-GIF) + 1 W6(S-ÄTZ), Reichweite 8 Meter
- III. Rezeptorenblocker: 3 W6(S-GIF), Reichweite 12 Meter
- IV. Nervengift: 4 W6(S-GIF), Reichweite 16 Meter

BEWEGUNGSMANIPULATION

Im Tierreich gibt es viele Bewegungsmöglichkeiten und der Animorph kann die meisten unter ihnen nutzen. Er reaktiviert schlummernde Teile seines Erbguts, um sich Flügel wachsen zu lassen, kraftvolle Flossen oder agile Sprungbeine. Der Spieler darf sich entsprechend dem Grad seiner Kraft 1 Bonus aussuchen und diesen auf seinen Charakter anwenden. Ist die Kraft *Bewegungsmanipulation* gewirkt, kann sie kein zweites Mal gewirkt werden. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ.

BEWEGUNGSMANIPULATION

Grad	Effekt	Anforderung
1	Rennen I (Wolfshatz) Schwimmen I (Schwertwal-flossen) Springen I (Kraftvolle Beine) Fliegen I (Hautschwingen)	MACHT 4 W6
2	Rennen II (Gazellenhast) Schwimmen II (Haiflossen) Springen II (Verbesserte Sprungmuskulatur) Fliegen II (Leichte Flügel)	Grad 1, MACHT 6 W6, ab Stufe 3
3	Rennen III (Windhund) Schwimmen III (Delfin-flossen) Springen III (Sprungbeine) Fliegen III (Schwere Flügel)	Grad 2, MACHT 8 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 6
4	Rennen IV (Gepardensprint) Schwimmen IV (Schwert-fischflossen) Springen IV (Katapultbeine) Fliegen IV (Kampfschwingen)	Grad 3, MACHT 10 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 9

Wirkungsdauer $\frac{1}{2}$ Aktion

Reichweite Körper

Effektdauer *anhaltend*

Rennen

Die Beine des Animorphs verwandeln sich in schnelle Läufe, mit denen er jeden Gegner zur Strecke bringt. Seine Bewegungsgeschwindigkeit erhöht sich deutlich.

- I. Wolfshatz: Der Charakter bewegt sich mit dem 12-fachen GESCHICK-Pool
- II. Gazellenhast: Der Charakter bewegt sich mit dem 14-fachen GESCHICK-Pool
- III. Windhund: Der Charakter bewegt sich mit dem 16-fachen GESCHICK-Pool
- IV. Gepardensprint: Der Charakter bewegt sich mit dem 18-fachen GESCHICK-Pool

Schwimmen

Dem Animorph wachsen Fischflossen, mit denen er sich so natürlich durch Flüsse und Seen bewegt wie ein Wasserbewohner. Kein noch so guter Schwimmer kann bei diesem rasanten Tempo mithalten.

- I. Schwertwalflossen: Der Charakter kann sich mit 4 Meter pro Runde in Wasser bewegen
- II. Haiflossen: Der Charakter kann sich mit 6 Meter pro Runde in Wasser bewegen
- III. Delfinflossen: Der Charakter kann sich mit 8 Meter pro Runde in Wasser bewegen
- IV. Schwertfischflossen: Der Charakter kann sich mit 10 Meter pro Runde in Wasser bewegen

Springen

Die Beine des Animorphs werden von kraftvollen Muskeln durchzogen, welche extreme Sprungweiten und -höhen gestatten. Egal ob bei der Flucht oder Jagd, diese Fertigkeiten sind enorm hilfreich.

- I. Kraftvolle Beine: Der Charakter kann 3 Meter hoch und weit springen
- II. Verbesserte Sprungmuskulatur: Der Charakter kann 5 Meter hoch und weit springen
- III. Sprungbeine: Der Charakter kann 7 Meter hoch und weit springen
- IV. Katapultbeine: Der Charakter kann 9 Meter hoch und weit springen

Fliegen

Schwinger oder Flügel wachsen aus dem Rücken des Animorph und verleihen ihm die Fähigkeit, sich in der Luft fortzubewegen. Damit wird selbst der Luftraum zu seinem Hoheitsgebiet.

- I. Hautschwinger: der Animorph kann sich gleitend fortbewegen, er kann zusätzlich 80 kg

im Flug tragen, der Flügelschlag verursacht KRAFT+3(A/S-KIN) Schaden

II. Leichte Flügel: der Animorph kann sich fliegend fortbewegen und im Flug zusätzliches Gewicht in Höhe seiner Größenstufe tragen (80/160/320/640) kg. Der Flügelschlag verursacht KRAFT+3(A/S-KIN) Schaden

III. Schwere Flügel: der Animorph kann sich fliegend fortbewegen und im Flug zusätzliches Gewicht in Höhe seiner Größenstufe tragen (100/200/400/800) kg. Der Flügelschlag verursacht KRAFT+4(A/S-KIN) Schaden

IV. Kampfschwinger: der Animorph kann sich fliegend fortbewegen und im Flug zusätzliches Gewicht in Höhe seiner Größenstufe tragen (150/300/600/1200) kg. Der Flügelschlag verursacht KRAFT+5(A/S-KIN) Schaden

WAHRNEHMUNGSMANIPULATION

Egal ob das Sehen besonderer Wellenlängen des Lichts oder das 3-dimensionale Wahrnehmen von Geräuschen, der Animorph kann diese verborgenen Talente seiner verlorenen Genetik reaktivieren. Der Spieler darf sich entsprechend dem Grad seiner Kraft 1 Bonus aussuchen und diesen auf seinen Charakter anwenden. Ist die

WAHRNEHMUNGSMANIPULATION

Grad	Effekt	Anforderung
1	Sicht I (Restlichtsicht) Gehör I (Verbessertes Gehör) Witterung I (Olfaktorische Verbesserung) Gespür I (Intuition)	MACHT 4 W6
2	Sicht II (Dunkelsicht) Gehör II (Luchsohren) Witterung II (Bluthund) Gespür II (Instinkt)	Grad 1, MACHT 6 W6, ab Stufe 3
3	Sicht III (Nachtsicht) Gehör III (Audioverstärkung) Witterung III (Erweiterte Rezeptoren) Gespür III (Gefahrensinn)	Grad 2, MACHT 8 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 6
4	Sicht IV (Ultraschall) Gehör IV (Frequenzanalysator) Witterung IV (Chemorezeptoren) Gespür IV (Vorahnung)	Grad 3, MACHT 10 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 9

Wirkungsdauer $\frac{1}{2}$ Aktion

Reichweite Körper

Effektdauer *anhaltend*

Kraft *Wahrnehmungsmanipulation* gewirkt, kann sie kein zweites Mal gewirkt werden. Die Effekte der Kraft *Wahrnehmungsmanipulation* sind im Nachfolgenden beschrieben. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ.

Sicht

Die Augen des Animorph verändern sich, um den schlechten Lichtverhältnissen zu trotzen. Auf höchstem Grad verlässt der Animorph das sichtbare Licht komplett und nutzt stattdessen sein Ultraschallgespür.

- I. Restlichtsicht: Lichtmodifikatoren durch Dunkelheit werden um 1 reduziert
- II. Dunkelsicht: Lichtmodifikatoren durch Dunkelheit werden um bis zu 2 reduziert
- III. Nachtsicht: Lichtmodifikatoren durch Dunkelheit werden um bis zu 3 reduziert
- IV. Ultraschall: Lichtmodifikatoren (Hell/Dunkel) haben für den Animorph keine Bedeutung

Gehör

Die Ohren des Charakters werden deutlich geschärft und können geringste Töne wahrnehmen, die dem menschlichen Hörsinn verborgen bleiben.

- I. Verbessertes Gehör: +1 auf *Wahrnehmung*-Tests von Geräuschen
- II. Luchsohren: +2 auf *Wahrnehmung*-Tests von Geräuschen
- III. Audioverstärkung: +3 auf *Wahrnehmung*-Tests von Geräuschen
- IV. Frequenzanalysator: +4 auf *Wahrnehmung*-Tests von Geräuschen

Witterung

Der Geruchssinn des Animorph verbessert sich derart stark, dass er damit sogar Objekte wahrnehmen kann, welche normalerweise nicht über Gerüche gefunden werden können. Z. B. eine kürzlich abgefeuerte Waffe oder ein Kleidungssetzen, der mit Parfum in Kontakt kam.

- I. Olfaktorische Verbesserung: +1 auf *Wahrnehmung*-Tests von Gerüchen
- II. Bluthund: +2 auf *Wahrnehmung*-Tests von Gerüchen
- III. Erweiterte Rezeptoren: +3 auf *Wahrnehmung*-Tests von Gerüchen
- IV. Chemorezeptoren: +4 auf *Wahrnehmung*-Tests von Gerüchen

Gespür

Der Animorph hat ein feines Gespür für Gefahren, die den normalen Sinneseindrücken entgehen. Er nimmt Bedrohungen wahr, bevor sie geschehen, und reagiert mit übernatürlicher Vorahnung.

- I. Intuition: +1 auf *Sechster Sinn*-Tests
- II. Instinkt: +2 auf *Sechster Sinn*-Tests
- III. Gefahrensinn: +3 auf *Sechster Sinn*-Tests
- IV. Vorahnung: +4 auf *Sechster Sinn*-Tests

STOFFWECHSELMANIPULATION

Der Animorph hat gelernt massive Veränderungen an seinem Körper durchzuführen und damit das gesamte Herz-Kreislaufsystem den Umgebungsbedingungen anzupassen sowie seinen Stoffwechsel zu beeinflussen. Der Spieler darf sich 1 Bonus aussuchen und diesen auf seinen Charakter anwenden. Ist die Kraft *Stoffwechselmanipulation* gewirkt, kann sie kein zweites Mal gewirkt werden. Die Effekte der Kraft *Stoffwechselmanipulation* sind im Nachfolgenden beschrieben. Zusätzliche KRAFT-Pool-Würfel haben keinen Einfluss auf die Zahl der Lebenspunkte und die Ausdauer.

STOFFWECHSELMANIPULATION

Grad	Effekt	Anforderung
1	Kiemen Tracheen Herzschlag Körpertemperatur Frostschutz UV-Blocker Nahrungsaufnahme	MACHT 4 W6

Wirkungsdauer 1 volle Aktion
Reichweite Körper
Effektdauer <i>anhaltend</i>

Kiemen

Dem Charakter wachsen Kiemen entlang des Halses, welche in der Lage sind, in Wasser gelösten Sauerstoff zu sammeln. Der Charakter kann normal unter Wasser atmen.

Tracheen

Dem Animorph wächst ein verzweigtes, subkutanes Röhrensystem, das durch winzige Öffnungen über die Haut Sauerstoff aufnehmen kann. Der Charakter kann normal atmen, ohne seine Lungen zu verwenden. Seine Atmung wird

damit unhörbar und selbst in einer medizinischen Untersuchung nicht festzustellen. Atembare Gifte haben keine Wirkung auf den Charakter.

Herzschlag

Der Herzschlag des Charakters kann stark gesenkt oder erhöht werden, was dem Animorph unterschiedliche Effekte beschert. Senkt der Animorph seinen Herzschlag beträchtlich, sinkt auch seine Atmung auf ein Minimum, wodurch er kaum noch Sauerstoff benötigt. Sein KRAFT-Pool sinkt um 3 (Minimum 1) und er kann in einem luftabgeschlossenen Raum 10-mal so lange überleben wie normale Menschen. Steigert der Animorph seinen Herzschlag jedoch deutlich, verbraucht er fast 10-mal mehr Luft als üblich und fährt seinen Stoffwechsel zu seinem physischen Maximum. Der Charakter erhält zusätzliche 3 Bonuswürfel für seinen KRAFT-Pool.

Körpertemperatur

Der Animorph beeinflusst seine Körpertemperatur und kann sie zwischen 20 °C und 42 °C fahren. Senkt der Animorph seine Körpertemperatur deutlich ab, ist er für Infrarotaugen, -kamas und -brillen nicht mehr wahrnehmbar. Steigert der Animorph seine Körpertemperatur, wird er zu einem kleinen Ofen, der andere und sich selbst vor dem Erfrieren bewahren kann. Der Animorph erhält in diesem Fall eine Panzerung von +6 gegen Kälte (KÄL) sowie +4 Panzerung gegen Krankheiten (KRA) und alle in direktem Körperkontakt zu dem Animorph +3 Panzerung gegen Kälte (KÄL).

Frostschutz

Der Animorph hat die Fähigkeit erlernt, ein natürliches Frostschutzmittel in seinem Körper zu produzieren. Ist der Animorph in der Gefahr zu erfrieren und nutzt diese Kraft, kann sein kompletter Körper einfrieren und er trotzdem überleben. Bei normalen Menschen würden die Eiskristalle das Gewebe zerstören und zum Tode führen. Die Zellen des Animorphs werden durch den Frostschutz bewahrt. Sobald die Umgebungstemperatur auf einen Normalwert ansteigt, taut der Animorph auf und erwacht wieder zum Leben. Der Animorph erhält nach der Erstarrung keinen Schaden durch KÄL.

UV-Blocker

Der Animorph erzeugt eine beträchtliche Menge an Melanin in seiner Haut und erhält damit eine tiefschwarze Farbe. Sein Körper ist damit selbst gegen enorme UV-Strahlung geschützt und erhält 4 Punkte Panzerung gegen Strahlung (STR).

Nahrungsaufnahme

Der Animorph kann seinen Stoffwechsel deutlich verlangsamen oder erhöhen. Verringert der Animorph seinen Stoffwechsel, kann er mit einem Zehntel der normalen Nahrung und des benötigten Wassers auskommen (siehe Kapitel Kampf). Er erhält -3 auf alle Attributs- und Fertigkeit-Tests. Steigert der Animorph hingegen seinen Stoffwechsel beträchtlich, benötigt er die fünffache Nahrungsmenge und halbiert damit die Heilungszeit von Wunden.

TIERKONTROLLE

Der animalische Geist des Animorph verbindet sich mit dem eines Tiers in seiner näheren Umgebung. Das Tier muss sich in Sichtweite befinden. Er kann das Tier um einen Gefallen bitten oder es zu einer Handlung zwingen. Wird das Tier um einen Gefallen gebeten, der es selbst und seine Jungen nicht in Gefahr bringt, ist üblicherweise kein Test notwendig. In allen anderen Fällen würfelt das Tier einen GEIST-Test gegen den entsprechenden Mindestwurf (abhängig vom Grad der Kraft). Gelingt dem Tier der GEIST-Test und merkt es manipuliert zu werden, greift es den Animorph an. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ.

TIERKONTROLLE

Grad	Effekt	Anforderung
1	Gefahr für das Tier selbst: GEIST-Test MW 4+ Gefahr für die Jungen des Tiers: GEIST-Test MW 5+	MACHT 4 W6
2	Gefahr für das Tier selbst: GEIST-Test MW 5+ Gefahr für die Jungen des Tiers: GEIST-Test MW 6+	Grad 1, MACHT 6 W6, ab Stufe 3
3	Gefahr für das Tier selbst: GEIST-Test MW 6+ Gefahr für die Jungen des Tiers: GEIST-Test MW 8+	Grad 2, MACHT 8 W6, ab Stufe 6

Wirkungsdauer *1 volle Aktion*

Reichweite *Sichtweite*

Effektdauer *anhaltend*

TIERGESTALT

Der Animorph kann seinen Körper vollständig in den eines Tieres verwandeln. Das Tier muss bei der ersten Verwandlung ausgewählt werden und bleibt für den Rest des Charakterlebens gleich. Durch den Kauf weiterer Grade dieser Kraft werden weitere Tiergestalten freigeschaltet. Selbst *Mutatis* sind in der Lage die Gestalt eines Tiers anzunehmen, jedoch handelt es sich um eine genetische Manipulation und nicht um die

TIERGESTALT

Grad	Effekt	Anforderung
1	Erlernt der Animorph den 1. Grad dieser Kraft, kann er sich eine Tiergestalt (siehe Kapitel: Bestiarium) aussuchen und notiert sie auf seinem Charakterbogen. Diese Tiergestalt bleibt für den Rest des Charakterlebens bestehen und kann nicht mehr geändert werden. Es muss sich um ein natürliches Tier handeln, nicht um Drifter oder Horrors.	MACHT 4 W6
2	Erlernt der Animorph den 2. Grad dieser Kraft, kann er sich eine zweite Tiergestalt (siehe Kapitel: Bestiarium) aussuchen und notiert sie auf seinem Charakterbogen. Diese zweite Tiergestalt bleibt für den Rest des Charakterlebens bestehen und kann nicht mehr geändert werden. Es muss sich um ein natürliches Tier handeln, nicht um Drifter oder Horrors.	Grad 1, MACHT 6 W6, ab Stufe 3
3	Erlernt der Animorph den 3. Grad dieser Kraft, kann er sich eine dritte Tiergestalt (siehe Kapitel: Bestiarium) aussuchen und notiert sie auf seinem Charakterbogen. Diese dritte Tiergestalt bleibt für den Rest des Charakterlebens bestehen und kann nicht mehr geändert werden. Es muss sich um ein natürliches Tier handeln, nicht um Drifter oder Horrors.	Grad 2, MACHT 8 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 6

Wirkungsdauer 1 volle Aktion
Reichweite Körper
Effektdauer anhaltend

wahre Gestalt eines *Diabolus*. Der Charakter erhält die Attribute und Fertigkeiten seiner Tiergestalt und kann seine eigenen Attribute, Fertigkeiten und Talente/Nachteile nicht einsetzen. Innerhalb der Tiergestalt können nur Attributskräfte verwendet werden und keine anderen paraphysiologischen Kräfte. Die Kraft *Tiergestalt* kann jederzeit beendet werden. Die Effekte der einzelnen Grade sind kumulativ.

CHIMÄRE

Befindet sich der Animorph in direktem Körperkontakt mit einem *Mutatis*, *Diabolus*, Ewigen oder Horror kann er deren paraphysiologischen Kräfte kopieren. Er kann die Kräfte auf die gleiche Weise wie sein Gegenüber nutzen und auf dem gleichen Grad, nutzt aber seine eigenen Attribute für eventuelle Tests. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ.

CHIMÄRE

Grad	Effekt	Anforderung
1	Der Animorph kann 1 aktivierte Kraft des <i>Mutatis</i> , <i>Diabolus</i> , Ewigen oder Horrors anwenden, als ob es seine eigene Kraft wäre.	MACHT 4 W6
2	Der Animorph kann bis zu 2 aktivierte Kräfte des <i>Mutatis</i> , <i>Diabolus</i> , Ewigen oder Horrors anwenden, als ob es seine eigenen Kräfte wären.	Grad 1, MACHT 6 W6, ab Stufe 3
3	Der Animorph kann bis zu 3 aktivierte Kräfte des <i>Mutatis</i> , <i>Diabolus</i> , Ewigen oder Horrors anwenden, als ob es seine eigenen Kräfte wären.	Grad 2, MACHT 8 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 6

Wirkungsdauer ½ Aktion

Reichweite Berührung

Effektdauer anhaltend

GIGANT (nur *Diabolus* in wahrer Gestalt oder Tiergestalt)

Wirkt ein Charakter diese Kraft, wächst der Animorph oder seine Tiergestalt zu einer unvorstellbaren Bestie. Er hat die entsetzlichsten Facetten seines Wesens geweckt und ist nun mehr Monster als Mensch. Zusätzliche KRAFT-Poolwürfel haben keinen Einfluss auf die Zahl der Lebenspunkte und die Ausdauer. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ.

GIGANT

Grad	Effekt	Anforderung
1	Der Charakter erhält die Größenstufe <i>groß</i> und unterliegt allen damit verbundenen Regeln. PERSÖNLICHKEIT- und GEIST-Pool sinken auf ein Maximum von 5 (falls nicht bereits niedriger).	MACHT 6 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt oder Tiergestalt, ab Stufe 3
2	Der Charakter erhält die Größenstufe <i>gigantisch</i> und unterliegt allen damit verbundenen Regeln. PERSÖNLICHKEIT- und GEIST-Pool sinken auf ein Maximum von 3 (falls nicht bereits niedriger).	Grad 1, MACHT 8 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt oder Tiergestalt, ab Stufe 6
3	Der Charakter erhält die Größenstufe <i>Horror</i> und unterliegt allen damit verbundenen Regeln. PERSÖNLICHKEIT- und GEIST-Pool sinken auf ein Maximum von 1 (falls nicht bereits niedriger). Der Charakter ist nicht mehr in der Lage zu sprechen, kann das gesprochene Wort aber weiterhin verstehen.	Grad 2, MACHT 10 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 9

Wirkungsdauer <i>1 volle Aktion</i>
Reichweite <i>Körper</i>
Effektdauer <i>anhaltend</i>

WIEDERGEBURT

Wird der Animorph auf dem Schlachtfeld getötet, gibt es eine gute Chance ihn bald schon wiederzusehen. Der Animorph wird im Leib eines anderen Tiers wiedergeboren, welches plötzlich zu mutieren beginnt und schließlich die Gestalt des Animorph annimmt. Dieser Vorgang dauert 2 W6 Stunden, in welchen der Animorph vollkommen schutzlos ist. Nach der Wiederauferstehung verliert er 1 MACHT-Pool permanent. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ. Diese Kraft kann nur 1-Mal pro Tag eingesetzt werden. Die Kraft *Wiedergeburt* muss nicht aktiviert werden.

ADAPTIEREN

Wird die Kraft *Adaptieren* aktiviert, passt sich der Körper des Animorph nach einem Schadensereignis der Schadensquelle an. Wird er

WIEDERGEBURT

Grad	Effekt	Anforderung
1	Der Animorph würfelt nach seinem Tod einen unmodifizierten MACHT-Test mit dem MW 8+(1). Gelingt der Wurf, wird er im Körper eines Tieres wiedergeboren, das sich maximal in 500 Metern Entfernung befinden darf und mindestens die Größe eines Wildschweins besitzen muss. Die Metamorphose dauert 3 Tage. Ist kein Tier in der notwendigen Reichweite, schlägt diese Kraft fehl und der Animorph bleibt tot.	MACHT 6 W6, ab Stufe 3
2	Der Animorph würfelt nach seinem Tod einen unmodifizierten MACHT-Test mit dem MW 6+(1). Gelingt der Wurf, wird er im Körper eines Tieres wiedergeboren, das sich maximal in 2 Kilometern Entfernung befinden darf und mindestens die Größe eines großen Hundes besitzen muss. Die Metamorphose dauert 2 Tage. Ist kein Tier in der notwendigen Reichweite, schlägt diese Kraft fehl und der Animorph bleibt tot.	Grad 1, MACHT 8 W6, ab Stufe 6
3	Der Animorph würfelt nach seinem Tod einen unmodifizierten MACHT-Test mit dem MW 5+(1). Gelingt der Wurf, wird er im Körper eines Tieres wiedergeboren, das sich maximal in 5 Kilometern Entfernung befinden darf und mindestens die Größe einer Katze besitzen muss. Die Metamorphose dauert 1 Tag. Ist kein Tier in der notwendigen Reichweite, schlägt diese Kraft fehl und der Animorph bleibt tot.	Grad 2, MACHT 10 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt oder Tiergestalt, ab Stufe 9

Wirkungsdauer <i>augenblicklich</i>
Reichweite <i>Grad</i>
Effektdauer <i>anhaltend</i>

beispielsweise von einem Pistolenprojektil getroffen, erhält er den Schaden, wird aber bald

gegen Projektilwaffen und alle anderen Waffen, die kinetischen Schaden (KIN) verursachen resistent. Mit dem Ende des Kampfes enden auch alle Resistenzen und müssen in späteren Kämpfen erneut erworben werden. Es gibt keine Resistenz gegen Schaden aus Strahlung (STR) oder Mystik (MYS). Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ.

ADAPTIEREN

Grad	Effekt	Anforderung
1	Der Animorph kann resistent gegenüber 1 Schadenstyp werden. 1. Schaden: keine Resistenz, kein Effekt 2. Schaden: 25 % des Schadens werden ignoriert 3. Schaden: 50 % des Schadens werden ignoriert ab dem 4. Schaden: 75 % des Schadens wird ignoriert	MACHT 6 W6, ab Stufe 3
2	Der Animorph kann resistent gegenüber 2 Schadenstypen werden. 1. Schaden: keine Resistenz, kein Effekt 2. Schaden: 50 % des Schadens werden ignoriert 3. Schaden: 75 % des Schadens werden ignoriert ab dem 4. Schaden: 100 % des Schadens wird ignoriert	Grad 1, MACHT 8 W6, ab Stufe 6
3	Der Animorph kann resistent gegenüber 2 Schadenstypen werden. 1. Schaden: keine Resistenz, kein Effekt 2. Schaden: 75 % des Schadens werden ignoriert ab dem 3. Schaden: 100 % des Schadens werden ignoriert	Grad 2, MACHT 10 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 9

Wirkungsdauer *augenblicklich*

Reichweite *Körper*

Effektdauer *anhaltend*

SCHWARM (nur *Diabolus* in wahrer Gestalt)

Bei der Aktivierung dieser Kraft wird der gesamte Körper des Animorph zu einem Insektenschwarm und kann sich wie ein Schwarm bewegen. In Form des Schwarms kann der Animorph keine anderen Kräfte einsetzen. Wird ein größerer Teil des Schwarms abgetrennt

und kann sich nicht mit dem Rest vereinen, kann der Animorph seine normale Gestalt nicht annehmen, bis der Schwarm wieder zusammengeführt wird.

SCHWARM

Grad	Effekt	Anforderung
1	Der Schwarm besteht aus winzigen Insekten und ist immun gegen alle Waffen, die nicht große Teile des Schwarms zerstören können. Bei Flächenwaffen, Feuer, Kälte, Gift, Krankheit und Strahlung erleidet der Animorph den doppelten Schaden. Der Schwarm verursacht KRAFT+1(S-KIN) Schaden und gilt als panzerbrechend.	MACHT 6 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, Stufe 3

Wirkungsdauer *1 volle Aktion*

Reichweite *Körper*

Effektdauer *anhaltend*

PHEROMONE

Wird die Kraft *Pheromone* gewirkt, kann der Animorph eine Pheromonspur legen, um Menschen und Tiere instinktiv einer Spur folgen zu lassen oder Bereiche zu meiden. Menschen und Tiere folgen der Pheromonspur instinktiv und nehmen das Pheromon nicht bewusst wahr. Der Animorph kann zwischen den folgenden Pheromonspuren entscheiden:

Folge der Spur: Die Opfer der Beeinflussung folgen der Spur, ohne es zu merken. Sie ignorieren sogar Anzeichen bevorstehender Gefahr.

Bleibe der Spur fern: Die Opfer der Beeinflussung versuchen der Spur fernzubleiben, ohne es merken. Sie spüren den natürlichen Drang, in eine andere Richtung zu gehen, um der Pheromonspur nicht folgen zu müssen.

Du bist sicher: Die Opfer der Beeinflussung fühlen sich sicher und erwarten keine Gefahr. Sie stecken ihre Waffen weg, falls gezogen, und sind nicht auf einen Angriff vorbereitet.

Große Gefahr!: Die Opfer der Beeinflussung fühlen eine schreckliche Gefahr aufziehen, welche direkt ihr Leben bedroht. Sie werden den Ort sofort verlassen, wenn dies die Gegebenheiten zulassen oder sich an die Zähne bewaffnen und zu Kurzschlussreaktionen neigen. Um sich dem Effekt zu widersetzen, müssen Individuen einen

erfolgreichen PERSÖNLICHKEIT-Test ablegen. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ.

PFEROMONE

Grad	Effekt	Anforderung
1	Mindestwurf 5+(1) gegen die Beeinflussung	MACHT 4 W6
2	Mindestwurf 6+(1) gegen die Beeinflussung	Grad 1, MACHT 6 W6, ab Stufe 3
3	Mindestwurf 8+(1) gegen die Beeinflussung	Grad 2, MACHT 8 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 6

Wirkungsdauer 1 volle Aktion
Reichweite Spur
Effektdauer <i>anhaltend</i>

SYMBIOSE (nur *Diabolus* in wahrer Gestalt)

Die Kraft Symbiose erlaubt es dem Animorph mit einem anderen tierischen Wesen zu verschmelzen. Dies können *Sapiens*, *Mutatis*, *Diabolus*, Tiere, tierische Drifter und tierische Horrors sein. Ewige sind zu fremdartig für eine Symbiose. Um die Symbiose einzugehen, muss der Animorph in direktem Körperkontakt mit dem Wirt sein. Der Wirt und der Animorph verschmelzen zu einer Einheit, in welche der Wirt einwilligen muss. Animorph und Wirt kontrollieren den Körper gleichermaßen und haben beide jeweils 1 volle Aktion pro Runde (also 2 volle Aktionen insgesamt). Erleidet die Einheit Schaden, können die Symbiosepartner den Schaden unter sich einteilen. Sind sich beide Partner uneinig, wie der Schaden verteilt werden soll, erhalten beide jeweils die Hälfte des Gesamtschadens. Wenn der Animorph die Symbiose beenden möchte, kann er dies jederzeit tun. Ansonsten endet die Symbiose automatisch, wenn 1 Teil der Einheit ohnmächtig wird oder verstirbt.

SYMBIOSE

Grad	Effekt	Anforderung
1	Eine Symbiose eingehen.	MACHT 10 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, Stufe 9

Wirkungsdauer 1 volle Aktion
Reichweite <i>Berührung</i>
Effektdauer <i>anhaltend</i>

Konstantin betrachtete das gefangene Wesen in seinem engen Käfig. Es wusste nicht, wo es war, was in seiner künstlichen Welt nicht stimmte und warum es diesen unbeschreiblichen Drang nach Freiheit empfand. Der Zoo von Hagsfeld war berühmt unter den Kindern der Elite, denn hier war es möglich, Wesen zu beobachten, welche sonst nur in Hologrammen und der virtuellen Welt von eX-sistent zu finden waren. Eine ganze Glasnadel voller synthetischer Habitats, sicher verwahrt hinter verspiegelten Glasscheiben. Sie enthielt die natürliche Fauna Europas, als auch die exotischen Kreaturen längst vergessener Kontinente. Mit langsamen Schritten durchwanderte Konstantin den Zoo wie ein entkommener Flüchtling, der durch den Gang eines schier endlosen Gefängnisses streifte. Diese Wesen waren ihm näher, verbundener und wertvoller als alle Menschen in seinem Leben. Er fühlte ihr Misstrauen und ihr unerklärliches Gefühl, in einer falschen Welt mit falschen Pflanzen, falschem Wasser und falschem Himmel zu leben. Auch Konstantins Welt war so falsch. Ein Animorph gefangen in einem Wald aus Glas und Beton, vergifteten Flüssen und einem Himmel, der niemals blau wurde. Während sich die Menschen vergnügten, lachten und freuten, verließ Konstantin diesen Ort mit dem Gefühl, in einem dieser Käfige zu leben; dem Gefühl, als Beutetier leben zu müssen oder als Raubtier zu sterben. Wenigstens diese Wahl war ihm geblieben.

BIOMORPHOSIS



PHYTOMORPH

Wer die mutagenen Kräfte der Animorph für eine bizarre Laune der Natur gehalten hat, wird bei den Phytomorphen sein blaues oder besser grünes Wunder erleben. Vergleichbar mit ihren Brüdern und Schwestern aktivieren die Phytomorphe stillgelegte Gensequenzen ihres eigenen Körpers, doch statt sich der nahe liegenden tierischen Facetten zu bedienen, wecken sie die pflanzlichen Mächte ihres evolutionären Vermächtnisses. Abnos des Aspekts Phytomorph sind oft stille und introvertierte Persönlichkeiten. Ihr Gemüt ist am besten mit kraftvollen Wurzeln zu beschreiben, die langsam und unmerklich den Beton sprengen, anstatt ein großes Getöse zu veranstalten. Phytomorphe können gut mit Pflanzen umgehen und leben in grell beleuchteten Wohnungen, sofern sie es sich leisten können.

PRESTIGEKRÄFTE

PRESTIGE 1: WAHRE GESTALT (nur *Diabolus*)

Der Phytomorph ist eine humanoide Pflanzengestalt, deren Haut aus rauer Rinde besteht. Die pflanzlichen Charakteristika, welche auf der Rinde wachsen, können sehr unterschiedlich sein und reichen von einfachen Moosen bis hin zu blühenden Orchideen. Durch die Adern eines Phytomorph fließt kein Blut, sondern ein milchiger Pflanzensaft, der bei anderen Wesen phototoxisch reagiert, also im Kontakt mit Licht starke Hautreizungen hervorruft. Fügt ein Gegner dem Phytomorph Schaden im Nahkampf zu und verliert dieser dadurch Lebenspunkte, erhält der Gegner jedes Mal verlorene Lebenspunkte(S-GIF) Schaden, sofern er keine Schutzausrüstung trägt. Die Klauen der Phytomorph sind mit harten Dornen besetzt, verursachen KRAFT+1(S-KIN) Schaden und zählen in allen anderen Belangen als *Unbewaffnet (Natürliche Waffen)* (siehe **Kapitel: Fertigkeiten**).

Die Phytomorphgestalt kann keine, nicht einmal primitive Waffen nutzen, ohne Abzüge für Technologie zu erhalten und sie muss für deren Benutzung würfeln. **Die Kraft WAHRE GESTALT muss durch *Diabolus* nicht gekauft werden, sie haben die notwendigen Lernpunkte bereits bei Charaktererschaffung ausgegeben, als sie sich für einen *Diabolus* entschieden.**

WAHRE GESTALT

Grad	Effekt	Anforderung
1	Der Charakter kann die wahre Gestalt seines Aspekts annehmen.	nur <i>Diabolus</i>

Wirkungsdauer *1 volle Aktion*

Reichweite *Körper*

Effektdauer *anhaltend*

PRESTIGE 2: HUMUS

Pflanzen sind nicht wählerisch, woher ihre Nährstoffe kommen und genauso wenig kümmert sich ein Phytomorph um die Ästhetik seiner Nahrungsquelle. Phytomorphe können aus den Leichen der Gefallenen Wasser,

HUMUS

Grad	Effekt	Anforderung
1	Der Phytomorph heilt 1 W6 Lebenspunkte und 1 W6 Ausdauer.	MACHT 4 W6
2	Der Phytomorph heilt 2 W6 Lebenspunkte und 2 W6 Ausdauer.	Grad 1, MACHT 6 W6, ab Stufe 3
3	Der Phytomorph heilt 3 W6 Lebenspunkte und 3 W6 Ausdauer.	Grad 2, MACHT 8 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 6

Wirkungsdauer *1 volle Aktion*

Reichweite *Berührung*

Effektdauer *gewonnene Lebenspunkte in Minuten*

Ammonium, Kalium und wichtige Spurenelemente extrahieren, um sich zu heilen. Aus ihren Händen formen sich lange Wurzeln, die den Kadaver durchdringen und absorbieren. Die Extraktion benötigt eine Zeit in Minuten, die den wiedergewonnenen Lebenspunkten entspricht. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ.

PRESTIGE 3: DORNENWALD

Ein Spaziergang durch den Wald, der Geruch von frischem Laub und feuchter Erde ist eine Erfahrung, die nur den wenigsten Bürgern Europas vergönnt ist. Ein Phytomorph kann mit der Kraft *Dornenwald* einen von Pflanzen bedeckten Bereich (Wiese, Wald, Dschungel) in einen wahren Albtraum verwandeln. Brachiale Stachel schießen aus der Baumrinde, messerscharfes Gras bedeckt den Boden und peitschende Dornenbüsche behindern das Weiterkommen. Der Wald scheint von dunklen Mächten beseelt zu sein. Will der Phytomorph die Kraft *Dornenwald* aktivieren, muss er sich auf einer Fläche mit Pflanzenbewuchs befinden. Hierzu zählt auch die Kraft *Wildnis*. Wirkt der Phytomorph *Dornenwald*, erschafft er einen lebensfeindlichen Wald, der ihn und seine Freunde schützt, seine Feinde jedoch behindert. Der Phytomorph erhält Boni durch den Dornenwald und kann Freunde benennen, welche die gleichen Boni erhalten. Alle anderen gelten als Feinde und erhalten ausschließlich Mali. Die Kraft hält nach Aktivierung für Stufe des Phytomorpha in Stunden. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ. Ein Charakter, der bereits die Kraft *Phytopsychoid* erworben hat, kann die Kraft *Dornenwald* nicht mehr erwerben.

DORNENWALD

Grad	Effekt	Anforderung
1	Reichweite: Stufe des Phytomorpha in Metern Boni für Freunde: +1 auf <i>Tarnen</i> und <i>Schleichen</i> +1 auf Nah- und Fernkampfschaden Mali für Feinde: -1 auf <i>Tarnen</i> und <i>Schleichen</i> -1 auf Nah- und Fernkampfschaden	MACHT 6 W6, ab Stufe 3

DORNENWALD (Fortsetzung)

2	Reichweite: 2x Stufe des Phytomorpha in Metern Boni für Freunde: +2 auf <i>Tarnen</i> und <i>Schleichen</i> +2 auf Nah- und Fernkampfschaden +1 Panzerung Mali für Feinde: -2 auf <i>Tarnen</i> und <i>Schleichen</i> -2 auf Nah- und Fernkampfschaden -1 Panzerung	Grad 1, MACHT 8 W6, ab Stufe 6
3	Reichweite: 4x Stufe des Phytomorpha in Metern Boni für Freunde: +3 auf <i>Tarnen</i> und <i>Schleichen</i> +3 auf Nah- und Fernkampfschaden +2 Panzerung +1 auf MACHT-Tests Mali für Feinde: -3 auf <i>Tarnen</i> und <i>Schleichen</i> -3 auf Nah- und Fernkampfschaden -2 Panzerung -1 auf MACHT-Tests	Grad 2, MACHT 10 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 9

Wirkungsdauer 1 volle Aktion

Reichweite *Berührung*

Effektdauer *Stufe*

PRESTIGE 4: PHYTOPSYCHOID

Der Phytomorph verströmt einen betörenden, süßen Duft, der die Psyche seiner Opfer beeinflusst. Gasmasken und Biofilter schützen vor dieser Kraft des Phytomorpha, normale Schutzmasken jedoch nicht. Ein Charakter, der bereits einen Grad der Kraft *Dornenwald*

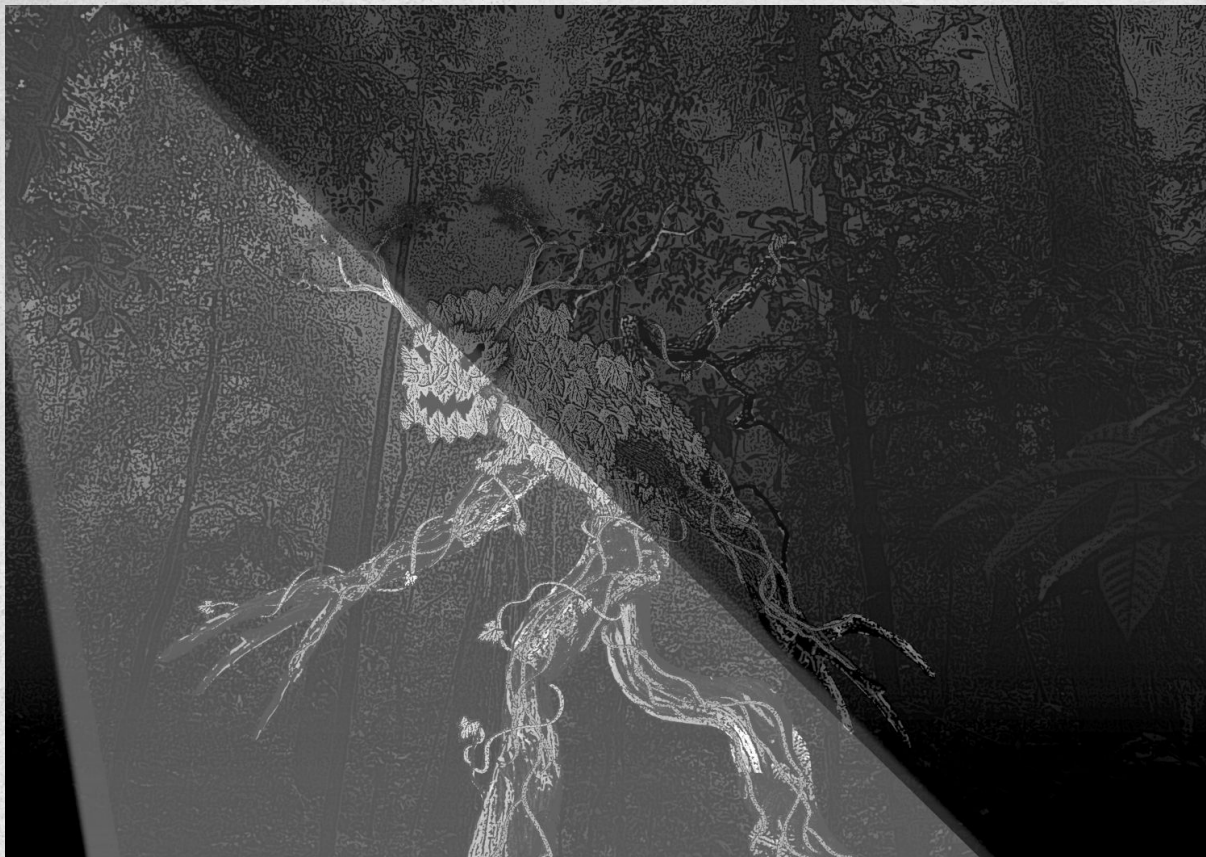
PHYTOPSYCHOID

Grad	Effekt	Anforderung
1	Der Phytomorph verströmt seinen Duft in Stufe des Phytomorpha x 2 Metern. Gegen jede Person, die den Geruch wahrnimmt, erhält der Phytomorph +1 für alle PERSÖNLICHKEIT-Tests und PERSÖNLICHKEIT-basierten Fertigkeit-Tests.	MACHT 8 W6, ab Stufe 6

Wirkungsdauer *augenblicklich*

Reichweite *Stufe des Phytomorpha x 2 in Metern*

Effektdauer *anhaltend*



erworben hat, kann die Kraft *Phytopsychoid* nicht mehr erwerben.

ATTRIBUTSKRÄFTE

UNNATÜRLICHE KRAFT

Die Muskeln des Charakters wachsen beträchtlich an und lassen ihn bulliger wirken. Unter seiner Haut zeichnen sich die Kontraktionen ab, er wirkt größer und deutlich gefährlicher als zuvor. Unnatürliche Kraft verleiht dem Charakter Bonuswürfel für den

UNNATÜRLICHE KRAFT

Grad	Effekt	Anforderung
1	3 Bonuswürfel für den KRAFT-Pool	MACHT 4 W6
2	6 Bonuswürfel für den KRAFT-Pool	Grad 1, MACHT 6 W6, ab Stufe 3
3	10 Bonuswürfel für den KRAFT-Pool	Grad 2, MACHT 8 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 6

Wirkungsdauer *augenblicklich*
 Reichweite *Körper*
 Effektdauer *anhaltend*

KRAFT-Pool, welche für KRAFT- und KRAFT-basierte Fertigkeit-Tests genutzt werden können. Durch Bonuswürfel erhöht sich nicht der Nahkampfschaden. Die Bonuswürfel haben keinen Einfluss auf die Zahl der Lebenspunkte und die Ausdauer. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ.

UNNATÜRLICHES GESCHICK

Der Charakter verfügt über eine perfekt einstudierte Hand-Augen-Koordination. Sein Gleichgewichtssinn wird geschärft und seine

UNNATÜRLICHES GESCHICK

Grad	Effekt	Anforderung
1	3 Bonuswürfel für den GESCHICK-Pool	MACHT 4 W6
2	6 Bonuswürfel für den GESCHICK-Pool	Grad 1, MACHT 6 W6, ab Stufe 3
3	10 Bonuswürfel für den GESCHICK-Pool	Grad 2, MACHT 8 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 6

Wirkungsdauer *augenblicklich*
 Reichweite *Körper*
 Effektdauer *anhaltend*

Reaktionsgeschwindigkeit nimmt deutlich zu. Was für andere wie Nervosität erscheinen mag, sind unzählige Signale des Gehirns, welche gleichzeitig verarbeitet, ausgewertet und weitergeleitet werden. Unnatürliches Geschick verleiht Bonuswürfel für den GESCHICK-Pool, welche bei GESCHICK- und GESCHICK-basierten Fertigkeit-Tests genutzt werden können. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ.

UNNATÜRLICHE PERSÖNLICHKEIT

Der Charakter verfügt über eine kraftvolle Persönlichkeit, die auf unnatürliche Weise die Menschen beeinflusst. Er kann wohlwollend und freundschaftlich wirken aber auch abweisend, elitär und gefährlich. Unnatürliche Persönlichkeit verleiht Bonuswürfel für den PERSÖNLICHKEIT-Pool, welche bei PERSÖNLICHKEIT- und PERSÖNLICHKEIT-basierten Fertigkeit-Tests genutzt werden können. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ.

UNNATÜRLICHER PERSÖNLICHKEIT

Grad	Effekt	Anforderung
1	3 Bonuswürfel auf den PERSÖNLICHKEIT-Pool	MACHT 4 W6
2	6 Bonuswürfel auf PERSÖNLICHKEIT-Pool	Grad 1, MACHT 6 W6, ab Stufe 3
3	10 Bonuswürfel auf PERSÖNLICHKEIT-Pool	Grad 2, MACHT 8 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 6

Wirkungsdauer <i>augenblicklich</i>
Reichweite <i>Körper</i>
Effektdauer <i>anhaltend</i>

FERTIGKEITSKRÄFTE

TARNUNG

Zwischen großen Pflanzen wie Bäumen, Hecken und hohem Gras ist der Phytomorph nahezu unsichtbar. Diese Fähigkeit mag auf den Straßen Europas wenig hilfreich sein, doch in den Arboreten der großen Glasnadeln, den dekorativen Anpflanzungen der gewaltigen Konsumtempel Europas und besonders außerhalb der Wehrstadtmauern ist sie ein machtvolleres Verteidigungsaccessoire. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ.

TARNUNG

Grad	Effekt	Anforderung
1	In der Umgebung von hohen Pflanzen erhält der Phytomorph +2 auf <i>Tarnen</i> -Tests.	MACHT 4 W6
2	In der Umgebung von hohen Pflanzen erhält der Phytomorph +4 auf <i>Tarnen</i> -Tests.	Grad 1, MACHT 6 W6, ab Stufe 3
3	In der Umgebung von hohen Pflanzen erhält der Phytomorph +6 auf <i>Tarnen</i> -Tests.	Grad 2, MACHT 8 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 6

Wirkungsdauer <i>1 volle Aktion</i>
Reichweite <i>Körper</i>
Effektdauer <i>anhaltend</i>

AKTIONSKRÄFTE

PHOTOSYNTHESE

Phytomorphe besitzen fortschrittliche Chloroplasten unter ihrer Haut, welche nahezu

PHOTOSYNTHESE

Grad	Effekt	Anforderung
1	Licht (normal): 1 Lebenspunkte + bis zu 1 Ausdauer pro Runde Licht (blendend): 2 Lebenspunkte + bis zu 2 Ausdauer pro Runde	MACHT 4 W6
2	Licht (normal): 2 Lebenspunkte + bis zu 2 Ausdauer pro Runde Licht (blendend): 3 Lebenspunkte + bis zu 3 Ausdauer pro Runde Licht (gleißend): 4 Lebenspunkte + bis zu 4 Ausdauer pro Runde	Grad 1, MACHT 6 W6, ab Stufe 3
3	Licht (normal): 3 Lebenspunkte + bis zu 3 Ausdauer pro Runde Licht (blendend): 4 Lebenspunkte + bis zu 4 Ausdauer pro Runde Licht (gleißend): 5 Lebenspunkte + bis zu 5 Ausdauer pro Runde	Grad 2, MACHT 8 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 6

Wirkungsdauer <i>augenblicklich</i>
Reichweite <i>Körper</i>
Effektdauer <i>anhaltend</i>

jedes Licht in Energie umsetzen können. Diese konstante Energiezufuhr erlaubt es ihnen zu heilen, ohne sich dabei ausruhen zu müssen. Die Heilungsrate ist abhängig von der Lichtintensität. Das Licht muss vollflächig vorhanden und kraftvoll intensiv sein. Ein paar Taschenlampen reichen nicht aus. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ.

RINDE

Aktiviert ein Phytomorph diese Kraft, wächst undurchdringliche Rinde aus seiner Haut. Er erhält Panzerung für alle Körperregionen, abhängig vom Grad der Kraft. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ.

RINDE

Grad	Effekt	Anforderung
1	Panzerung 5	MACHT 4 W6
2	Panzerung 8	Grad 1, MACHT 6 W6, ab Stufe 3
3	Panzerung 12	Grad 2, MACHT 8 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 6

Wirkungsdauer <i>augenblicklich</i>
Reichweite <i>Körper</i>
Effektdauer <i>anhaltend</i>

HARZ

Wird diese Kraft eingesetzt, formt sich klebriges Harz an Händen und Füßen des Phytomorphs. Dieses erlaubt es ihm, Gegner einfacher festzuhalten und sich an Wänden und Decken entlangzubewegen wie auf normalem Boden. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ.

HARZ

Grad	Effekt	Anforderung
1	Festhalten +1, max. Bewegung 3 m/Runde	MACHT 4 W6
2	Festhalten +2, max. Bewegung 6 m/Runde	Grad 1, MACHT 6 W6, ab Stufe 3
3	Festhalten +3, max. Bewegung 9 m/Runde	Grad 2, MACHT 8 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 6

Wirkungsdauer $\frac{1}{2}$ Aktion
Reichweite <i>Körper</i>
Effektdauer <i>anhaltend</i>

DORNEN

Nutzt ein Phytomorph diese Kraft, wachsen spitze Dornen aus seinem Körper, die im Nahkampf beträchtlichen Schaden anrichten können. Dornen zählen in allen Belangen als *Unbewaffnet (Natürliche Waffen)*. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ.

DORNEN

Grad	Effekt	Anforderung
1	KRAFT+4(S-KIN)	MACHT 4 W6
2	KRAFT+5(S-KIN)	Grad 1, MACHT 6 W6, ab Stufe 3
3	KRAFT+6(S-KIN), panzerbrechend	Grad 2, MACHT 8 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 6
4	KRAFT+8(S-KIN), panzerbrechend	Grad 3, MACHT 10 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 9

Wirkungsdauer $\frac{1}{2}$ Aktion
Reichweite <i>Körper</i>
Effektdauer <i>anhaltend</i>

WILDNIS

Europa mag ein karger und wüster Ort sein, dreckig und von Asche bedeckt. In der Nähe des Phytomorphs scheint jedoch selbst in dieser Stadt das Leben wieder zu erblühen. Um den Phytomorph herum bricht der Boden auf und bringt Pflanzen aus aller Herren Länder hervor. Die Pflanzen dienen als Schutz, als Nahrung und nicht zuletzt, um die Paraphysiologie des Phytomorphs zu unterstützen. Die Pflanzen wachsen und gedeihen Stufe des Phytomorphs in Stunden, bevor sie welken und zu Staub zerfallen. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ.

WILDNIS

Grad	Effekt	Anforderung
1	Um den Phytomorph herum bricht der Boden auf und lässt eine prächtige Sommerwiese mit Wildkräutern und kleinen Büschen sprießen. Die Büsche tragen genießbare Früchte und können als Deckung dienen. Die Reichweite der Kraft entspricht der Stufe des Phytomorphs in Metern.	MACHT 4 W6, <i>Dornenwald</i> Grad 1

WILDNIS (Fortsetzung)

2	Um den Phytomorph herum bricht der Boden auf und lässt ein lichtet Wäldchen mit kleinen Bäumen und Büschen sprießen. Die Pflanzen tragen genießbare Früchte und können als Deckung dienen. Die Reichweite der Kraft entspricht 2x der Stufe des Phytomorphs in Metern.	Grad 1, MACHT 6 W6, ab Stufe 3
3	Um den Phytomorph herum bricht der Boden auf und lässt einen dichten Wald mit alten und knorrigen Bäumen sprießen. Die Bäume tragen genießbare Früchte und können als Deckung dienen. Die Reichweite der Kraft entspricht 4x der Stufe des Phytomorphs in Metern.	Grad 2, MACHT 8 W6, ab Stufe 6
4	Um den Phytomorph herum bricht der Boden auf und lässt einen nahezu undurchdringlichen Dschungel mit hohen Bäumen, dichtem Buschwerk, Farnen und Lianen sprießen. Die Büsche und Bäume tragen genießbare Früchte und können als Deckung dienen. Die Reichweite der Kraft entspricht 8x der Stufe des Phytomorphs in Metern.	Grad 3, MACHT 10 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 9

Wirkungsdauer 1 volle Aktion
Reichweite Grad
Effektdauer Stufe des Phytomorphs in Stunden

WURZELKRAFT

Der Phytomorph schlägt seine Wurzeln tief in den Untergrund und krallt sich fest. Er gilt als stationär und kann sich nicht bewegen. Die Fertigkeiten *Ausweichen* und *Gekonntes Ausweichen* können weiterhin verwendet werden, erhalten jedoch einen Malus von -4 auf den Test. Die Fertigkeiten *Abwehr* und *Gekonnte Abwehr* erhalten einen Malus von -2. Durch den festen Untergrund kann der Phytomorph seine Kraft in anderen Aktionen kanalisieren. Gegner des Phytomorphs können den Nahkampf mit ihm jederzeit verlassen. Die zusätzlichen KRAFT-Poolwürfel haben keinen Einfluss auf die Zahl der Lebenspunkte und die Ausdauer. Die Effekte

der einzelnen Grade sind nicht kumulativ.

WURZELKRAFT

Grad	Effekt	Anforderung
1	+2 Würfel auf den KRAFT-Pool	MACHT 4 W6, <i>Dornenwald</i> Grad 1
2	+4 Würfel auf den KRAFT-Pool	Grad 1, MACHT 6 W6, ab Stufe 3
3	+6 Würfel auf den KRAFT-Pool	Grad 2, MACHT 8 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 6

Wirkungsdauer 1 volle Aktion
Reichweite Körper
Effektdauer <i>anhaltend</i>

PHYTOKONTROLLE

Ein Phytomorph, der diese Fähigkeit nutzt, kann Pflanzen in seiner Umgebung (natürliche Sichtweite) kontrollieren und gibt ihnen einen Teil seiner Bewegungsfähigkeit. Die Pflanzen bleiben zwar stationär, können sich aber im Radius ihrer Größe bewegen und einfache Aktionen ausführen. Werden Pflanzen als Waffen eingesetzt, entscheidet der Spielleiter anhand der Pflanzengröße über den Schaden, den ein Busch oder Baum anrichtet. Ein großer Busch kann bis zu 8(A/S-KIN) und ein ausgewachsener Baum bis zu 12(A/S-KIN) Schaden verursachen. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ.

PHYTOKONTROLLE

Grad	Effekt	Anforderung
1	1 Pflanze kontrollieren	MACHT 4 W6, <i>Dornenwald</i> Grad 1
2	2 Pflanzen kontrollieren	Grad 1, MACHT 6 W6, ab Stufe 3
3	3 Pflanzen kontrollieren	Grad 2, MACHT 8 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 6

Wirkungsdauer 1 volle Aktion
Reichweite Sichtweite
Effektdauer <i>anhaltend</i>

RANKEN

Wirkt ein Phytomorph diese Kraft, wachsen gewaltige Ranken aus dem Boden vor ihm. Es muss sich mindestens eine Pflanze in seiner

direkten Umgebung befinden, deren Größe aber keine Rolle spielt. Die Ranken bewegen sich unabhängig voneinander und haben eigene Sinnesorgane, sodass ihre Ziele nicht in Sichtreichweite des Phytomorphs liegen müssen. Die Ranken sind ein Teil des Phytomorphs und nutzen dessen Profil (Attribute, Fertigkeiten, Panzerung usw., inkl. paraphysiologischer Kräfte). Wird den Ranken Schaden zugefügt, wird dieser direkt dem Phytomorph angerechnet. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ.

RANKEN

Grad	Effekt	Anforderung
1	2 Ranken mit einer Länge von Stufe des Phytomorphs	MACHT 4 W6, Dornenwald Grad 1
2	3 Ranken mit einer Länge von 2x Stufe des Phytomorphs	Grad 1, MACHT 6 W6, ab Stufe 3
3	4 Ranken mit einer Länge von 4x Stufe des Phytomorphs	Grad 2, MACHT 8 W6, nur Diabolus in wahrer Gestalt, ab Stufe 6

Wirkungsdauer 1 volle Aktion

Reichweite Pflanzen nahe dem Phytomorph

Effektdauer anhaltend

SEQUOIA (nur Diabolus in wahrer Gestalt)

Wirkt ein Charakter diese Kraft, wächst der

SEQUOIA

Grad	Effekt	Anforderung
1	Der Charakter erhält nun die Größenstufe <i>groß</i> und unterliegt allen damit verbundenen Regen. PERSÖNLICHKEIT- und GEIST-Pool sinken auf ein Maximum von 5 (falls nicht bereits niedriger).	MACHT 6 W6, Dornenwald Grad 1, nur Diabolus in wahrer Gestalt, ab Stufe 3
2	Der Charakter erhält nun die Größenstufe <i>gigantisch</i> und unterliegt allen damit verbundenen Regen. PERSÖNLICHKEIT- und GEIST-Pool sinken auf ein Maximum von 3 (falls nicht bereits niedriger).	Grad 1, MACHT 8 W6, nur Diabolus in wahrer Gestalt, ab Stufe 6

Wirkungsdauer 1 volle Aktion

Reichweite Körper

Effektdauer anhaltend

Phytomorph zu einem massiven Baumwesen heran. Er hat die entsetzlichen Facetten seines Wesens geweckt und ist nun mehr Monster als Mensch. Zusätzliche KRAFT-Pool-Würfel haben keinen Einfluss auf die Zahl der Lebenspunkte und die Ausdauer. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ.

EINIGKEIT (nur Diabolus in wahrer Gestalt)

Mit der gewirkten Kraft *Einigkeit* kann der Phytomorph mit einer Pflanze von ausreichender Größe verschmelzen. Als Einheit mit dieser Pflanze ist er nicht mehr mobil, kann aber all seine Kräfte über die Pflanze wirken und erhält keinen Schaden, solange die Pflanze noch über Strukturpunkte verfügt. Die Strukturpunkte von Pflanzen sind in der nachfolgenden Tabelle dargestellt. Sinken die Strukturpunkte auf 0, erhält der Phytomorph den nachfolgenden Schaden. Der Phytomorph bleibt unsichtbar, solange er mit der Pflanze verschmolzen ist.

EINIGKEIT

Grad	Effekt	Anforderung
1	Der Phytomorph kann mit einer Pflanze verschmelzen.	MACHT 4 W6, Dornenwald Grad 1, nur Diabolus in wahrer Gestalt, ab Stufe 3

Wirkungsdauer ½ Aktion

Reichweite Berührung

Effektdauer anhaltend

Pflanzentyp	Strukturpunkte	Panzerung
Große Topfpflanze	10	0
Hecke	15	1
Großes Gebüsch	25	2
Kleiner Baum	40	3
Großer Baum	80	4
Gewaltiger Baum	120	5

RAUSCH

Wirkt ein Phytomorph diese Kraft, verströmt er eine Wolke aus Pollen, die eine stark berauschende Wirkung haben. Opfer, welche die Pollen einatmen, können sich nicht mehr konzentrieren, hören Farben, schmecken Geräusche und verlieren ihre physischen Kräfte. Der Phytomorph führt einen PERSÖNLICH-

KEIT-Test mit dem in der nachfolgenden Tabelle angegeben Mindestwurf durch. Alle Opfer, welche die Pollen einatmen, führen ebenfalls einen PERSÖNLICHKEIT-Test gegen den in der Tabelle angegeben Mindestwurf durch. Gelingt es den Opfern, mehr oder gleichviel Erfolge wie der Phytomorph zu würfeln, hat diese Kraft keinen Effekt auf sie. Würfeln sie weniger Erfolge, konsultieren sie die nachfolgende Effekttabelle für den Effekt. Der Phytomorph ist nicht von der Wirkung seiner Pollen betroffen. Gasmasken und Biofilter schützen vor dieser Kraft des Phytomorphs, normale Schutzmasken jedoch nicht. Betroffene Personen können ausschließlich Opfer 1 Pollenart sein und erhalten danach keine zusätzlichen Mali durch weitere Pollen-Kräfte, bis die Wirkung des ersten Pollens abgeklungen ist. Der Effekt endet, wenn die Kraft beendet wird, der Phytomorph ohnmächtig wird oder stirbt

RAUSCH

Grad	Effekt	Anforderung
1	Reichweite: Stufe des Phytomorphs in Metern Mindestwurf Phytomorph: 6+ Mindestwurf Opfer: 4+	MACHT 6 W6, <i>Phytopsychoid</i> Grad 1, ab Stufe 3
2	Reichweite: 2x Stufe des Phytomorphs in Metern Mindestwurf Phytomorph: 5+ Mindestwurf Opfer: 5+	Grad 1, MACHT 8 W6, ab Stufe 6
3	Reichweite: 3x Stufe des Phytomorphs in Metern Mindestwurf Phytomorph: 4+ Mindestwurf Opfer: 6+	Grad 2, MACHT 10 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 9

Wirkungsdauer <i>1 volle Aktion</i>
Reichweite <i>Grad</i>
Effektdauer <i>anhaltend</i>

Erfolge	Effekt
0 oder mehr Erfolge als Phytomorph	kein Effekt
1 Erfolg weniger als Phytomorph	-1 auf alle Tests
2 Erfolge weniger als Phytomorph	-2 auf alle Tests und 1 W6 Ausdauerverlust/Runde
3 Erfolge weniger als Phytomorph	-3 auf alle Tests und 1 W6 Ausdauerverlust/Runde
4 Erfolge weniger als Phytomorph	-4 auf alle Tests und 2 W6 Ausdauerverlust/Runde
5+ Erfolge weniger als Phytomorph	-5 auf alle Tests und 2 W6 Ausdauerverlust/Runde

oder die Opfer den Wirkungsbereich verlassen. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ.

GIFT

Wirkt ein Phytomorph diese Kraft, strömt er eine Wolke von Pollen aus, die eine stark allergische Wirkung haben. Opfern, welche die Pollen einatmen, schwellen die Atemwege zu, sie haben schwere allergische Reaktionen bis hin zum anaphylaktischen Schock. Der Phytomorph führt einen PERSÖNLICHKEIT-Test mit dem in der nachfolgenden Tabelle angegeben Mindestwurf durch. Alle Opfer, welche die Pollen einatmen, führen ebenfalls einen PERSÖNLICHKEIT-Test gegen den in der Tabelle angegeben Mindestwurf durch. Gelingt es den Opfern, mehr oder gleichviel Erfolge wie der Phytomorph zu würfeln, hat diese Kraft keinen Effekt auf sie. Würfeln sie weniger Erfolge, konsultieren sie die nachfolgende Effekttabelle für den Effekt. Der Phytomorph ist nicht von der Wirkung seiner Pollen betroffen. Gasmasken und Biofilter schützen vor dieser Kraft des Phytomorphs, normale Schutzmasken jedoch nicht. Betroffene Personen können ausschließlich Opfer 1 Pollenart sein und erhalten danach keine zusätzlichen Mali durch weitere Pollen-Kräfte, bis die Wirkung des ersten Pollens abgeklungen ist. Der Effekt endet, wenn die Kraft beendet wird, der Phytomorph ohnmächtig wird oder stirbt oder die Opfer den Wirkungsbereich verlassen. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ.

GIFT

Grad	Effekt	Anforderung
1	Reichweite: Stufe des Phytomorphs in Metern Mindestwurf Phytomorph: 6+ Mindestwurf Opfer: 4+	MACHT 6 W6, <i>Phytopsychoid</i> Grad 1, ab Stufe 3
2	Reichweite: 2x Stufe des Phytomorphs in Metern Mindestwurf Phytomorph: 5+ Mindestwurf Opfer: 5+	Grad 1, MACHT 8 W6, ab Stufe 6
3	Reichweite: 3x Stufe des Phytomorphs in Metern Mindestwurf Phytomorph: 4+ Mindestwurf Opfer: 6+	Grad 2, MACHT 10 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 9

Wirkungsdauer <i>1 volle Aktion</i>
Reichweite <i>Grad</i>
Effektdauer <i>anhaltend</i>

Erfolge	Effekt
0 oder mehr Erfolge als Phytomorph	kein Effekt
1 Erfolg weniger als Phytomorph	1 W6 (A-GIF) Ausdauerverlust/Runde
2 Erfolge weniger als Phytomorph	1 W6 (S-GIF) Lebenspunktverlust/ Runde
3 Erfolge weniger als Phytomorph	2 W6 (S-GIF) Lebenspunktverlust/ Runde
4 Erfolge weniger als Phytomorph	3 W6 (S-GIF) Lebenspunktverlust/ Runde
5+ Erfolge weniger als Phytomorph	4 W6 (S-GIF) Lebenspunktverlust/ Runde

SCHLAF

Wirkt ein Phytomorph diese Kraft, strömt er eine Wolke von Pollen aus, die eine stark betäubende Wirkung haben. Opfer, welche die Pollen einatmen, werden schläfrig, die Konzentration versagt und schließlich auch ihre körperlichen Kräfte. Der Phytomorph führt einen PERSÖNLICHKEIT-Test mit dem in der nachfolgenden Tabelle angegeben Mindestwurf durch. Alle Opfer, welche die Pollen einatmen, führen ebenfalls einen PERSÖNLICHKEIT-Test gegen den in der Tabelle angegeben Mindestwurf durch. Gelingt es den Opfern, mehr oder gleichviel Erfolge wie der Phytomorph zu würfeln, hat diese Kraft keinen Effekt auf sie. Würfeln sie weniger Erfolge, konsultieren sie die nachfolgende Effekttabelle für den Effekt. Der

SCHLAF

Grad	Effekt	Anforderung
1	Reichweite: Stufe des Phytomorphs in Metern Mindestwurf Phytomorph: 6+ Mindestwurf Opfer: 4+	MACHT 6 W6, <i>Phytopsychoid</i> Grad 1, ab Stufe 3
2	Reichweite: 2x Stufe des Phytomorphs in Metern Mindestwurf Phytomorph: 5+ Mindestwurf Opfer: 5+	Grad 1, MACHT 8 W6, ab Stufe 6
3	Reichweite: 3x Stufe des Phytomorphs in Metern Mindestwurf Phytomorph: 4+ Mindestwurf Opfer: 6+	Grad 2, MACHT 10 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 9

Wirkungsdauer 1 volle Aktion
Reichweite Grad
Effektdauer anhaltend

Erfolge	Effekt
0 oder mehr Erfolge als Phytomorph	kein Effekt
1 Erfolg weniger als Phytomorph	-1 auf alle Tests und 1 W6 (A-GIF) Ausdauerverlust/Runde
2 Erfolge weniger als Phytomorph	-1 auf alle Tests und 2 W6 (A-GIF) Ausdauerverlust/Runde
3 Erfolge weniger als Phytomorph	-2 auf alle Tests und 3 W6 (A-GIF) Ausdauerverlust/Runde
4 Erfolge weniger als Phytomorph	-2 auf alle Tests und 4 W6 (A-GIF) Ausdauerverlust/Runde
5+ Erfolge weniger als Phytomorph	-3 auf alle Tests und 5 W6 (A-GIF) Ausdauerverlust/Runde

Phytomorph ist nicht von der Wirkung seiner Pollen betroffen. Gasmasken und Biofilter schützen vor dieser Kraft des Phytomorphs, normale Schutzmasken jedoch nicht. Betroffene Personen können ausschließlich Opfer 1 Pollenart sein und erhalten danach keine zusätzlichen Mali durch weitere Pollen-Kräfte, bis die Wirkung des ersten Pollens abgeklungen ist. Der Effekt endet, wenn die Kraft beendet wird, der Phytomorph ohnmächtig wird oder stirbt oder die Opfer den Wirkungsbereich verlassen. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ.

SPOREN

Setzt der Phytomorph seine Kraft *Sporen* ein, verbreitet er winzige Organismen aus seinem eigenen genetischen Material. Atmen Opfer die Sporen ein, setzen sich diese an den Nervenbahnen der Opfer fest und verbleiben dort bis zum nächsten Sonnenaufgang. In dieser Zeit kann der Phytomorph den Sporen Befehle erteilen, welche das Opfer zu einfachen Handlungen zwingt. Will ein Phytomorph den Sporen innerhalb eines Organismus Befehle erteilen, führt er einen PERSÖNLICHKEIT-Test mit dem in der nachfolgenden Tabelle angegeben Mindestwurf durch. Alle Opfer, welche die Sporen einatmen, führen ebenfalls einen PERSÖNLICHKEIT-Test gegen den in der Tabelle angegeben Mindestwurf durch. Gelingt es den Opfern, mehr oder gleichviel Erfolge wie der Phytomorph zu würfeln, hat diese Kraft keinen Effekt auf sie. Würfeln sie weniger Erfolge, konsultieren sie die nachfolgende Effekttabelle

für den Effekt. Der Phytomorph ist nicht von der Wirkung seiner Sporen betroffen. Gasmasken und Biofilter schützen vor dieser Kraft des Phytomorphs, normale Schutzmasken jedoch nicht. Der Effekt der Kraft endet erst zum nächsten Sonnenaufgang, es bringt nichts, den Wirkungsbereich der Sporen zu verlassen. Der Phytomorph muss sich Stufe x 10 Meter in Reichweite der infizierten Person befinden, um Befehle zu erteilen. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ.

SPOREN

Grad	Effekt	Anforderung
1	Reichweite: Stufe des Phytomorphs in Metern Mindestwurf Phytomorph: 6+ Mindestwurf Opfer: 4+	MACHT 6 W6, <i>Phytopsychoid</i> Grad 1, ab Stufe 3
2	Reichweite: 2x Stufe des Phytomorphs in Metern Mindestwurf Phytomorph: 5+ Mindestwurf Opfer: 5+	Grad 1, MACHT 8 W6, ab Stufe 6
3	Reichweite: 3x Stufe des Phytomorphs in Metern Mindestwurf Phytomorph: 4+ Mindestwurf Opfer: 6+	Grad 2, MACHT 10 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 9

Wirkungsdauer 1 volle Aktion

Reichweite Grad

Effektdauer *anhaltend*

Erfolge	Effekt
0 oder mehr Erfolge als Phytomorph	kein Effekt
1 Erfolg weniger als Phytomorph	Stehen bleiben! Feuer einstellen! Sei ruhig!
2 Erfolge weniger als Phytomorph	Lauf dort hin! Verlass den Raum! Geh Heim!
3 Erfolge weniger als Phytomorph	Gib mir deine Waffe! Fahre mich dort hin!
4 Erfolge weniger als Phytomorph	Töte diese Person!
5+ Erfolge weniger als Phytomorph	Töte dich selbst!

BLÜTEZEIT

Hat der Phytomorph bereits Opfer mit Sporen infiziert und wirkt diese Kraft, sprießen Blüten aus der Haut der Opfer und geben winzige Sporen frei. Die Sporen bleiben bis zu 1 Stunde in der Luft (abhängig vom Luftwechsel in der Umgebung) und der Phytomorph kann in seinem

eigenen Zug für eine ½ Aktion diese Sporen in sich aufnehmen. Die gesamten verlorenen Lebenspunkte und Ausdauer sind wie ein Speicher, den der Phytomorph nach Belieben leeren kann, solange er sich in der Sporenwolke befindet. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ.

BLÜTEZEIT

Grad	Effekt	Anforderung
1	Reichweite: Stufe des Phytomorphs in Metern Die Opfer verlieren 1 W6(S-GIF) Lebenspunkte und 1 W6(A-GIF) Ausdauer.	MACHT 6 W6, <i>Phytopsychoid</i> Grad 1, ab Stufe 3
2	Reichweite: 2x Stufe des Phytomorphs in Metern Die Opfer verlieren 2 W6(S-GIF) Lebenspunkte und 2 W6(A-GIF) Ausdauer.	Grad 1, MACHT 8 W6, ab Stufe 6
3	Reichweite: 3x Stufe des Phytomorphs in Metern Die Opfer verlieren 3 W6(S-GIF) Lebenspunkte und 3 W6(A-GIF) Ausdauer.	Grad 2, MACHT 10 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 9

Wirkungsdauer 1 volle Aktion (½ Aktion)

Reichweite Grad

Effektdauer *anhaltend*

ABLEGER

Hat der Phytomorph bereits Opfer in den letzten 6 Stunden mit Sporen infiziert, kann der Phytomorph im Fall seines eigenen Todes den Körper eines Infizierten übernehmen. Phytomorph und Opfer führen einen konkurrierenden, unmodifizierten PERSÖNLICHKEIT-Test gegen die in der nachfolgenden Tabelle angegeben Mindestwürfe durch. Gewinnt der sterbende Phytomorph, übernimmt er den Körper seines Opfers. Dabei kann er nur 1 Körper übernehmen, auch wenn mehrere Personen mit den Sporen infiziert sind. Er behält alle seine Kräfte, Attribute und Fertigkeiten, hat von nun aber einen anderen Körper. War das Opfer ein Abno, werden alle seine Kräfte gegen die des Phytomorphs eingetauscht. Andere körperliche Charakteristika bleiben erhalten. War das Opfer ein *Diabolus* in wahrer Gestalt, besitzt er nun diese Gestalt. Nach der Wiederauferstehung verliert der Phytomorph 1 MACHT-Pool permanent. Die

Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ. Diese Kraft kann nur 1-Mal pro Tag eingesetzt werden. Gelingen dem Opfer gleich viel oder mehr Erfolge als dem Phytomorph, ist und bleibt dieser tot. *Ableger* muss nicht aktiviert werden.

ABLEGER

Grad	Effekt	Anforderung
1	Reichweite: Stufe des Phytomorphs in Metern Mindestwurf Phytomorph: 6+ Mindestwurf Opfer: 4+	MACHT 6 W6, <i>Phytopsychoid</i> Grad 1, ab Stufe 3
2	Reichweite: 2x Stufe des Phytomorphs in Metern Mindestwurf Phytomorph: 5+ Mindestwurf Opfer: 5+	Grad 1, MACHT 8 W6, ab Stufe 6
3	Reichweite: 3x Stufe des Phytomorphs in Metern Mindestwurf Phytomorph: 4+ Mindestwurf Opfer: 6+	Grad 2, MACHT 10 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 9

Wirkungsdauer *augenblicklich*

Reichweite *Grad*

Effektdauer *anhaltend*

Eine sanfte Stimme frei von Groll und Hass wisperte ruhige Worte in das Ohr des Offiziers.

„Weißt du, was ich an Pflanzen so liebe? Sie sind so schutzlos, hilflos und ungefährlich, wenn sie aus ihrem winzigen Samenkorn entspringen. Ihre ersten hauchdünnen Blätter sind ein Wunder. So zerbrechlich und machtlos. Dennoch steckt der kleine Keimling all seine Hoffnung, seine Träume und seine Erwartungen in diese Blätter. Erhalten sie genügend Licht, sprießen schon bald die ersten kraftvollen Triebe hervor und aus einem winzigen Samenkorn wird eine stattliche Pflanze. Ein lebendes und atmendes Wesen, das sich seiner Umgebung durchaus bewusst ist, doch unbeeindruckt von Schrecken und Gefahren. Sie kann nicht wegrennen, um ihrem Schicksal zu entgehen. Also trägt sie jeden Schlag, jeden Tritt und jede Beleidigung mit absoluter Gleichgültigkeit.“

Aber wenn du ihr zu nahe kommst, wenn du versuchst, sie zu verwunden, wirst du schnell herausfinden, dass ihre Dornen in dein Fleisch schneiden und ihr Gift deine Lebenskraft entreißt, bis dein verrotter Körper neuen Dünger für die Pflanze und ihren Nachwuchs formt. Ist das nicht beeindruckend und verstehst du jetzt, warum meine tödlichen Pollen keine Geste der Gewalt waren, sondern eine notwendige Reaktion, die du selbst zu verschulden hast?“

PHYSIOMORPHOSIS



ELEKTRO- MAGNETOMORPH

Elektro-Magnetomorphe sind seltene Individuen, welche oft schon im frühen Kindesalter enorme Begabung für naturwissenschaftliche Zusammenhänge und Mathematik zeigen. Sie sehen die Welt in Form von natürlich erlernten Gleichungen und komponieren Musik anhand mathematischer Berechnungen. Während ihrer Kindheit treten bereits häufig die ersten Symptome einer parapsychologischen Mutation auf. Elektrische Geräte reagieren auf ihre Anwesenheit, Metalle werden von ihnen angezogen und unerklärliche Entladungen von Elektrizität strömt durch ihre Finger. Menschen, die dem Aspekt Elektro-Magnetomorph angehören, besitzen oft hohe Intelligenz und verhalten sich meist introvertiert. Gelegentlich bricht aufgestaute Wut aus ihnen heraus, weil ihr Verständnis für die Unverständlichkeit der normalen Menschen an seine Grenzen kommt.

PRESTIGEKRÄFTE

PRESTIGE 1: WAHRE GESTALT (nur *Diabolus*)

Die wahre Gestalt eines Elektro-Magnetomorphs unterscheidet sich von dem des Menschen nur wenig. Sie besitzen keine Haare, weder auf dem Kopf noch an anderen Stellen des Körpers, haben dadurch eine weiche und glatte Haut, die fast synthetisch wirkt. In ihren Augen ist ein sanftes Glühen bläulich-weißer Farbe zu erkennen, das nur bei Dunkelheit auffällig wirkt. Die Elektro-Magnetomorphgestalt kann jede Technologie ohne Abzüge und Tests verwenden. **Die Kraft WAHRE GESTALT muss durch *Diabolus* nicht gekauft werden, sie haben die notwendigen Lernpunkte bereits bei Charaktererschaffung ausgegeben, als sie sich für einen *Diabolus* entschieden.**

WAHRE GESTALT

Grad	Effekt	Anforderung
1	Der Charakter kann die wahre Gestalt seines Aspekts annehmen.	nur <i>Diabolus</i>

Wirkungsdauer 1 volle Aktion

Reichweite Körper

Effektdauer anhaltend

PRESTIGE 2: MEISTER DES ELEKTROMAGNETISMUS

Der Elektro-Magnetomorph biegt die Gesetze des

Elektromagnetismus und verändert damit eine von ihm verursachte Schadensquelle. Dabei spielt es keine Rolle, ob die Schadensquelle eine parapsychologische Kraft oder eine konventionelle Waffe ist. Wird die Kraft *Meister des Elektromagnetismus* auf eine Schadensquelle (Kraft, Waffe, Sprengstoff, Schwert etc.) gewirkt, verursacht diese Schadensquelle den gewünschten Schadenstyp für 1 W6 Runden und kehrt dann zu ihrem ursprünglichen Schadenstyp zurück. Die Effekte der einzelnen Grade sind kumulativ, d. h., der Elektro-Magnetomorph kann bei Aktivierung der Kraft jeden Grad dieser

MEISTER DES ELEKTROMAGNETISMUS

Grad	Effekt	Anforderung
1	Kinetisch (KIN) oder Schock (SCH) zu Hitze (FEU)	MACHT 4 W6
2	Kinetisch (KIN) oder Schock (SCH) zu Kälte (KÄL)	Grad 1, MACHT 6 W6, ab Stufe 3
3	Kinetisch (KIN) oder Schock (SCH) zu EMP (EMP)	Grad 2, MACHT 8 W6, ab Stufe 6
4	Kinetisch (KIN) oder Schock (SCH) zu Strahlung (STR)	Grad 3, MACHT 10 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 9

Wirkungsdauer ½ Aktion

Reichweite Berührung

Effektdauer anhaltend



Kraft wirken, den er bereits erlernt hat, und muss sich nicht auf einen bestimmten Grad festlegen.

PRESTIGE 3: ELEKTROMORPH

Der Elektro-Magnetomorph hat gelernt, eklektische Felder auf einem meisterhaften Niveau zu manipulieren und damit seine Kräfte auf das volle Potenzial anzuheben. Die von ihm beschworenen Blitze sind zerstörerische Elektrowaffen, denen kaum ein Mensch widerstehen kann. Immer wenn der Elektro-

MEISTER ELEKTROMORPH

Grad	Effekt	Anforderung
1	+1 W6 (A/S-SCH)	MACHT 4 W6
2	+2 W6 (A/S-SCH)	Grad 1, MACHT 6 W6, ab Stufe 3
3	+3 W6 (A/S-SCH)	Grad 2, MACHT 8 W6, ab Stufe 6
4	+4 W6 (A/S-SCH)	Grad 3, MACHT 10 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 9

Wirkungsdauer $\frac{1}{2}$ Aktion
 Reichweite Körper
 Effektdauer *anhaltend*

Magnetomorph Schockschaden durch eine parapsychologische Kraft verursacht (A/S-SCH) bewirkt er zusätzlichen Schaden. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ. Ein Charakter, der bereits einen Grad der Kraft *Magnetomorph* erworben hat, kann die Kraft *Elektromorph* nicht mehr erwerben.

PRESTIGE 4: MAGNETOMORPH

Der Elektro-Magnetomorph kann gewaltige Magnetfelder erzeugen, welche Fahrzeuge schweben lassen und Schienen aus ihren Verankerungen reißen können. Jeder Feind des Elektro-Magnetomorphs, der es wagt, Metall ins Feld zu führen, hat sein Schicksal bereits besiegelt. *Magnetomorph* modifiziert die Kräfte *Magnetfeld*, *Magnetschild* und *Levitieren*. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ. Ein Charakter, der bereits einen Grad der Kraft *Elektromorph* erworben hat, kann die Kraft *Magnetomorph* nicht mehr erwerben.

MAGNETOMORPH

Grad	Effekt	Anforderung
1	Magnetfeld Herbeiholen: Reichweite +5 m Traglast: +25 kg Entwaffnen: 2 Ziele gleichzeitig entwaffnen Geschoss: +1 W6(S-KIN) Schaden, Reichweite +5 m	MACHT 4 W6
	Magnetschild Radius: +1 m Panzerung: +1	
	Levitieren Schwebhöhe: +1,50 m Zusatzgewicht: +20 kg Bewegungsgeschwindigkeit: Stufe x3 m/Runde	
2	Magnetfeld Herbeiholen: Reichweite +10 m Traglast: +50 kg Deckung: Panzerung +1	Grad 1, MACHT 6 W6, ab Stufe 3
	Magnetschild Radius: +2 m Panzerung: +2	
	Levitieren Schwebhöhe: +3,50 m Zusatzgewicht: +70 kg Bewegungsgeschwindigkeit: Stufe x4 m/Runde	
3	Magnetfeld Herbeiholen: Reichweite +25 m Traglast: +200 kg Entwaffnen: 3 Ziele gleichzeitig entwaffnen Geschoss: +2 W6(S-KIN) Schaden, Reichweite +10 m	Grad 2, MACHT 8 W6, ab Stufe 6
	Magnetschild Radius: +4 m Panzerung: +3	
	Levitieren Schwebhöhe: +8,50 m Zusatzgewicht: +120 kg Bewegungsgeschwindigkeit: Stufe x5 m/Runde	

ATTRIBUTSKRÄFTE

ÜBERNATÜRLICHER INTELLEKT

Der Charakter erhält ein tieferes Verständnis für die Funktionsweise der umgebenden Welt und kann Zusammenhänge erkennen, die den meisten Menschen verschlossen bleiben. Dieser

MAGNETOMORPH (Fortsetzung)

4	Magnetfeld Herbeiholen: Reichweite +50 m Traglast: +700 kg Deckung: Panzerung +2	Grad 3, MACHT 10 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 9
	Magnetschild Radius: +8 m Panzerung: +4	
	Levitieren Schwebhöhe: unbegrenzt Zusatzgewicht: +220 kg Bewegungsgeschwindigkeit: Stufe x6 m/Runde	
Wirkungsdauer <i>augenblicklich</i>		
Reichweite <i>Körper</i>		
Effektdauer <i>anhaltend</i>		

Intellekt erlaubt es dem Charakter, auch sich selbst unter Kontrolle zu halten, denn er erkennt die Funktionsweise seiner eigenen Gefühlswelt, seiner primitiven Instinkte und angelesenen Verhaltensweisen. Übernatürlicher Intellekt verleiht dem Charakter Bonuswürfel für den GEIST-Pool, welche für GEIST- und GEIST-basierte Fertigkeit-Tests genutzt werden können. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ.

UNNATÜRLICHER INTELLEKT

Grad	Effekt	Anforderung
1	3 Bonuswürfel auf den GEIST-Pool	MACHT 4 W6
2	6 Bonuswürfel auf GEIST-Pool	Grad 1, MACHT 6 W6, ab Stufe 3
3	10 Bonuswürfel auf GEIST-Pool	Grad 2, MACHT 8 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 6
Wirkungsdauer <i>augenblicklich</i>		
Reichweite <i>Körper</i>		
Effektdauer <i>anhaltend</i>		

FERTIGKEITSKRÄFTE

MAGNETOTAXIS

Dies ist die Fähigkeit, Magnetfelder zu spüren. Im ungestörten Magnetfeld der Erde, was in Europa eher eine Seltenheit darstellt, kann der Elektromagnetomorph sich bei Aktivierung der Kraft an den Magnetfeldlinien orientieren. Sind die Magnetfelder durch elektrische Anlagen oder

großer Mengen Eisen gestört, sollte der Spielleiter den Bonus entsprechend verringern. Der Elektro-Magnetomorph spürt aber auch künstliche Magnetfelder, wenn diese stark genug sind, und erhält +3 auf *Suchen*-Tests zum Aufspüren von Objekten, die Magnetfelder aussenden (z. B. Elektronik).

MAGNETOTAXIS

Grad	Effekt	Anforderung
1	Der Charakter erhält in ungestörten Magnetfeldern +4 auf <i>Orientieren</i> -Tests und bei der Suche nach Objekten, die Magnetfelder aussenden +3 auf <i>Suchen</i> -Tests.	MACHT 4 W6

Wirkungsdauer <i>augenblicklich</i>
Reichweite <i>Körper</i>
Effektdauer <i>anhaltend</i>

MRT

Bei Aktivierung dieser Kraft kann der Elektro-Magnetomorph ein Objekt mittels Magnetischer-Resonanz-Tomografie untersuchen und erhält Informationen über dessen Inhalt, solange es nicht aus Metall oder ferromagnetischem Material besteht.

MRT

Grad	Effekt	Anforderung
1	Untersucht ein Elektro-Magnetomorph eine Person mit dieser Methode, erhält er +3 auf alle <i>Medizin (Allgemeine)</i> -Tests und bei unbelebten, nichtmetallischen Objekten +3 auf <i>Suchen</i> -Tests.	MACHT 6 W6, Stufe 3

Wirkungsdauer <i>1 volle Aktion</i>
Reichweite <i>Berührung</i>
Effektdauer <i>anhaltend</i>

AKTIONSKRÄFTE

INDUKTION

Wenn der Elektro-Magnetomorph diese Kraft verwendet, kann er Gegenstände aus Stahl und Eisen erhitzen, indem er sie berührt. Die Temperatur kann dabei bis zu 1000 °C steigen, ist aber auf die Größe der Handfläche konzentriert. Damit lassen sich kleine Dinge schweißen und einschmelzen. Geworfen verursacht der Gegenstand bzw. die Schmelze Schaden und gilt als Wurfwaffe. Trefferwürfe hierfür werden mit

der Fertigkeit *Wurf Waffen (nicht-aerodynamische Objekte)* durchgeführt. Alternativ kann er die Kraft langsam in einen technischen Gegenstand einfließen lassen und ihn damit aufladen. Die Geschwindigkeit für das Laden ist abhängig vom Grad der Kraft. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ.

INDUKTION

Grad	Effekt	Anforderung
1	Schweißen und Schmelzen von metallischen Gegenständen mit einem Gesamtgewicht von 25 g, Schmelze verursacht geworfen 2 W6(S-FEU) Schaden mit einer Reichweite von KRAFT x1 Metern. Ladung eines kleinen Handgeräts (MoFo, Spiegel, Kleinwerkzeug) innerhalb von 60 Sekunden.	MACHT 4 W6
2	Schweißen und Schmelzen von metallischen Gegenständen mit einem Gesamtgewicht von 250 g, Schmelze verursacht geworfen 3 W6(S-FEU) Schaden mit einer Reichweite von KRAFT x2 Metern. Ladung eines großen Handgeräts (Schreibmaschine, Energiezelle, Schockwaffe etc.) innerhalb von 30 Sekunden, eines Fahrzeugs oder einer Automaschine von 10 Minuten.	Grad 1, MACHT 6 W6, ab Stufe 3
3	Schweißen und Schmelzen von metallischen Gegenständen mit einem Gesamtgewicht von 2.5 kg, Schmelze verursacht geworfen 4 W6(S-FEU) Schaden mit einer Reichweite von KRAFT x3 Metern. Ladung eines großen Handgeräts (Schreibmaschine, Energiezelle, Schockwaffe etc.) innerhalb von 1 vollen Aktion, eines Fahrzeugs oder einer Automaschine von 5 Minuten.	Grad 2, MACHT 8 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 6

Wirkungsdauer <i>Grad</i>
Reichweite <i>Berührung</i>
Effektdauer <i>anhaltend</i>

ELEKTROSCHOCK

Berührt der Elektro-Magnetomorph ein Ziel mit dieser gewirkten Kraft (Person, Tier, Drifter, Automaschine, Fahrzeug etc.), erhält dieses einen starken Elektroschock. Der Angriff gilt als beliebige *Unbewaffnet*-Attacke. Verliert das Opfer auch nur 1 Lebenspunkt oder 1 Ausdauer durch die Kraft, steht ihm in der nächsten Runde nur eine halbe Aktion zur Verfügung. Opfer eines Elektroschocks haben immer mindestens eine halbe Aktion, egal wie häufig sie getroffen wurden. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ.

ELEKTROSCHOCK

Grad	Effekt	Anforderung
1	Der Angriff verursacht 1 W6(S-SCH) Schaden.	MACHT 4 W6
2	Der Angriff verursacht 2 W6(S-SCH) Schaden.	Grad 1, MACHT 6 W6, ab Stufe 3
3	Der Angriff verursacht 3 W6(S-SCH) Schaden.	Grad 2, MACHT 8 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 6

Wirkungsdauer *1 volle Aktion*

Reichweite *Berührung*

Effektdauer *1 volle Aktion*

ERDUNG

Wird die Kraft Erdung verwendet, dient der Elektro-Magnetomorph als gewaltiger Blitzableiter, kann unvorstellbare Energien absorbieren und an den Boden abgeben. Damit wird er immun gegen Blitze und andere Schockwaffen wie Elektroschocker. Berührt der Elektro-Magnetomorph eine energieführende Leitung, kann er die Energie abnehmen und in den Boden leiten. Tut er dies mit einem Generator oder Hauptstromkabel, kann er ganze Gebäudekomplexe lahmlegen.

ERDUNG

Grad	Effekt	Anforderung
1	Leitung von Elektrizität in den Boden	MACHT 4 W6

Wirkungsdauer *augenblicklich*

Reichweite *Körper*

Effektdauer *anhaltend*

STROMSOG

Wirkt der Elektro-Magnetomorph diese Kraft, kann er durch Berührung Strom aus einem System herausziehen und für sich selbst nutzen. Zieht er Strom aus einer Maschine, fällt diese für eine Runde aus und startet erst in der nächsten Runde wieder. Die Maschine muss am Stromnetz angeschlossen sein oder über gewaltige Batterien verfügen (z. B. Autofahrzeug), damit der Elektro-Magnetomorph ausreichend Strom für seine Heilung ziehen kann. Die Batterie einer konventionellen Automaschine reicht nicht aus und hat keinen Effekt. Der Elektro-Magnetomorph kann diese Kraft 1-mal pro Stunde einsetzen, da er sich von dem massiven Stromstoß erholen muss. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ.

STROMSOG

Grad	Effekt	Anforderung
1	Der Elektro-Magnetomorph erhält entweder 1 W6 Lebenspunkte oder bis zu 1 W6 Ausdauer zurück.	MACHT 4 W6
2	Der Elektro-Magnetomorph erhält entweder 2 W6 Lebenspunkte oder bis zu 2 W6 Ausdauer zurück.	Grad 1, MACHT 6 W6, ab Stufe 3
3	Der Elektro-Magnetomorph erhält 2 W6 Lebenspunkte und bis zu 2 W6 Ausdauer zurück.	Grad 2, MACHT 8 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 6

Wirkungsdauer *1 volle Aktion*

Reichweite *Berührung*

Effektdauer *1 volle Aktion*

BESCHLEUNIGEN

Der Elektro-Magnetomorph kann bei gewirkter Kraft einen kleinen Metallgegenstand wie eine alte Münze oder einen Schlüssel in ein tödliches Geschoss verwandeln. Ein starkes Magnetfeld in seiner Hand beschleunigt das Metall auf hohe Geschwindigkeiten. Für das erfolgreiche Treffen ist ein Trefferwurf mit der Fertigkeit *Wurfaffen* (*nicht-aerodynamische Objekte*) notwendig, der den üblichen Modifikatoren für Fernkampf unterliegt. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ.

BESCHLEUNIGEN

Grad	Effekt	Anforderung
1	Das Geschoss verursacht 2 W6(S-KIN) Schaden und gilt als panzerbrechend. Die Reichweite des Geschosses entspricht 2x Stufe des Elektro-Magnetomorphs.	MACHT 4 W6
2	Das Geschoss verursacht 3 W6(S-KIN) Schaden und gilt als panzerbrechend. Die Reichweite des Geschosses entspricht 5x Stufe des Elektro-Magnetomorphs.	Grad 1, MACHT 6 W6, ab Stufe 3
3	Das Geschoss verursacht 4 W6(S-KIN) Schaden und gilt als panzerbrechend. Die Reichweite des Geschosses entspricht 10x Stufe des Elektro-Magnetomorphs.	Grad 2, MACHT 8 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 6

Wirkungsdauer 1 volle Aktion

Reichweite Grad

Effektdauer 1 volle Aktion

EMP

Wirkt der Elektro-Magnetomorph diese Kraft, lädt er beide Handflächen mit gegenläufigen Strömen auf und schlägt diese zusammen. Er würfelt einen GEIST-Test gegen den Mindestwurf 6+ und zählt seine Erfolge. Die Reaktion ist ein elektromagnetischer Impuls, der ungeschützte Technologie lahmlegt. Auch die paraphysiologischen Kräfte eines

EMP

Grad	Effekt	Anforderung
1	Der Radius des elektromagnetischen Impulses beträgt 2x Stufe des Elektro-Magnetomorphs in Metern. Für jeden gewürfelten Erfolg kann der Technomorph einen Gegenstand deaktivieren. Die Deaktivierung hält für 1 W6 Runden. Danach reaktiviert sich der Gegenstand erneut. Für jeden Erfolg kann der Elektro-Magnetomorph auch 1 aktivierte Kraft eines Technomorphs bestimmen, die nun inaktiv ist.	MACHT 6 W6, ab Stufe 3

Wirkungsdauer 1 volle Aktion

Reichweite 2x Stufe des Elektromagnetomorphs in Metern

Effektdauer 1 volle Aktion

Technomorphen können davon betroffen werden.

ELEKTROFELD

Wird diese Kraft gewirkt, kann der Elektro-Magnetomorph elektrische Felder um sich herum kontrollieren. Er kann ungeschützte Geräte aktivieren und deaktivieren, sowie diese Energien bündeln und auf einen Gegner in seiner Sichtweite ausrichten. Der aus dem elektrischen Feld resultierende Blitz verursacht Schockschaden und hat keine Reichweitenbeschränkung, sofern der Elektro-Magnetomorph das Ziel mit seiner natürlichen Sicht erkennen kann. Für das erfolgreiche Treffen ist ein Trefferwurf mit der Fertigkeit *Wurfaffen (nicht-aerodynamische Objekte)* notwendig, der den üblichen Modifikatoren unterliegt. Verliert der Gegner auch nur 1 Lebenspunkt oder 1 Ausdauer durch die Kraft, steht ihm in der nächsten Runde nur eine halbe Aktion zur Verfügung. Opfer eines Elektrofeldes haben immer mindestens eine halbe Aktion. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ. Ein Charakter, der bereits einen Grad der Kraft *Magnetomorph* erworben hat, kann die Kraft *Elektrofeld* nicht mehr erwerben.

ELEKTROFELD

Grad	Effekt	Anforderung
1	Der Elektro-Magnetomorph kann Objekte in der Größe einer Kamera beeinflussen. Der Angriff verursacht 1 W6(S-SCH) Schaden.	MACHT 4 W6
2	Der Elektro-Magnetomorph kann Objekte in der Größe einer Tür beeinflussen. Der Angriff verursacht 2 W6(S-SCH) Schaden.	Grad 1, MACHT 6 W6, ab Stufe 3
3	Der Elektro-Magnetomorph kann Objekte in der Größe eines Fahrzeugs beeinflussen. Der Angriff verursacht 3 W6(S-SCH) Schaden.	Grad 2, MACHT 8 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 6

Wirkungsdauer 1 volle Aktion

Reichweite Sichtweite

Effektdauer 1 volle Aktion

BLITZGESTALT (nur *Diabolus*)

Ist diese Kraft gewirkt, verwandelt sich der Elektro-Magnetomorph in lebendige Blitze, die nur noch entfernt an ein humanoides Wesen erinnern. Hat er Zugang zu einer stromführenden

Leitung, kann sich die Blitzgestalt durch das Energiesystem der Stadt bewegen. Der Elektro-Magnetomorph muss genau wissen, an welchem Ort er herauskommen möchte und diesen Ort kennen. Er bewegt sich innerhalb des Stromnetzes der Stadt und materialisiert an dem gewünschten Ort. In der Blitzgestalt ist der Elektro-Magnetomorph immun gegen konventionelle Waffen (ÄTZ, KIN, FEU, KÄL, SCH, GIF, KRA), bleibt jedoch anfällig gegen Strahlung (STR) und Mystik (MYS). Im Nahkampf verursacht er Schaden durch Berührung. Die größten Feinde der Blitzgestalt sind der Kontakt mit Wasser oder einem guten elektrischen Leiter (meist Metall mit Verbindung zum Boden), welches ihn 5 W6 Ausdauer pro Runde kostet. Ein Charakter, der bereits einen Grad der Kraft *Magnetomorph* erworben hat, kann die Kraft *Blitzgestalt* nicht mehr erwerben.

BLITZGESTALT

Grad	Effekt	Anforderung
1	Im Stromnetz bewegt sich der Elektro-Magnetomorph mit Stufe x100 m pro Runde. Er verursacht im unbewaffneten Nahkampf Stufe des Elektro-Magnetomorphs (S-SCH) Schaden. Allerdings verliert er jeden Moment außerhalb des Stromnetzes 1 W6 Ausdauer pro Runde, da seine Energie an die Umgebung abgegeben wird.	MACHT 10 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 9

Wirkungsdauer 1 volle Aktion

Reichweite Körper

Effektdauer anhaltend

BLITZSCHLEUDER

Mit der aktiven Kraft Blitzschleuder zieht der Elektro-Magnetomorph unvorstellbare Mengen an Strom aus den nahegelegenen Stromanschlüssen oder Maschinen und feuert diese Ladung auf seinen Gegner. Die Maschinen müssen am Stromnetz angeschlossen sein oder über gewaltige Batterien verfügen (z. B. Autofahrzeug), damit der Elektro-Magnetomorph ausreichend Strom für seinen Angriff ziehen kann. Für das erfolgreiche Treffen ist ein Trefferwurf mit der Fertigkeit *Wurfwaffen (nicht-aerodynamische Objekte)* notwendig, der den üblichen Modifikatoren unterliegt. Verliert der

Gegner auch nur 1 Lebenspunkt oder 1 Ausdauer durch die Kraft, steht ihm in der nächsten Runde nur eine halbe Aktion zur Verfügung. Opfer dieser Kraft haben immer mindestens eine halbe Aktion. *Blitzschleuder* ist nicht für Nahkampfangriffe geeignet und kann ausschließlich im Fernkampf eingesetzt werden. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ. Ein Charakter, der bereits einen Grad der Kraft *Magnetomorph* erworben hat, kann die Kraft *Blitzschleuder* nicht mehr erwerben.

BLITZSCHLEUDER

Grad	Effekt	Anforderung
1	Der Angriff verursacht 1 W6(S-SCH) Schaden. Reichweite ist 2x Stufe des Elektro-Magnetomorphs in Metern.	MACHT 6 W6, ab Stufe 3
2	Der Angriff verursacht 2 W6(S-SCH) Schaden. Reichweite ist 4x Stufe des Elektro-Magnetomorphs in Metern.	Grad 1, MACHT 8 W6, ab Stufe 6
3	Der Angriff verursacht 3 W6(S-SCH) Schaden. Reichweite ist 6x Stufe des Elektro-Magnetomorphs in Metern.	Grad 2, MACHT 10 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 9

Wirkungsdauer 1 volle Aktion

Reichweite Berührung

Effektdauer 1 volle Aktion

MAGNETFELD

Wirkt ein Elektro-Magnetomorph diese Kraft, kann er Metall oder ferromagnetisches Material in seiner Umgebung beeinflussen, es zum Schweben bringen, an sich heranziehen und von sich wegstoßen. Fliegende Metallplatten können als Deckung verwendet, Gegner entwaffnet und Schrapnelle in Geschosse verwandelt werden. Für das erfolgreiche Treffen ist ein Trefferwurf mit der Fertigkeit *Wurfwaffen (nicht-aerodynamische Objekte)* notwendig, der den üblichen Modifikatoren unterliegt. Ist die Kraft *Magnetfeld* bereits aktiv, kann sie kein zweites Mal gewirkt werden (z. B. Deckung und Herbeiholen). Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ. Ein Charakter, der bereits einen Grad der Kraft *Elektromorph* erworben hat, kann die Kraft *Magnetfeld* nicht mehr erwerben.

MAGNETFELD

Grad	Effekt	Anforderung
1	Herbeiholen: Reichweite 10 m Traglast: 75 kg Entwaffnen: KRAFT-Test Gegner gegen MW: 4+(1) Deckung: Panzerung 2 Geschoss: 3 W6(S-KIN) Schaden, Reichweite 10 m	MACHT 4 W6
2	Herbeiholen: Reichweite 25 m Traglast: 150 kg Entwaffnen: KRAFT-Test Gegner gegen MW: 5+(1) Deckung: Panzerung 4 Geschoss: 4 W6(S-KIN) Schaden, Reichweite 25 m	Grad 1, MACHT 6 W6, ab Stufe 3
3	Herbeiholen: Reichweite 50 m Traglast: 300 kg Entwaffnen: KRAFT-Test Gegner gegen MW: 6+(1) Deckung: Panzerung 6 Geschoss: 5 W6(S-KIN) Schaden, Reichweite 50 m	Grad 2, MACHT 9 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 6

Wirkungsdauer 1 volle *Aktion*

Reichweite *Grad*

Effektdauer 1 volle *Aktion*

MAGNETSCHILD

Wird diese Kraft gewirkt, formt der Elektro-Magnetomorph einen schützenden Magnetschild, der sich kugelförmig um ihn ausbreitet. Fernkampfaffen mit ferromagnetischen Projektilen werden durch diesen Schild abgelenkt und soweit verlangsamt, dass sie keinen Schaden verursachen können. Der Magnetschild zählt als Deckung. Ist der Magnetschild groß genug, können auch andere darunter Schutz finden. Um die Größe des Schildes zu bestimmen, würfelt der Elektro-Magnetomorph einen GEIST-Test gegen den Mindestwurf 5+. Magnetschild schützt vor Projektilwaffen, jedoch nicht vor deren Sekundäreffekten wie z. B. Flächenschaden durch explodierende Geschützprojekte. Projektilwaffen, die innerhalb des Schildes abgefeuert werden, können diesen ungehindert passieren und verursachen durch die Beschleunigung zusätzlich +1(S-KIN) Schaden. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ. Ein Charakter, der bereits einen Grad der Kraft *Elektromorph* erworben hat, kann die Kraft *Magnetschild* nicht mehr erwerben.

MAGNETSCHILD

Grad	Effekt	Anforderung
1	Radius des Schildes entspricht bis zu den halben Erfolgen des GEIST-Tests in Metern (abgerundet). Deckung mit Panzerung 2.	MACHT 4 W6
2	Radius des Schildes entspricht bis zu Erfolgen des GEIST-Tests in Metern. Deckung mit Panzerung 4.	Grad 1, MACHT 6 W6, ab Stufe 3
3	Radius des Schildes entspricht bis zu 2x Erfolgen des GEIST-Tests in Metern. Deckung mit Panzerung 6.	Grad 2, MACHT 8 W6, ab Stufe 6
4	Radius des Schildes entspricht bis zu 4x Erfolgen des GEIST-Tests in Metern. Deckung mit Panzerung 8.	Grad 3, MACHT 10 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 9

Wirkungsdauer 1 volle *Aktion*

Reichweite *Grad*

Effektdauer *anhaltend*

LEVITIEREN

Wirkt ein Elektro-Magnetomorph diese Kraft, erzeugt er ein machtvolles Magnetfeld unter sich, welches zu einem diamagnetischen Effekt führt und ihn schweben lässt. Dabei löst er keine Druckplatten aus oder besitzt einen anderen Kontakt zum Untergrund. Schwebt er über einen Abgrund, hält er seine anfängliche Absoluthöhe aufrecht (stürzt nicht in die Tiefe). Ein Charakter, der bereits einen Grad der Kraft *Elektromorph* erworben hat, kann die Kraft *Levitieren* nicht mehr erwerben.

LEVITIEREN

Grad	Effekt	Anforderung
1	Der Elektro-Magnetomorph kann 1,50 Meter über dem Boden schweben und neben seiner normalen Ausrüstung weitere 80 kg mit sich tragen. Er kann sich „fliegend“ mit seiner Stufe x2 in Metern/ Runde bewegen.	MACHT 6 W6, Stufe 3

Wirkungsdauer 1 volle *Aktion*

Reichweite *Körper*

Effektdauer *anhaltend*

actio est reactio

PHYSIOMORPHOSIS



QUANTOMORPH

Quantomorphe haben eine natürliche Begabung für relativistische Effekte entwickelt und können diese durch ihre paraphysiologischen Kräfte formen. Schwerkraftphänomene, Zeitdilatationen und unkontrollierte Kernspaltungsereignisse säumen den Weg ihrer Jugend, bis ihr Aspekt sein volles Potenzial entfaltet. Sie sind extrem begabte Mathematiker und Physiker, denen es jedoch schwerfällt ihr Wissen verständlich zu vermitteln. Ihre instinktive Anwendung dieser Wissenschaften scheint gestandenen Forschern absurd und widersinnig, doch in den meisten Fällen liegen sie richtig. Typischerweise sind Quantomorphe sehr intelligent und haben große Schwierigkeiten sich in gesellschaftliche Strukturen einzufügen. Die meisten unter ihnen sind notorische Einzelgänger und Eigenbrötler, was nicht nur daran liegt, dass die nächste ungewollte Kettenreaktion nur eine Frage der Zeit ist.

PRESTIGEKRÄFTE

PRESTIGE 1: WAHRE GESTALT (nur *Diabolus*)

Die wahre Gestalt eines Quantomorphs unterscheidet sich von dem des Menschen nur wenig und ist identisch zu der des Elektromagnetomorphs. Sie besitzen keine Haare, weder auf dem Kopf noch an anderen Stellen des Körpers, haben dadurch eine weiche und glatte Haut, die fast synthetisch wirkt. In ihren Augen ist ein sanftes Glühen bläulich-weißer Farbe zu erkennen, das nur bei Dunkelheit auffällig wirkt. Die Morphgestalt kann jede Technologie ohne Abzüge und Tests verwenden. **Die Kraft WAHRE GESTALT muss durch *Diabolus* nicht gekauft werden, sie haben die notwendigen Lernpunkte bereits bei Charaktererschaffung ausgegeben, als sie sich für einen *Diabolus* entschieden.**

WAHRE GESTALT

Grad	Effekt	Anforderung
1	Der Charakter kann die wahre Gestalt seines Aspekts annehmen.	nur <i>Diabolus</i>

Wirkungsdauer 1 volle Aktion

Reichweite Körper

Effektdauer *anhaltend*

PRESTIGE 2: MEISTER DER RELATIVISTIK

Die Realität ist ein komplexes Konstrukt, das in seinen Grundfesten aus unendlichen Fragmenten der Relativistik besteht. Der Quantomorph vermag es, unter massiver Konzentration und in extremen Situationen winzige Bruchteile der Realität umzuschreiben und damit Katastrophen abzuwenden... oder anzurichten. Wenn der Quantomorph diese Kraft nutzt, kann er 1 beliebiges Schadensereignis pro Runde auf ein

MEISTER DER RELATIVISTIK

Grad	Effekt	Anforderung
1	Der Quantomorph kann 1 Schadensereignis (Projektiltreffer, Schlag, Explosion etc.) in Stufe des Quantomorphs x 10 Metern auf 1 anderes Ziel umlenken. Es ist nicht möglich, multiple Treffer durch Flächenschaden auf multiple Ziele umzulenken, sondern nur 1 Schadensereignis auf 1 anderes Ziel. Die Kraft <i>Meister der Relativistik</i> kostet den Quantomorph bei jedem Einsatz 1 W6 Ausdauer.	MACHT 10 W6, ab Stufe 9

Wirkungsdauer 1 volle Aktion

Reichweite Stufe des Quantomorphs x 10 in Metern

Effektdauer 1 volle Aktion



anderes Ziel umleiten. Ein Projektil wechselt plötzlich die Richtung oder ein schmetternder Schlag trifft eine Person, die Meter davon entfernt steht. Der Effekt geschieht in Sekundenbruchteilen und ist mit menschlichem Verstand kaum zu erfassen. Vielleicht ist das auch besser.

PRESTIGE 3: ENERGETOMORPH

Der Quantomorph hat die Kunst der subatomaren Manipulation beschritten und kann durch seinen Geist die Welt der Protonen, Neutronen und Elektronen nach seinem Willen formen. Immer wenn er einen GEIST-Test für

ENERGETOMORPH

Grad	Effekt	Anforderung
1	+1 Erfolg bei GEIST-Tests für paraphysiologische Kräfte des Aspekts Quantomorph.	MACHT 6 W6, Stufe 3
2	+2 Erfolge bei GEIST-Tests für paraphysiologische Kräfte des Aspekts Quantomorph.	Grad 1, MACHT 10 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 9

Wirkungsdauer *augenblicklich*

Reichweite *Körper*

Effektdauer *anhaltend*

seine paraphysiologischen Kräfte würfelt und mindestens 1 Erfolg würfelt, erhält er zusätzliche Erfolge durch diese Kraft. Diese Erfolge zählen nicht bei der Ermittlung von kritischen Fehlschlägen (siehe **Kapitel: Die Säulen dieser Welt**). Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ. Ein Charakter, der bereits einen Grad der Kraft *Gravomorph* erworben hat, kann die Kraft *Energetomorph* nicht mehr erwerben.

PRESTIGE 4: GRAVOMORPH

Der Quantomorph hat einen tiefen Blick in das Glas der Gravitationsphysik geworfen und sich darin verloren. Sein Verstand hat gelernt, den Raum zu krümmen und die Schwerkraft nach Belieben zu kontrollieren. Immer wenn er einen GEIST-Test für seine paraphysiologischen Kräfte würfelt und mindestens 1 Erfolg würfelt, erhält er zusätzliche Erfolge durch diese Kraft. Diese Erfolge zählen nicht bei der Ermittlung von kritischen Fehlschlägen (siehe **Kapitel: Die Säulen dieser Welt**). Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ. Ein Charakter, der bereits einen Grad der Kraft *Energetomorph* erworben hat, kann die Kraft *Gravomorph* nicht mehr erwerben.

GRAVOMORPH

Grad	Effekt	Anforderung
1	+1 Erfolg bei GEIST-Tests für paraphysiologische Kräfte des Aspekts Gravomorphs.	MACHT 6 W6, Stufe 3
2	+2 Erfolge bei GEIST-Tests für paraphysiologische Kräfte des Aspekts Gravomorphs.	Grad 1, MACHT 10 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 9

Wirkungsdauer *augenblicklich*

Reichweite *Körper*

Effektdauer *anhaltend*

ATTRIBUTSKRÄFTE

ÜBERNATÜRLICHER INTELLEKT

Der Charakter erhält ein tieferes Verständnis für die Funktionsweise der umgebenden Welt und kann Zusammenhänge erkennen, die den meisten Menschen verschlossen bleiben. Dieser Intellekt erlaubt es dem Charakter, auch sich selbst unter Kontrolle zu halten, denn er erkennt die Funktionsweise seiner eigenen Gefühlswelt, seiner primitiven Instinkte und angelesenen Verhaltensweisen. Übernatürlicher Intellekt verleiht dem Charakter Bonuswürfel für den GEIST-Pool, welche für GEIST- und GEIST-basierte Fertigkeit-Tests genutzt werden können. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ.

UNNATÜRLICHER INTELLEKT

Grad	Effekt	Anforderung
1	3 Bonuswürfel auf den GEIST-Pool	MACHT 4 W6
2	6 Bonuswürfel auf GEIST-Pool	Grad 1, MACHT 6 W6, ab Stufe 3
3	10 Bonuswürfel auf GEIST-Pool	Grad 2, MACHT 8 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 6

Wirkungsdauer *augenblicklich*

Reichweite *Körper*

Effektdauer *anhaltend*

FERTIGKEITSKRÄFTE

UNSCHÄRFE

Nutzt ein Quantomorph diese Kraft, scheint die genaue Position seines Körpers nicht erfassbar zu sein. Gegner können ihn kaum noch anvisieren,

Projektile und Klingen verfehlen ihn um Millimeter oder gar Meter? Der Quantomorph würfelt einen GEIST-Test gegen den Mindestwurf 5+, zählt seine Erfolge und konsultiert die nachfolgende Tabelle. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ.

UNSCHÄRFE

Grad	Effekt	Anforderung
1	Der Quantomorph erhält die halbe Zahl der Erfolge des GEIST-Tests (abgerundet) als Bonus für seine <i>Ausweichen-, Gekonntes Ausweichen-</i> und <i>Abwehr, Gekonnte Abwehr-</i> Tests	MACHT 4 W6
2	Der Quantomorph erhält die Zahl der Erfolge des GEIST-Tests als Bonus für seine <i>Ausweichen-, Gekonntes Ausweichen- und Abwehr, Gekonnte Abwehr-</i> Tests	Grad 1, MACHT 8 W6, ab Stufe 6

Wirkungsdauer $\frac{1}{2}$ Aktion

Reichweite *Körper*

Effektdauer *anhaltend*

RÖNTGEN

Wird die Kraft Röntgen gewirkt, nutzt der Quantomorph die kurze Wellenlänge dieser Strahlung, um Objekte und Personen zu durchleuchten. Der Charakter erhält einen Bonus auf *Suchen* gegenüber dem durchleuchteten Objekt. Den gleichen Bonus erhält er auf *Medizin*

RÖNTGEN

Grad	Effekt	Anforderung
1	Der Quantomorph erhält +1 auf <i>Medizin (Allgemeine)-</i> und <i>Suchen-</i> Tests. Ist der Gegenstand mit Metall ummantelt, erhält er keinen Bonus.	MACHT 4 W6
2	Der Quantomorph erhält +2 auf <i>Medizin (Allgemeine)-</i> und <i>Suchen-</i> Tests. Ist der Gegenstand mit Metall ummantelt, erhält er nur +1.	Grad 1, MACHT 6 W6, ab Stufe 3
3	Der Quantomorph erhält +3 auf <i>Medizin (Allgemeine)-</i> und <i>Suchen-</i> Tests. Ist der Gegenstand mit Metall ummantelt, erhält er nur +2.	Grad 2, MACHT 8 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 6

Wirkungsdauer *1 volle Aktion*

Reichweite *Sichtweite*

Effektdauer *anhaltend*

(Allgemeine)-Tests von verletzten Personen. Sind Objekte oder Personen von Metall umgeben, wird es deutlich schwieriger mit den Röntgenaugen. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ.

AKTIONSKRÄFTE

THERMIK

Wirkt ein Quantomorph diese Kraft, kann er die Temperatur eines unbelebten Objekts erhöhen oder senken. Der Quantomorph würfelt einen GEIST-Test gegen den Mindestwurf 5+, zählt seine Erfolge und konsultiert die nachfolgende Tabelle. Die genauen Auswirkungen dieser Kraft bleiben dem Spielleiter überlassen. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ.

THERMIK

Grad	Effekt	Anforderung
1	Für jeden Erfolg beim GEIST-Test kann der Quantomorph die Temperatur eines unbelebten Objektes um 25 °C erhöhen oder senken. Die Größe des Objektes kann 10 x 10 x 10 cm pro Erfolg betragen.	MACHT 4 W6
2	Für jeden Erfolg beim GEIST-Test kann der Quantomorph die Temperatur eines unbelebten Objektes um 50 °C erhöhen oder senken. Die Größe des Objektes kann 10 x 10 x 10 cm pro Erfolg betragen.	Grad 1, MACHT 6 W6, ab Stufe 3

Wirkungsdauer ½ Aktion

Reichweite *Berührung*

Effektdauer *anhaltend*

SCHWÄCHEN/VERSTÄRKEN

Verwendet der Quantomorph diese Kraft, kann er zwei gegenteilige Effekte erzeugen. Er kann Datensignale blockieren und damit kabellose Verbindungen zum Datenstrom kappen oder Datensignale erheblich verstärken. Die paraphysiologische Kraft wirkt wahlweise wie ein Signalstörgerät oder ein Signalverstärker (siehe **Kapitel: Ausrüstung**). Der Quantomorph würfelt einen GEIST-Test gegen den Mindestwurf 5+, zählt seine Erfolge und konsultiert die nachfolgende Tabelle.

SCHWÄCHEN/VERSTÄRKEN

Grad	Effekt	Anforderung
1	Stört der Quantomorph Signale, gelingt ihm dies schon ab 1 Erfolg beim GEIST-Test, sofern das Signal nicht durch einen Signalverstärker unterstützt wird. Anderenfalls muss der Quantomorph seine Kraft mit dem des Signalverstärkers messen. Gelingt es dem störenden Quantomorph, auch nur auf 1 Nettoerfolg zu kommen, kann das Signal das Störfeld nicht überwinden. Will der Quantomorph ein Signal verstärken, erhält das Signal für jeden Erfolg beim GEIST-Test 5 zusätzliche Kilometer Reichweite. Wird das Signal gestört, z. B. durch ein Signalstörgerät oder einen anderen Quantomorph mit dieser Kraft, werden die Erfolge des GEIST-Tests gegen den Störfaktor gerechnet. Gelingt es dem verstärkenden Quantomorph, auch nur auf 0 Nettoerfolge zu kommen, kann das Signal das Störfeld überwinden.	MACHT 4 W6

Wirkungsdauer 1 volle Aktion

Reichweite *Stufe des Quantomorphs x 10 in Metern*

Effektdauer *anhaltend*

DESTABILISIEREN

Wirkt der Quantomorph diese Kraft und berührt ein unbelebtes Objekt, schwächt er dessen atomare Struktur. Die Berührung verursacht einen Verlust von Strukturpunkten bei dem

DESTABILISIEREN

Grad	Effekt	Anforderung
1	Das Objekt erhält 1 W6(S-STR) Schaden für jeden Erfolg, den der Quantomorph würfelt. Von diesem Schaden wird zuerst die Panzerung des Objekts abgezogen, falls es Panzerung gegen Strahlung (STR) besitzt.	MACHT 6 W6, ab Stufe 3

Wirkungsdauer 1 volle Aktion

Reichweite *Berührung*

Effektdauer 1 volle Aktion

Objekt. Wird die Struktur so weit geschwächt, dass die Strukturpunkte vollständig aufgebraucht sind, zerläuft das Objekt zu einer Pfütze und erstarrt augenblicklich wieder. Bei dieser Schmelze entsteht keine erhöhte Temperatur, das Objekt verliert einfach seine Kohärenz. Der Quantomorph würfelt einen GEIST-Test gegen den Mindestwurf 5+, zählt seine Erfolge und konsultiert die vorstehende Tabelle.

MIKROWELLEN

Mikrowellen sind äußerst schädlich gegen elektrische Geräte. Wirkt ein Quantomorph diese Kraft, erzeugt er einen Mikrowellenstrahl, der Schaden gegen ungeschützte Technologie verur-

MIKROWELLEN

Grad	Effekt	Anforderung
1	Der Mikrowellenstrahl hat eine Reichweite von Stufe des Quantomorphs in Metern und verursacht gegen elektrische Geräte und Maschinen Stufe des Quantomorphs (S-FEU) Schaden. Lebende Wesen erhalten die Hälfte der Stufe des Quantomorphs (S-FEU) Schaden (abgerundet).	MACHT 6 W6, ab Stufe 3
2	Der Mikrowellenstrahl hat eine Reichweite von 2x Stufe des Quantomorphs in Metern und verursacht gegen elektrische Geräte und Maschinen 2x Stufe des Quantomorphs (S-FEU) Schaden. Lebende Wesen erhalten Stufe des Quantomorphs (S-FEU) Schaden.	Grad 1, MACHT 8 W6, ab Stufe 6
3	Der Mikrowellenstrahl hat eine Reichweite von 5x Stufe des Quantomorphs in Metern und verursacht gegen elektrische Geräte und Maschinen 3x Stufe des Quantomorphs (S-FEU) Schaden. Lebende Wesen erhalten 1,5x Stufe des Quantomorphs (S-FEU) Schaden (abgerundet).	Grad 2, MACHT 10 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 9

Wirkungsdauer 1 volle Aktion
Reichweite Grad
Effektdauer 1 volle Aktion

sacht. Werden technologische Objekte dadurch zerstört (verlieren ihre Strukturpunkte) bleiben sie äußerlich unverändert, ihre Schaltkreise und Platinen sind hingegen gegrillt. Eine Person, auf die ein Mikrowellenstrahl abgefeuert wird, erhält ebenfalls Schaden. Für das erfolgreiche Treffen ist ein Trefferwurf mit der Fertigkeit *Wurfwaffen (nicht-aerodynamische Objekte)* notwendig, der den üblichen Modifikatoren unterliegt. Die Kraft kann auch genutzt werden, um ein Mittagessen warm zu machen. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ.

ABSOLUT NULL

Der absolute Nullpunkt und damit die niedrigste Temperatur, welche physikalisch möglich ist, misst 273,15 °C unter Null. Nutzt der Quantomorph diese Kraft, kann er ein unbelebtes Objekt einfrieren. Metalle werden sehr spröde und damit leicht brüchig, was sich auf die Panzerung niederschlägt. Nutzt der Quantomorph diese Kraft als Waffe, verursacht die tiefe Temperatur schwere Verbrennungen. Der Angriff wird über eine beliebige *Unbewaffnet-Attacke* ausgeführt. Der Quantomorph würfelt einen GEIST-Test gegen den Mindestwurf 5+,

ABSOLUT NULL

Grad	Effekt	Anforderung
1	Senkt der Quantomorph die Temperatur eines Gegenstandes mit Panzerung, verringert sich dessen Panzerung um die Zahl der Erfolge beim GEIST-Test. Ist der Gegenstand in direktem Hautkontakt mit einem lebenden Wesen, erhält dieses die Hälfte der Erfolge des GEIST-Tests (S-KÄL) Schaden für 1 W6 Runden oder bis der Gegenstand den Hautkontakt verliert. Wird ein lebendes Wesen getroffen und besitzt keine Panzerung, erhält es die volle Zahl an Erfolgen des GEIST-Tests (S-KÄL) Schaden. Eine mehrfache Anwendung dieser Kraft auf den gleichen Gegenstand hat keinen Effekt.	MACHT 6 W6, ab Stufe 3

Wirkungsdauer 1 volle Aktion
Reichweite Berührung
Effektdauer 1 volle Aktion

zählt seine Erfolge und konsultiert die vorstehenden Tabelle.

SPALTEN

Nutzt der Quantomorph diese Kraft, generiert er eine Kugel aus hochbeschleunigten Neutronen die beim Auftreffen auf Materie eine starke Kernreaktion auslösen und die Materie teilweise radioaktiv machen. Die Kugel ignoriert herkömmliche Panzerung. Für das erfolgreiche Treffen ist ein Trefferwurf mit der Fertigkeit *Wurfwaffen (nicht-aerodynamische Objekte)* notwendig, der den üblichen Modifikatoren unterliegt. Der Quantomorph würfelt einen GEIST-Test gegen den Mindestwurf 5+, zählt seine Erfolge und konsultiert die nachfolgende Tabelle. Die Reichweite der Kugel ist abhängig vom Grad der Kraft. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ. Ein Charakter, der bereits einen Grad der Kraft *Gravomorph* erworben hat, kann die Kraft *Spalten* nicht mehr erwerben.

SPALTEN

Grad	Effekt	Anforderung
1	Die Neutronenkugel hat eine Reichweite von Stufe des Quantomorphs in Metern und Zahl der Erfolge beim GEIST-Test (S-STR) Schaden.	MACHT 4 W6
2	Die Neutronenkugel hat eine Reichweite von 2x Stufe des Quantomorphs in Metern und 2x Zahl der Erfolge beim GEIST-Test (S-STR) Schaden.	Grad 1, MACHT 6 W6, ab Stufe 3
3	Die Neutronenkugel hat eine Reichweite von 4x Stufe des Quantomorphs in Metern und 3x Zahl der Erfolge beim GEIST-Test (S-STR) Schaden.	Grad 2, MACHT 8 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 6

Wirkungsdauer 1 volle Aktion

Reichweite Grad

Effektdauer 1 volle Aktion

TUNNELN

Wirkt ein Quantomorph diese Kraft, kann er sich augenblicklich von einem Punkt zu einem anderen bewegen, ohne die Strecke dazwischen zurückgelegt zu haben. Dieser Effekt heißt Tunneln. Dabei ignoriert der Quantomorph Hindernisse wie Personen und Wände. Sollte der Quantomorph dabei an einen Ort springen, an dem sich ein massives Objekt befindet, erhält

massiven Schaden, der konventionelle Panzerung ignoriert. Springt er in ein lebendes Objekt, erhalten beide diesen Schaden. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ. Ein Charakter, der bereits einen Grad der Kraft *Gravomorph* erworben hat, kann die Kraft *Tunneln* nicht mehr erwerben.

TUNNELN

Grad	Effekt	Anforderung
1	Der Quantomorph kann sich 10 x Stufe in Metern tunneln und weicht dabei um 8 W6 Meter in eine zufällige Richtung ab. Er muss den Zielort dabei sehen oder kennen. Kann er den Zielort von seinem Startpunkt sehen, wird die Abweichung halbiert. Springt er dabei in ein unbelebtes Objekt, erhält er 8 W6(S-STR) Schaden. Springt er in ein lebendes Objekt, erhalten beide diesen Schaden.	MACHT 4 W6
2	Der Quantomorph kann sich 50 x Stufe in Metern tunneln und weicht dabei um 6 W6 Meter in eine zufällige Richtung ab. Er muss den Zielort dabei sehen oder kennen. Kann er den Zielort von seinem Startpunkt sehen, wird die Abweichung halbiert. Springt er dabei in ein unbelebtes Objekt, erhält er 8 W6(S-STR) Schaden. Springt er in ein lebendes Objekt, erhalten beide diesen Schaden.	Grad 1, MACHT 6 W6, ab Stufe 3
3	Der Quantomorph kann sich 100 x Stufe in Metern tunneln und weicht dabei um 4 W6 Meter in eine zufällige Richtung ab. Er muss den Zielort dabei sehen oder kennen. Kann er den Zielort von seinem Startpunkt sehen, wird die Abweichung halbiert. Springt er dabei in ein unbelebtes Objekt, erhält er 8 W6(S-STR) Schaden. Springt er in ein lebendes Objekt, erhalten beide diesen Schaden.	Grad 2, MACHT 8 W6, ab Stufe 6

TUNNELN (Fortsetzung)

4	Der Quantomorph kann sich 300 x Stufe in Metern tunneln und weicht dabei um 2 W6 Meter in eine zufällige Richtung ab. Er muss den Zielort dabei sehen oder kennen. Kann er den Zielort von seinem Startpunkt sehen, wird die Abweichung halbiert. Bei seinem Transport kann er eine Anzahl von Personen in seiner direkten Umgebung mit sich tunneln, die bis zur halben Stufe des Quantomorphs entsprechen. Springen er oder seine Begleiter dabei in ein unbelebtes Objekt erhalten sie 8 W6(S-STR) Schaden. Springen sie in ein lebendes Objekt, erhalten alle Beteiligten des misslungenen Tunnelns diesen Schaden.	Grad 3, MACHT 10 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 9

Wirkungsdauer 1 volle *Aktion*

Reichweite *Grad*

Effektdauer 1 volle *Aktion*

GAMMAWELLE

Verwendet der Quantomorph diese Kraft, feuert er einen konzentrierten Stoß von Gammastrahlen aus seinen Händen. Die Strahlung ist für Technologie nahezu ungefährlich, für lebendes Gewebe jedoch umso mehr. Gammastrahlen sind so kurzweilig, dass sie nur von dicken Stahlwänden aufgehalten werden und daher herkömmliche Panzerung ignorieren. Für das erfolgreiche Treffen ist ein Trefferwurf mit der Fertigkeit *Wurfwaffen (nicht-aerodynamische Objekte)* notwendig, der den üblichen Modifikatoren unterliegt. Die Gammastrahlen breiten sich wellenförmig von den Händen des Quantomorphs aus und können daher mehrere Ziele gleichzeitig treffen. Diese Kraft unterliegt den Regeln für Vollautomatikmodus (siehe **Kapitel: Kampf**). Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ. Ein Charakter, der bereits einen Grad der Kraft *Gravomorph* erworben hat, kann die Kraft *Gammawelle* nicht mehr erwerben.

FUSION

Nutzt der Quantomorph diese Kraft, kann er mit einigen Millilitern Wasser zwischen seinen

GAMMAWELLE

Grad	Effekt	Anforderung
1	Die Gammawelle verursacht einen Grundscha-den von 4(S-STR) Schaden und +2 Schaden für jeden weiteren Gammastöß. Der Quantomorph kann bis zu 3 Gammastöße abfeuern.	MACHT 6 W6, ab Stufe 3
2	Die Gammawelle verursacht einen Grundscha-den von 5(S-STR) Schaden und +3 Schaden für jeden weiteren Gammastöß. Der Quantomorph kann bis zu 4 Gammastöße abfeuern.	Grad 1, MACHT 8 W6, ab Stufe 6
3	Die Gammawelle verursacht einen Grundscha-den von 6(S-STR) Schaden und +4 Schaden für jeden weiteren Gammastöß. Der Quantomorph kann bis zu 5 Gammastöße abfeuern.	Grad 2, MACHT 10 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 9

Wirkungsdauer 1 volle *Aktion*

Reichweite *Grad*

Effektdauer 1 volle *Aktion*

geschlossenen Händen eine Fusionsreaktion auslösen. Dabei entstehen Temperaturen von über 1.000.000 Grad Celsius, weshalb der Quantomorph es tunlichst unterlassen sollte, seine Hand während der Reaktion zu öffnen. Er generiert damit eine Energie, die ausreicht, um eine ganze Glasnadel zu elektrifizieren, und kann als wandelnder Fusionsreaktor eingesetzt werden, um elektrische Geräte auch ohne Strom zu betreiben. Ein heller Energiestrah- l wird von seinen Fingerspitzen emittiert, der die Maschinen mit Strom versorgt. Dieser Energiestrah- l durchquert feste Materie, ohne dabei Schaden anzurichten. Solange der Quantomorph als Energiequelle dient, kann er keine anderen paraphysiologischen Kräfte wirken. Sollte der Quantomorph auf die etwas wahnsinnige Idee kommen, die Handflächen während der Fusionsreaktion zu öffnen, bleibt vom ihm und herumstehenden Schaulustigen womöglich nicht mehr genügend für eine anständige Beerdigung übrig. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ. Ein Charakter, der bereits einen Grad der Kraft *Gravomorph* erworben hat, kann die Kraft *Fusion* nicht mehr erwerben.

FUSION

Grad	Effekt	Anforderung
1	Der Quantomorph generiert zwischen seinen Handflächen ausreichend Energie, um eine Automaschine, ein Fahrzeug oder zahlreiche Rechner mit Strom zu versorgen. Die Reichweite der Energieübertragung beträgt Stufe des Quantomorphs in Metern. Öffnet der Quantomorph seine Handfläche während der Fusionsprozess abläuft, wird eine massive Strahlenwelle freigesetzt, die 6 W6(S-STR) Schaden in Stufe des Quantomorphs in Metern anrichtet (inklusive Quantomorph).	MACHT 6 W6, ab Stufe 3
2	Der Quantomorph generiert zwischen seinen Handflächen ausreichend Energie, um eine Strahlentriebwerksmaschine oder ein kleines Gebäude mit Strom zu versorgen. Die Reichweite der Energieübertragung beträgt 2x Stufe des Quantomorphs in Metern. Öffnet der Quantomorph seine Handfläche während der Fusionsprozess abläuft, wird eine massive Strahlenwelle freigesetzt, die 8 W6(S-STR) Schaden in 2x Stufe des Quantomorphs in Metern anrichtet (inklusive Quantomorph).	Grad 1, MACHT 8 W6, ab Stufe 6

PHASENGESTALT (nur *Diabolus*)

Nutzt der Quantomorph diese Fähigkeit, wird sein Körper transparent und ruht nicht mehr ganz in dieser Welt. Seine Umrisse sind noch als blasser Schemen zu erkennen. In dieser Form kann er ungehindert solide Objekte durchqueren und von keinen konventionellen Waffen verwundet werden. Ein Charakter, der bereits einen Grad der Kraft *Gravomorph* erworben hat, kann die Kraft *Phasengestalt* nicht mehr erwerben.

FUSION (Fortsetzung)

3	Der Quantomorph generiert zwischen seinen Handflächen ausreichend Energie, um eine komplette Glasnadel oder einen Forschungskomplex mit Strom zu versorgen. Die Reichweite der Energieübertragung beträgt 3x Stufe des Quantomorphs in Metern. Öffnet der Quantomorph seine Handfläche während der Fusionsprozess abläuft, wird eine massive Strahlenwelle freigesetzt, die 10 W6(S-STR) Schaden in 3x Stufe des Quantomorphs in Metern anrichtet (inklusive Quantomorph).	Grad 2, MACHT 10 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 9
---	--	--

Wirkungsdauer *1 volle Aktion*

Reichweite *Grad*

Effektdauer *anhaltend*

PHASENGESTALT

Grad	Effekt	Anforderung
1	Der Quantomorph ist immun gegen jede Form von Attacke mit Ausnahme von Elektrizität (SCH), Strahlung (STR) und Mystik (MYS), kann jedoch auch seine Kräfte nicht einsetzen oder physische Attacken durchführen. In Phasengestalt kann der Quantomorph massive Objekte wie Wände passieren, büßt dabei aber 2 W6 Ausdauer ein, um seine Kohärenz nicht zu verlieren. Gegen diesen Ausdauerverlust schützen natürlich auch Panzerungen nicht. Wird der Quantomorph beim Durchschreiten einer Wand ohnmächtig, z. B. wegen des Ausdauerverlusts, verliert er seine strukturelle Kohärenz und löst sich auf. Komplet. Für immer. Arrivederci. Sayonara. Au revoir.	MACHT 8 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 6

Wirkungsdauer *1 volle Aktion*

Reichweite *Körper*

Effektdauer *anhaltend*

ÜBERKRITISCH (nur *Diabolus*)

Mit der Kraft *Überkritisch* kann der Quantomorph seine Kräfte auf die verheerendste Weise einsetzen. Er destabilisiert sein eigenes Fleisch und generiert eine spontane Kernspaltung, die unkontrolliert den Körper des Quantomorph in Energie umwandelt. Das Produkt ist eine thermonukleare Explosion, die im Umkreis alles einäschert. Der Quantomorph kann diese Kraft durchaus überleben, indem sich seine Asche wiederfindet und zum ursprünglichen Quantomorph zusammenfügt. Überlebt der Charakter nicht, hatte er zumindest einen fulminanten Abgang. Nur Personen, die sich mindestens 10 Meter vom Quantomorph entfernt befinden, können einen (Gekonntes) *Ausweichen*-Test gegen den Mindestwurf 8+(2) ablegen, um der Vernichtungskraft zu entgehen. Ein Charakter, der bereits einen Grad der Kraft *Gravomorph* erworben hat, kann die Kraft *Überkritisch* nicht mehr erwerben.

ÜBERKRITISCH

Grad	Effekt	Anforderung
1	Die thermonukleare Explosion verursacht im Umkreis von 20 W6 Metern 5 W6x5(S-STR) Schaden. Der Quantomorph muss einen unmodifizierten GEIST-Test gegen 8+(3) bestehen (<i>Energetomorph</i> gibt keine zusätzlichen Erfolge!). Gelingt es ihm, findet sich nach 3 W6 Tagen seine Asche wieder und bildet den neuen Quantomorph mit den ursprünglichen Charakteristika. Nach der Wiederauferstehung verliert er 1 GEIST-Pool permanent. Gelingt der Test nicht, wird er zu einem Teil der Asche, welche tagtäglich durch die Gassen und Straßen Europas tanzt.	MACHT 10 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 9

Wirkungsdauer 1 volle Aktion

Reichweite Körper

Effektdauer 1 volle Aktion

GRAVITATION

Der Quantomorph kann mit dieser gewirkten Kraft die Gravitation in seiner direkten Umgebung beeinflussen. Erhöht der

Quantomorph die Gravitation, erleiden alle Personen in seinem Einflussbereich Mali auf Nahkampfangriffe, *Abwehr* und *Ausweichen* (auch *Gekonnte Abwehr* und *Gekonntes Ausweichen*). Verringert er die Gravitation, entsteht der gegenteilige Effekt. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ. Ein Charakter, der bereits einen Grad der Kraft *Energetomorph* erworben hat, kann die Kraft *Gravitation* nicht mehr erwerben.

GRAVITATION

Grad	Effekt	Anforderung
1	Der Quantomorph führt einen GEIST-Test gegen Mindestwurf 5+ durch und kann für jeden Erfolg die Gravitation in 1 Meter Entfernung von sich beeinflussen. Erhöht der Quantomorph die Gravitation, erleiden alle Personen in seinem Einflussbereich -1 auf Nahkampfangriffe, <i>Abwehr</i> und <i>Ausweichen</i> (auch <i>Gekonnte Abwehr</i> und <i>Gekonntes Ausweichen</i>), verringert er die Gravitation entsteht der gegenteilige Effekt.	MACHT 6 W6, ab Stufe 3
2	Der Quantomorph führt einen GEIST-Test gegen Mindestwurf 5+ durch und kann für jeden Erfolg die Gravitation in 3 Metern Entfernung von sich beeinflussen. Erhöht der Quantomorph die Gravitation, erleiden alle Personen in seinem Einflussbereich -2 auf Nahkampfangriffe, <i>Abwehr</i> und <i>Ausweichen</i> (auch <i>Gekonnte Abwehr</i> und <i>Gekonntes Ausweichen</i>), verringert er die Gravitation entsteht der gegenteilige Effekt.	Grad 1, MACHT 8 W6, ab Stufe 6

RAUMFALTUNG

Wirkt ein Quantomorph diese Kraft, kann er sich augenblicklich von einem Punkt zu einem anderen bewegen, ohne die Strecke dazwischen zurückgelegt zu haben. Er hat den Raum gefaltet. Der Quantomorph kann nicht nur sich selbst, sondern auch weitere Personen mit sich nehmen.

GRAVITATION (Fortsetzung)

3	Der Quantomorph führt einen GEIST-Test gegen Mindestwurf 5+ durch und kann für jeden Erfolg die Gravitation in 10 Metern Entfernung von sich beeinflussen. Erhöht der Quantomorph die Gravitation, erleiden alle Personen in seinem Einflussbereich -3 auf Nahkampfangriffe, <i>Abwehr</i> und <i>Ausweichen</i> (auch <i>Gekonnte Abwehr</i> und <i>Gekonntes Ausweichen</i>), verringert er die Gravitation entsteht der gegenteilige Effekt. Alternativ kann er versuchen, die Gravitation kleinräumig zu kontrollieren, wodurch alle Freunde +2 und alle Feinde -2 auf Nahkampfangriffe, <i>Abwehr</i> und <i>Ausweichen</i> (auch <i>Gekonnte Abwehr</i> und <i>Gekonntes Ausweichen</i>) erhalten.	Grad 2, MACHT 10 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 9
---	--	--

Wirkungsdauer 1 volle Aktion

Reichweite Grad

Effektdauer 1 volle Aktion

Um zu bestimmen wie viele Personen mit der Raumfaltung transportiert werden können, würfelt er einen GEIST-Test gegen den Mindestwurf 5+. Für jeden Erfolg kann eine weitere Person durch die Raumfaltung transportiert werden. Raumfaltung ignoriert Hindernisse wie Personen und Wände. Sollte der Quantomorph oder ein Begleiter dabei an einen Ort springen, an dem sich ein massives Objekt befindet, erhält er und/oder sein Begleiter massiven Schaden, der herkömmliche Panzerung ignoriert. Springt er (oder ein Begleiter) in ein lebendes Objekt erhalten beide diesen Schaden. Der Quantomorph kann die Wiederaustrittsstelle schwerlich so genau kontrollieren, um absichtlich Personen in massive Objekte zu teleportieren. Natürlich kann er sich selbst mit unfreiwilligen Begleitern in ein massives Objekt teleportieren und erhält dann den gleichen Schaden wie seine Begleiter. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ. Ein Charakter, der bereits einen Grad der Kraft *Energetomorph* erworben hat, kann die Kraft *Raumfaltung* nicht mehr erwerben.

RAUMFALTUNG

Grad	Effekt	Anforderung
1	Der Quantomorph kann sich seine Stufe x 10 Meter bewegen. Er ignoriert Hindernisse wie Personen und Wände. Er muss den Zielort kennen oder ihn sehen können. Sollte der Quantomorph oder ein Begleiter dabei an einen Ort springen, an dem sich ein massives Objekt befindet, erhält er und/oder sein Begleiter 8 W6 (S-STR) Schaden, der herkömmliche Panzerung ignoriert. Springt er (oder ein Begleiter) in ein lebendes Objekt, erhalten beide diesen Schaden. Der Quantomorph und seine Begleiter weichen immer 2 W6 Meter von ihrem Zielort in eine Zufallsrichtung ab.	MACHT 8 W6, ab Stufe 6
2	Der Quantomorph kann sich seine Stufe x 20 Meter bewegen. Er ignoriert Hindernisse wie Personen und Wände. Er muss den Zielort kennen oder ihn sehen können. Sollte der Quantomorph oder ein Begleiter dabei an einen Ort springen, an dem sich ein massives Objekt befindet, erhält er und/oder sein Begleiter 8 W6 (S-STR) Schaden, der herkömmliche Panzerung ignoriert. Springt er (oder ein Begleiter) in ein lebendes Objekt, erhalten beide diesen Schaden. Der Quantomorph und seine Begleiter weichen immer 2 W6 Meter von ihrem Zielort in eine Zufallsrichtung ab.	Grad 1, MACHT 10 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 9

Wirkungsdauer 1 volle Aktion

Reichweite Grad

Effektdauer 1 volle Aktion

DICHTE

Nutzt der Quantomorph diese Kraft, kann er durch Berührung unbelebte Objekte und sich selbst in ihrer Dichte verändern. Sie bleiben

dadurch genau so schwer wie vorher, werden aber deutlich kleiner oder größer. Umso schwerer ein Objekt gepanzert ist, umso schwerer ist es, dessen Dichte zu beeinflussen. Dichte kann auch als Waffe eingesetzt werden. Will der Quantomorph beispielsweise die Waffe eines Gegners durch Berührung verkleinern, muss er mit der Fertigkeit *Unbewaffnet ein Entwaffnen* oder *Waffe ergreifen* versuchen. Die genauen Effekte dieser Kraft werden durch den Spielleiter bestimmt. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ. Ein Charakter, der bereits einen Grad der Kraft *Energetomorph* erworben hat, kann die Kraft *Dichte* nicht mehr erwerben.

DICHTE

Grad	Effekt	Anforderung
1	Der Quantomorph macht einen GEIST-Test gegen den Mindestwurf 6+. Für jeden Erfolg darf der Quantomorph die Größe des Objekts verdoppeln oder halbieren. Von diesen Erfolgen wird die Panzerung des Objekts abgezogen. Das Objekt darf anfangs eine maximale Größe von 0,5 x 0,5 x 0,5 Metern besitzen.	MACHT 4 W6
2	Der Quantomorph macht einen GEIST-Test gegen den Mindestwurf 5+. Für jeden Erfolg darf der Quantomorph die Größe des Objekts verdoppeln oder halbieren. Von diesen Erfolgen wird die Panzerung des Objekts abgezogen. Das Objekt darf anfangs eine maximale Größe von 1 x 1 x 1 Metern besitzen.	Grad 1, MACHT 6 W6, ab Stufe 3
3	Der Quantomorph macht einen GEIST-Test gegen den Mindestwurf 4+. Für jeden Erfolg darf der Quantomorph die Größe des Objekts verdoppeln oder halbieren. Von diesen Erfolgen wird die Panzerung des Objekts abgezogen. Das Objekt darf anfangs eine maximale Größe von 3 x 3 x 3 Metern besitzen.	Grad 2, MACHT 8 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 6

Wirkungsdauer 1 volle Aktion

Reichweite *Berührung*

Effektdauer *anhaltend*

GRAVITATIONSFELD

Gravitationsfeld ist die Perfektion der Gravitationsmanipulation. Nutzt ein Quantomorph diese Fähigkeit, würfelt er einen GEIST-Test gegen einen Mindestwurf, der durch den Grad der Kraft angegeben wird und zählt die Erfolge. Er kann die Kraft auf beliebig viele Objekte und Personen anwenden, muss jedoch für jedes Objekt mindestens 1 seiner gewürfelten Erfolge einsetzen.

Mit dieser Kraft kann er folgende Effekte erzielen:

- Mindestens 1 Erfolg: ein Objekt mit max. 20 kg Masse x eingesetzte Erfolge schweben lassen
- 4 Erfolge: eine normalgroße Person schweben lassen, diese Person erhält -2 auf alle Fernkampf- und -4 auf alle Nahkampf- und Verteidigungsfertigkeiten
- Mindestens 1 Erfolg: ein bereits schwebendes Objekt oder schwebende Person als Wurfwaffe verwenden, zum Treffen ist ein erfolgreicher *Wurfwaffen (nicht-aerodynamische Objekte)*-Test notwendig. Das Objekt verursacht eingesetzte Erfolge x 1W6(A/S-KIN) Schaden. Im Falle einer schwebenden Person erhält diese den gleichen Schaden.
- Mindestens 1 Erfolg: ein bereits schwebendes Objekt oder eine bereits schwebende Person als Deckung verwenden. Das Objekt bietet eingesetzte Erfolge x 1 W6 Panzerung und schützt 1 normalgroße Person. Wird eine schwebende Person als Deckung eingesetzt, erhält diese allen Schaden, den sie als Deckung abfängt.

Die genauen Auswirkungen von *Gravitationsfeld*

GRAVITATIONSFELD

Grad	Effekt	Anforderung
1	Mindestwurf für GEIST-Test: 6+ Reichweite der Beeinflussung: 20 Meter Sichtweite	MACHT 6 W6, ab Stufe 3
2	Mindestwurf für GEIST-Test: 5+ Reichweite der Beeinflussung: 50 Meter Sichtweite	Grad 1, MACHT 8 W6, ab Stufe 6
3	Mindestwurf für GEIST-Test: 4+ Reichweite der Beeinflussung: 100 Meter Sichtweite	Grad 2, MACHT 10 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 9

Wirkungsdauer 1 volle Aktion

Reichweite *Grad*

Effektdauer 2 W6 volle Aktionen

sind dem Spielleiter überlassen. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ. Ein Charakter, der bereits einen Grad der Kraft *Energetomorph* erworben hat, kann die Kraft *Gravitationsfeld* nicht mehr erwerben.

VERÄNDERN

Verändern beschreibt die Manipulation von Energie und Materie auf einer Quantenebene. Nutzt ein Quantomorph diese Kraft, kann er

VERÄNDERN

Grad	Effekt	Anforderung
1	<ul style="list-style-type: none"> pro Erfolg die Geschwindigkeit eines Objekts um 5 % steigern/senken (abgerundet) oder pro Erfolg den Schaden einer Schadensquelle um 5 % erhöhen/senken (abgerundet) oder pro Erfolg die Panzerung eines Objekts um 5 % erhöhen/senken (abgerundet) 	MACHT 6 W6, ab Stufe 3
2	<ul style="list-style-type: none"> pro Erfolg die Geschwindigkeit eines Objekts um 10 % steigern/senken (abgerundet) oder pro Erfolg den Schaden einer Schadensquelle um 10 % erhöhen/senken (abgerundet) oder pro Erfolg die Panzerung eines Objekts um 10 % erhöhen/senken (abgerundet) 	Grad 1, MACHT 8 W6, ab Stufe 6
3	<ul style="list-style-type: none"> pro Erfolg die Geschwindigkeit eines Objekts um 20 % steigern/senken (abgerundet) oder pro Erfolg den Schaden einer Schadensquelle um 20 % erhöhen/senken (abgerundet) oder pro Erfolg die Panzerung eines Objekts um 20 % erhöhen/senken (abgerundet) 	Grad 2, MACHT 10 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 9

Wirkungsdauer 1 volle Aktion
Reichweite <i>Berührung</i>
Effektdauer <i>anhaltend</i>

durch Berührung die Effekte von unbelebten Objekten verändern. Z. B. kann er die Geschwindigkeit eines Fahrzeugs erhöhen oder senken, den Schaden einer Waffe erhöhen oder senken sowie die Effektivität einer Panzerung erhöhen oder senken. Der Quantomorph würfelt einen GEIST-Test gegen den Mindestwurf 5+, zählt seine Erfolge und konsultiert die vorstehenden Tabelle. Der Effekt hält an, solange die Kraft aktiv ist. Die genauen Auswirkungen von *Verändern* sind dem Spielleiter überlassen. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ. Ein Charakter, der bereits einen Grad der Kraft *Energetomorph* erworben hat, kann die Kraft *Verändern* nicht mehr erwerben.

ZEIT VERLANGSAMEN

Wirkt ein Quantomorph diese Kraft, kann er die Zeit zu einem gewissen Niveau beeinflussen. Er bewegt sich deutlich schneller als normal und kann mehr Aktionen in kürzerer Zeit durchführen. Für Außenstehende wirkt es, als ob er sich mit einer enormen Geschwindigkeit bewegt. Ein Charakter, der bereits einen Grad der Kraft *Energetomorph* erworben hat, kann die Kraft *Zeit Verlangsamen* nicht mehr erwerben.

ZEIT VERLANGSAMEN

Grad	Effekt	Anforderung
1	Eine volle Aktion wird für den Quantomorph zu ½ Aktionen, ½ Aktionen zu ¼ Aktionen, ¼ Aktionen bleiben ¼ Aktionen.	MACHT 10 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 9

Wirkungsdauer 1 volle Aktion
Reichweite <i>Körper</i>
Effektdauer 2 W6 volle Aktionen

Sonnen brennen mit einer solch rohen Gewalt und Stärke, wie keine Kraft auf Erden es vermag. Dies ist das Sternenfeuer, welches ich in mir spüre, die Macht, welche ich jeden Tag umarme und die Gewalt, die tief in meinem Inneren schlummert. Ihr seid Menschen, aber ich bin mehr... vielleicht ein Gott?

- Johannes Riedberg, Physiker -

TECHNOPHYSIS



TECHNOMORPH

Die wahre Gestalt eines Technomorphs erinnert an komplexe Automaschinen mit menschlichen Zügen. Die Haut dieser Wesen schimmert matt wie gebürsteten Damaszenerstahl, die Augen wirken wie eine Melange aus menschlichen Glaskörpern und den Optiken hochwertiger Überwachungskameras. Bis ein Technomorph seine Kräfte einsetzt, wirkt er trotz des kompletten Fehlens von Haaren fast menschlich. Ein einprägsames Zeichen ist die Stimme, welche mehr an eine Automaschine erinnert, jedoch über komplexere Sprachmuster verfügt. Menschen, die dem Pantheon Technophysis angehören, besitzen meist ein ruhiges Gemüt und können kaum aus der Fassung gebracht werden. Es fällt ihnen schwer, Emotionen zu zeigen, auch wenn sie diese empfinden und wirken deshalb häufig kalt und berechnend.

PRESTIGEKRÄFTE

PRESTIGE 1: WAHRE GESTALT (nur *Diabolus*)

Ähnlich wie bei Wesen des Pantheons Physiomorphosis ist die wahre Gestalt der Technomorphe menschlicher Natur. Größe, Gang und Mimik sind humanoid, doch ihre Haut schimmert in metallischen Ausprägungen des Damaszenerstahls. Ihre Augen wirken wie optische Bauteile und sie besitzen keinerlei Behaarung, was die Haut glatt, weich und synthetisch wirken lässt. Die Morphgestalt kann jede menschliche Technologie ohne Abzüge und Test verwenden. **Die Kraft WAHRE GESTALT muss durch *Diabolus* nicht gekauft werden, sie haben die notwendigen Lernpunkte bereits bei Charaktererschaffung ausgegeben, als sie sich für einen *Diabolus* entschieden.**

WAHRE GESTALT

Grad	Effekt	Anforderung
1	Der Charakter kann die wahre Gestalt seines Aspekts annehmen.	nur <i>Diabolus</i>

Wirkungsdauer *1 volle Aktion*

Reichweite *Körper*

Effektdauer *anhaltend*

PRESTIGE 2: DEUS EX MACHINA

Der Körper des Technomorphs entfernt sich mit der fortschreitenden Entwicklung seiner Paraphysiologie von der menschlichen Natur.

Seine Denkprozesse werden berechnender, seine Organe werden durch eine zentrale Einheit synchronisiert und das Immunsystem durch mentale Einflüsse kontrolliert. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ. Solange diese Kraft gewirkt ist, kann der Charakter mehr Ausdauer als Lebenspunkte zu besitzen.

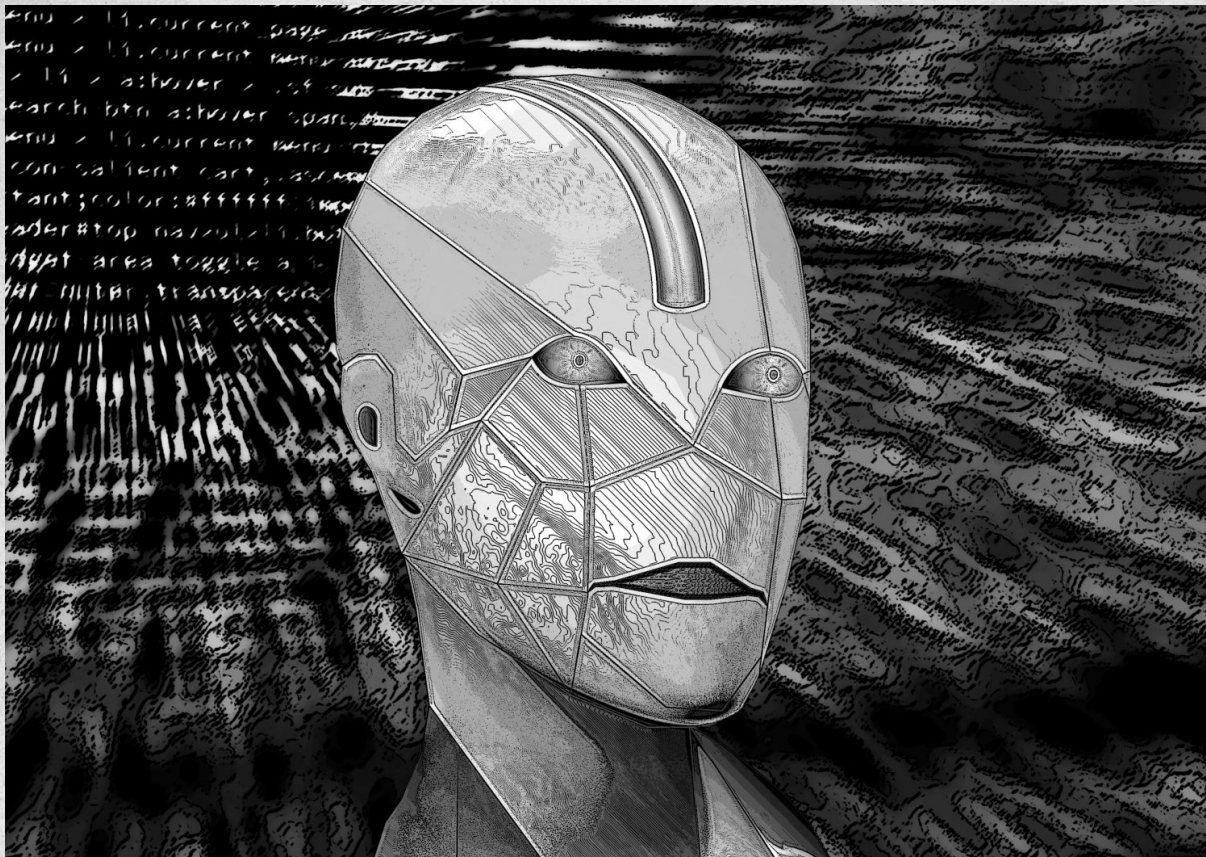
DEUS EX MACHINA

Grad	Effekt	Anforderung
1	Der Technomorph erhält +5 Panzerung gegen Krankheit (KRA), Gift (GIF) und Kälte (KÄL). Sein GEIST-Pool steigt um 1 und die Ausdauer steigt um 5.	MACHT 6 W6, ab Stufe 3
2	Der Technomorph erhält +10 Panzerung gegen Krankheit (KRA), Gift (GIF) und Kälte (KÄL). Sein GEIST-Pool steigt um 2 und die Ausdauer steigt um 10.	Grad 1, MACHT 8 W6, ab Stufe 6
3	Der Technomorph erhält +15 Panzerung gegen Krankheit (KRA), Gift (GIF) und Kälte (KÄL). Sein GEIST-Pool steigt um 3 und die Ausdauer steigt um 15.	Grad 2, MACHT 10 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 9

Wirkungsdauer *augenblicklich*

Reichweite *Körper*

Effektdauer *anhaltend*



PRESTIGE 3: VIRUS

Der Technomorph ist zu einer denkenden Maschine geworden, welche sich mit dem vollen Potenzial ihres Geistes durch den Datenstrom bewegen kann. Keine synthetische Intelligenz kann sich mit seiner messen. Der Technomorph erhält bei GEIST-Tests für die Kräfte *Kontrolle*, *Hacken* und *Suche* einen Bonus, abhängig vom Grad dieser Kraft. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ. Ein Charakter, der bereits einen Grad der Kraft *Stahlkoloss* erworben hat, kann die Kraft *Virus* nicht mehr erwerben.

VIRUS

Grad	Effekt	Anforderung
1	+2 Bonuswürfel für Tests auf <i>Kontrolle</i> , <i>Hacken</i> und <i>Suche</i>	MACHT 6 W6, ab Stufe 3
2	+4 Bonuswürfel für Tests auf <i>Kontrolle</i> , <i>Hacken</i> und <i>Suche</i>	Grad 1, MACHT 8 W6, ab Stufe 6
3	+6 Bonuswürfel für Tests auf <i>Kontrolle</i> , <i>Hacken</i> und <i>Suche</i>	Grad 2, MACHT 10 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 9

Wirkungsdauer *augenblicklich*

Reichweite *Körper*

Effektdauer *anhaltend*

Die Prestigekraft *Virus* Grad 1 ist Voraussetzung für viele weitere Kräfte dieses Pantheons.

PRESTIGE 4: STAHLKOLOSS

Der Technomorph hat sich der Komplettierung seines Maschinenkörpers verschrieben und vermag es, mit einer nahezu undurchdringlichen Panzerung und einem treffsicheren System autarker Waffen jede noch so hoch entwickelte Kampf-Automaschine von TEUTATES in den Schatten zu stellen. Die Effekte der einzelnen

STAHLKOLOSS

Grad	Effekt	Anforderung
1	Die <i>Autowaffen</i> des Technomorphs erhalten zusätzlich +1 Bonuswürfel für Trefferwürfe. Seine Panzerung bei den Kräften <i>Leichtmetall</i> und <i>Schwermetall</i> steigt um 1 W6.	MACHT 6 W6, ab Stufe 3
2	Die <i>Autowaffen</i> des Technomorphs erhalten zusätzlich +2 Bonuswürfel für Trefferwürfe. Seine Panzerung bei den Kräften <i>Leichtmetall</i> und <i>Schwermetall</i> steigt um 2 W6.	Grad 1, MACHT 8 W6, ab Stufe 6

STAHLKOLOSS (Fortsetzung)

3	Die <i>Autowaffen</i> des Technomorphs erhalten zusätzlich +3 Bonuswürfel für Trefferwürfe. Seine Panzerung bei den Kräften <i>Leichtmetall</i> und <i>Schwermetall</i> steigt um 3 W6.	Grad 2, MACHT 10 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 9
---	---	--

Wirkungsdauer <i>augenblicklich</i>
Reichweite <i>Körper</i>
Effektdauer <i>anhaltend</i>

Grade sind nicht kumulativ. Ein Charakter, der bereits einen Grad der Kraft *Virus* erworben hat, kann die Kraft *Stahlkoloss* nicht mehr erwerben. Die Prestigekraft *Stahlkoloss* Grad 1 ist Voraussetzung für viele weitere Kräfte dieses Pantheons.

ATTRIBUTSKRÄFTE

UNNATÜRLICHE KRAFT

Die Muskeln des Charakters wachsen beträchtlich an und lassen ihn bulliger wirken. Unter seiner Haut zeichnen sich die Kontraktionen ab, er wirkt größer und deutlich gefährlicher als zuvor. Unnatürliche Kraft verleiht dem Charakter Bonuswürfel für den KRAFT-Pool, welche für KRAFT- und KRAFT-basierte Fertigkeit-Tests genutzt werden können. Durch Bonuswürfel erhöht sich nicht der Nahkampfschaden. Die Bonuswürfel haben keinen Einfluss auf die Zahl der Lebenspunkte und die Ausdauer. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ.

UNNATÜRLICHE KRAFT

Grad	Effekt	Anforderung
1	3 Bonuswürfel für den KRAFT-Pool	MACHT 4 W6
2	6 Bonuswürfel für den KRAFT-Pool	Grad 1, MACHT 6 W6, ab Stufe 3
3	10 Bonuswürfel für den KRAFT-Pool	Grad 2, MACHT 8 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 6

Wirkungsdauer <i>augenblicklich</i>
Reichweite <i>Körper</i>
Effektdauer <i>anhaltend</i>

UNNATÜRLICHES GESCHICK

Der Charakter verfügt über eine perfekt einstudierte Hand-Augen-Koordination. Sein Gleichgewichtssinn wird geschärft und seine Reaktionsgeschwindigkeit nimmt deutlich zu. Was für andere wie Nervosität erscheinen mag, sind unzählige Signale des Gehirns, welche gleichzeitig verarbeitet, ausgewertet und weitergeleitet werden. Unnatürliches Geschick verleiht Bonuswürfel für den GESCHICK-Pool, welche bei GESCHICK- und GESCHICK-basierten Fertigkeit-Tests genutzt werden können. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ.

UNNATÜRLICHES GESCHICK

Grad	Effekt	Anforderung
1	3 Bonuswürfel für den GESCHICK-Pool	MACHT 4 W6
2	6 Bonuswürfel für den GESCHICK-Pool	Grad 1, MACHT 6 W6, ab Stufe 3
3	10 Bonuswürfel für den GESCHICK-Pool	Grad 2, MACHT 8 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 6

Wirkungsdauer <i>augenblicklich</i>
Reichweite <i>Körper</i>
Effektdauer <i>anhaltend</i>

ÜBERNATÜRLICHER INTELLEKT

Der Charakter erhält ein tieferes Verständnis für die Funktionsweise der umgebenden Welt und kann Zusammenhänge erkennen, die den meisten Menschen verschlossen bleiben. Dieser Intellekt erlaubt dem Charakter auch sich selbst unter Kontrolle zu halten, denn er erkennt die Funktionsweise seiner eigenen Gefühlswelt,

UNNATÜRLICHER INTELLEKT

Grad	Effekt	Anforderung
1	3 Bonuswürfel auf den GEIST-Pool	MACHT 4 W6
2	6 Bonuswürfel auf GEIST-Pool	Grad 1, MACHT 6 W6, ab Stufe 3
3	10 Bonuswürfel auf GEIST-Pool	Grad 2, MACHT 8 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 6

Wirkungsdauer <i>augenblicklich</i>
Reichweite <i>Körper</i>
Effektdauer <i>anhaltend</i>

seiner primitiven Instinkte und angelernten Verhaltensweisen. Übernatürlicher Intellekt verleiht dem Charakter Bonuswürfel für den GEIST-Pool, welche für GEIST- und GEIST-basierte Fertigkeit-Tests genutzt werden können. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ.

AKTIONSKRÄFTE

AKTIVIEREN/DEAKTIVIEREN

Der Technomorph kann mit dieser Kraft elektronische Geräte und Maschinen aktivieren und deaktivieren, sofern diese über Prozessoren verfügen. Er kann dies selbst dann, wenn dafür ein Sicherheitsschlüssel oder Code notwendig wäre. Sicherheitstüren, die aktiviert/deaktiviert werden, öffnen sich aber nicht selbstständig, sie warten noch immer auf den richtigen Zugangsschlüssel. Die Effekte der einzelnen Grade sind kumulativ, d. h., der Technomorph kann bei Aktivierung der Kraft jeden Grad dieser Kraft wirken, den er bereits erlernt hat, und muss sich nicht auf einen bestimmten Grad festlegen.

AKTIVIEREN/DEAKTIVIEREN

Grad	Effekt	Anforderung
1	Der Technomorph kann Geräte wie MoFos, Spiegel und Rechner aktivieren/deaktivieren, aber auch Sicherheitskameras und Lichtschranken.	MACHT 4 W6
2	Der Technomorph kann Geräte wie Türen, Schleusen, Großrechner, aber auch Automaten ohne EMP-Schutz, Motorräder und Autos aktivieren/deaktivieren.	Grad 1, MACHT 6 W6, ab Stufe 3
3	Der Technomorph kann Geräte wie Großfahrzeuge, Schiffe, Strahlentriebwerksmaschinen aber auch industrielle Großanlagen und Generatoren aktivieren/deaktivieren.	Grad 2, MACHT 8 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 6

Wirkungsdauer *1 volle Aktion*

Reichweite *Berührung*

Effektdauer *anhaltend*

ÜBERLADEN

Verwendet ein Technomorph diese Kraft, kann er mit bloßer Berührung einen elektronischen

Gegenstand zur Überladung zwingen. Der Technomorph verursacht Schaden gegen das technische Objekt, welcher direkt von dessen Strukturpunkten abgezogen wird. Da der Schaden innerhalb des Gerätes entsteht, wird Panzerung ignoriert. Beispiele für Strukturpunkte finden sich in der folgenden Tabelle. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ.

ÜBERLADEN

Grad	Effekt	Anforderung
1	Der Technomorph verursacht 3 W6 Strukturpunktverlust.	MACHT 4 W6
2	Der Technomorph verursacht 5 W6 Strukturpunktverlust.	Grad 1, MACHT 6 W6, ab Stufe 3
3	Der Technomorph verursacht 8 W6 Strukturpunktverlust.	Grad 2, MACHT 8 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 6

Wirkungsdauer *1 volle Aktion*

Reichweite *Berührung*

Effektdauer *1 volle Aktion*

Objekt	Strukturpunkte
MoFo	5
Schreibmaschine	8
Standrechner	10
Generator	15
Automaschine	30-50
Autofahrzeug	30-80
Schwere Baumaschine	50-100

AUSLESEN

Wirkt ein Technomorph diese Kraft, kann er durch simple Berührung Daten aus einem digitalen Speicher auslesen. Wie ein Buch, das der Technomorph vor Jahren gelesen hat, erinnert er sich nicht an Einzelheiten der Dateien, kennt aber in etwa deren Inhalt. An welche Informationen sich der Technomorph erinnert, ist Entscheidung des Spielleiters. Die Geschwin-

digkeit und der Umfang der ausgelesenen Daten sind abhängig vom Grad der Kraft. Um diese Auslesezeit zu verkürzen, kann der Technomorph einen GEIST-Test gegen den Mindestwurf 5+ ablegen. Für jeden Erfolg halbiert sich die Auslesezeit. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ.

AUSLESEN

Grad	Effekt	Anforderung
1	Der Technomorph kann einen konventionellen Datenspeicher (MoFo, Spiegel, Schreibmaschine) in 10 Minuten auslesen und alle offen zugänglichen Daten überblicken.	MACHT 4 W6
2	Der Technomorph kann große Datenspeicher (Standrechner, Großrechner) in 20 Minuten auslesen und alle offen zugänglichen Daten überblicken.	Grad 1, MACHT 6 W6, ab Stufe 3
3	Der Technomorph kann sehr große Datenspeicher (Rechnerfarmen, Rechnernetzwerke) in 30 Minuten auslesen und alle offen zugänglichen Daten überblicken.	Grad 2, MACHT 8 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 6

Wirkungsdauer 1 volle Aktion

Reichweite *Berührung*

Effektdauer *Grad*

REPARIEREN

Ist ein technischer Gegenstand beschädigt, kann

REPARIEREN

Grad	Effekt	Anforderung
1	Für jeden Erfolg erhält der Gegenstand 1 Strukturpunkt zurück und funktioniert wieder.	MACHT 4 W6
2	Für jeden Erfolg erhält der Gegenstand 5 Strukturpunkte zurück und funktioniert wieder.	Grad 1, MACHT 6 W6, ab Stufe 3
3	Für jeden Erfolg erhält der Gegenstand 10 Strukturpunkte zurück und funktioniert wieder.	Grad 2, MACHT 8 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 6

Wirkungsdauer 1 volle Aktion

Reichweite *Berührung*

Effektdauer 1 volle Aktion

der Technomorph diesen ohne Werkzeug zu einer Selbstreparatur animieren. Der Technomorph legt einen GEIST-Test gegen den Mindestwurf 5+ ab, zählt seine Erfolge und konsultiert die nachfolgende Tabelle. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ.

LEICHTMETALL

Wirkt der Technomorph diese Kraft und sind ausreichend Metallblech und Schrott zur Verfügung, formt sich eine leichte Panzerrüstung um den Technomorph, die ein Teil seines Körpers wird. Sein Aussehen wird dadurch deutlich maschinenähnlicher und man vermag ihn kaum noch von einer Kampf-Automaschine unbekanntem Typs oder einem Soldaten in Vollkörperpanzerung zu unterscheiden. Die Panzerung besitzt gefederte Beine und einen eingebauten Holoemitter, der *Tarnen-* und *Schleichen-*Tests verbessert. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ.

LEICHTMETALL

Grad	Effekt	Anforderung
1	Die Panzerrüstung bietet dem Technomorph 1 W6 Panzerung. Die Servomotoren der Panzerung erlauben es, zusätzlich 50 kg zu tragen. Der W6 bei der Bestimmung der Panzerung explodieren nicht. <i>Tarnen-</i> und <i>Schleichen-</i> Tests erhalten +1	MACHT 4 W6
2	Die Panzerrüstung bietet dem Technomorph 2 W6 Panzerung. Die Servomotoren der Panzerung erlauben es, zusätzlich 100 kg zu tragen. Die W6 bei der Bestimmung der Panzerung explodieren nicht. <i>Tarnen-</i> und <i>Schleichen-</i> Tests erhalten +2	Grad 1, MACHT 6 W6, ab Stufe 3
3	Die Panzerrüstung bietet dem Technomorph 3 W6 Panzerung. Die Servomotoren der Panzerung erlauben es, zusätzlich 150 kg zu tragen. Die W6 bei der Bestimmung der Panzerung explodieren nicht. <i>Tarnen-</i> und <i>Schleichen-</i> Tests erhalten +3	Grad 2, MACHT 8 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 6

Wirkungsdauer 1 volle Aktion

Reichweite *Körper*

Effektdauer *anhaltend*

FERNE

Der Technomorph hat gelernt, seine Kräfte mittels komprimierter Datensignale in die Ferne zu übertragen. Alle seine Kräfte, die zuvor nur auf Berührung wirkten, besitzen nun eine erhöhte Reichweite. Das Ziel muss sichtbar sein.

FERNE

Grad	Effekt	Anforderung
1	Wirkt der Technomorph die Kraft <i>Ferne</i> , kann er alle Kräfte ohne Berührung und in einem Abstand der seiner Stufe x 10 Metern einsetzen.	MACHT 8 W6, ab Stufe 6

Wirkungsdauer <i>augenblicklich</i>
Reichweite <i>Körper</i>
Effektdauer <i>anhaltend</i>

KONTROLLE

Verwendet der Technomorph diese Kraft, kann er die Kontrolle über eine rechnergestützte Maschine übernehmen. Er kontrolliert die Maschine, erhält aber keine detaillierten Informationen von dieser und kann deren Speicher nicht anzapfen. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ. Ein Charakter, der bereits einen Grad der Kraft *Stahlkoloss* erworben hat, kann die Kraft *Kontrolle* nicht mehr erwerben.

KONTROLLE

Grad	Effekt	Anforderung
1	Der Technomorph würfelt einen GEIST-Test gegen den Mindestwurf 6+, die Maschine würfelt mit ihrer E-Wall-Stufe gegen den Mindestwurf 4+. Gelingt es dem Technomorph mehr Erfolge zu haben als die Maschine, übernimmt er für 1 W6 Runden die Kontrolle über diese.	<i>Virus</i> Grad 1, MACHT 6 W6, ab Stufe 3
2	Der Technomorph würfelt einen GEIST-Test gegen den Mindestwurf 5+, die Maschine würfelt mit ihrer E-Wall-Stufe gegen den Mindestwurf 4+. Gelingt es dem Technomorph mehr Erfolge zu haben als die Maschine, übernimmt er für 2 W6 Runden die Kontrolle über diese.	Grad 1, MACHT 8 W6, ab Stufe 6

KONTROLLE (Fortsetzung)

3	Der Technomorph würfelt einen GEIST-Test gegen den Mindestwurf 4+, die Maschine würfelt mit ihrer E-Wall-Stufe gegen den Mindestwurf 4+. Gelingt es dem Technomorph mehr Erfolge zu haben als die Maschine, übernimmt er für 3 W6 Runden die Kontrolle über diese.	Grad 2, MACHT 10 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 9
---	--	--

Wirkungsdauer <i>1 volle Aktion</i>
Reichweite <i>Berührung</i>
Effektdauer <i>Grad</i>

HACKEN

Mit der Kraft *Hacken* vermag der Technomorph sich in einen Rechner einzuklinken und diesen zu hacken. Er benötigt dafür selber keinen Rechner, sondern nutzt seinen eigenen Geist. Diese Kraft gehorcht den normalen Regeln für Hacken, doch statt einen *Informatik*-Test abzulegen nutzt der Technomorph seinen GEIST-Pool. Wachhacker können versuchen, sich bei gewirkter Kraft in den Geist des Technomorph zu hacken. Die Stufe des „E-Walls“ des Technomorph entspricht seinem halben GEIST-Pool (abgerundet). Für jeden Erfolg gegen den „E-Wall“ des Technomorphengeistes erhält dieser 5 W6(S-SCH) Schaden, gegen den keine Panzerung hilft. Die Effekte der

HACKEN

Grad	Effekt	Anforderung
1	Der Technomorph kann sich über einen GEIST-Test in einen Rechner hacken.	<i>Virus</i> Grad 1, MACHT 4 W6
2	Der Technomorph kann sich über einen GEIST-Test in einen Rechner hacken und erhält einen Bonus von +1 für seinen GEIST-Test.	Grad 1, MACHT 6 W6, ab Stufe 3
3	Der Technomorph kann sich über einen GEIST-Test in einen Rechner hacken und erhält einen Bonus von +2 für seinen GEIST-Test.	Grad 2, MACHT 8 W6, ab Stufe 6
4	Der Technomorph kann sich über einen GEIST-Test in einen Rechner hacken und erhält einen Bonus von +3 für seinen GEIST-Test.	Grad 3, MACHT 10 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 9

Wirkungsdauer <i>1 volle Aktion</i>
Reichweite <i>Berührung</i>
Effektdauer <i>für die nächste Hacken-Aktion</i>

einzelnen Grade sind nicht kumulativ. Ein Charakter, der bereits einen Grad der Kraft *Stahlkoloss* erworben hat, kann die Kraft *Hacken* nicht mehr erwerben.

SUCHE

Wirkt ein Technomorph diese Kraft und hat er einen Zugang zu einer Datendose oder einem Rechner, kann er durch das Auflegen seiner Hand den Datenstrom nach Informationen durchsuchen. *Suche* wird mit einem GEIST-Test abgelegt, dessen Mindestwurf von der Verfügbarkeit der Information abhängig ist, wie auch die Zeit der Suche. Die nachfolgende Tabelle zeigt Beispiele, die Zahl der benötigten Erfolge wird vom Spielleiter bestimmt. Mit jedem weiteren Versuch die gleiche Information zu finden erhöht sich der Mindestwurf um +2 und die Zeit verdoppelt sich. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ. Ein Charakter, der bereits einen Grad der Kraft *Stahlkoloss* erworben hat, kann die Kraft *Suche* nicht mehr erwerben.

SUCHEN

Grad	Effekt	Anforderung
1	Der Technomorph erhält +1 auf den GEIST-Test für die Informationssuche im Datenstrom.	<i>Virus</i> Grad 1, MACHT 6 W6, Stufe 3
2	Der Technomorph erhält +2 auf den GEIST-Test für die Informationssuche im Datenstrom.	Grad 2, MACHT 8 W6, ab Stufe 6
3	Der Technomorph erhält +3 auf den GEIST-Test für die Informationssuche im Datenstrom.	Grad 3, MACHT 10 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 9

Wirkungsdauer <i>1 volle Aktion</i>
Reichweite <i>Berührung</i>
Effektdauer <i>informationsabhängig</i>

Verfügbarkeit	MW	Zeit
allgegenwärtig	4+(1)	1 Minute
häufig	5+(1)	2 Minuten
auffindbar	4+(2)	5 Minuten
selten	6+(1)	10 Minuten
sehr selten	5+(2)	20 Minuten
nicht frei verfügbar	8+(1)	40 Minuten
verschlossen	6+(2)	2 Stunden
streng geheim	8+(2-5)	>8 Stunden

KABELLOS

Der Technomorph hat seine Fähigkeiten so weit entwickelt, dass er ohne den Einsatz von Technologie direkt auf den Datenstrom zugreifen kann, sofern dieser an seinem Ort verfügbar ist. Ein Charakter, der bereits einen Grad der Kraft *Stahlkoloss* erworben hat, kann die Kraft *Kabellos* nicht mehr erwerben.

KABELLOS

Grad	Effekt	Anforderung
1	Aktiviert der Technomorph diese Kraft, kann er innerhalb des Datenstroms direkt auf den Datenstrom zugreifen.	<i>Virus</i> Grad 1, MACHT 10 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 9

Wirkungsdauer <i>augenblicklich</i>
Reichweite <i>Körper</i>
Effektdauer <i>anhaltend</i>

DATENSTROM (nur *Diabolus*)

Wirkt ein Technomorph diese Kraft, kann er seinen gesamten Körper in Daten umsetzen und in den Datenstrom leiten. Im Datenstrom kann er sich bewegen und sich an einem ihm bekannten Anschluss wieder re-materialisieren. Befindet er sich im Datenstrom, sind die *Hacken-* und *Suchen-*Tests (welche mit dem GEIST-Pool gewürfelt werden) erleichtert. Andere Kräfte kann der Technomorph in dieser Form nicht einsetzen. Die Boni für *Suchen-*Tests sind nicht kumulativ mit

DATENSTROM

Grad	Effekt	Anforderung
1	Der Technomorph kann sich Stufe x 10 Meter pro Runde im Datenstrom bewegen. Seine <i>Hacken-</i> und <i>Suchen-</i> Tests erhalten einen Bonus von +1.	<i>Virus</i> Grad 1, MACHT 6 W6, Stufe 3
2	Der Technomorph kann sich Stufe x 50 Meter pro Runde im Datenstrom bewegen. Seine <i>Hacken-</i> und <i>Suchen-</i> Tests erhalten einen Bonus von +2.	Grad 2, MACHT 8 W6, ab Stufe 6
3	Der Technomorph kann sich Stufe x 500 Meter pro Runde im Datenstrom bewegen. Seine <i>Hacken-</i> und <i>Suchen-</i> Tests erhalten einen Bonus von +2.	Grad 3, MACHT 10 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 9

Wirkungsdauer <i>1 volle Aktion</i>
Reichweite <i>Grad</i>
Effektdauer <i>anhaltend</i>

den Boni durch die Kraft *Suchen*. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ. Ein Charakter, der bereits einen Grad der Kraft *Stahlkoloss* erworben hat, kann die Kraft *Datenstrom* nicht mehr erwerben.

AUTOWAFFEN

Wirkt ein Technomorph diese Kraft, kann er Waffen an seinem Körper montieren, sofern die Kraft *Leichtmetall* oder *Schwermetall* aktiv ist. Die Waffen arbeiten autark und nehmen die vom Geist des Technomorphs anvisierten Feinde aufs Korn, können aber auch manuell abgefeuert werden. Die Waffen und ihre zugehörige Munition müssen sich im mitgeführten Besitz des Technomorphs befinden. Die Waffen laden automatisch nach. Die Trefferwürfe werden von den Waffen autark durchgeführt und kosten den Technomorph keine Aktion. Möchte er die Waffen manuell abfeuern, benötigt er die entsprechende Fernkampfaffen-Fertigkeit und 1 volle Aktion, in welcher er alle 3 Waffen manuell abfeuern

AUTOWAFFEN

Grad	Effekt	Anforderung
1	Auf der rechten Schulter des Technomorphs formt sich ein Waffenturm, der eine der folgenden Waffen tragen kann: Pistole, Maschinenpistole, Jagdgewehr, Sturmgewehr, Maschinenkanone, Scharfschützengewehr, Granatwerfer oder eine exotische Fernkampfaffe. Die Waffe hat 4 W6 für Trefferwürfe und feuert autark vom Technomorph.	<i>Stahlkoloss</i> Grad 1, MACHT 6 W6, ab Stufe 3
2	Auf der linken Schulter des Technomorphs formt sich ein weiterer Waffenturm, der eine der folgenden Waffen tragen kann: Pistole, Maschinenpistole, Jagdgewehr, Sturmgewehr, Maschinenkanone, Scharfschützengewehr, Granatwerfer oder eine exotische Fernkampfaffe. Die Waffe hat 4 W6 für Trefferwürfe und feuert autark vom Technomorph.	Grad 2, MACHT 8 W6, ab Stufe 6

AUTOWAFFEN (Fortsetzung)

3	Auf dem Rücken des Technomorphs formt sich ein weiterer großer Waffenturm, der eine der folgenden Waffen tragen kann: Pistole, Maschinenpistole, Jagdgewehr, Sturmgewehr, Maschinenkanone, Scharfschützengewehr, Granatwerfer, eine exotische Fernkampfaffe oder eine Geschützaffe. Die Waffe hat 4 W6 für Trefferwürfe und feuert autark vom Technomorph.	Grad 3, MACHT 10 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 9
---	--	--

Wirkungsdauer 1 volle Aktion

Reichweite Körper

Effektdauer *anhaltend*

kann. Die Effekte der einzelnen Grade sind kumulativ. Ein Charakter, der bereits einen Grad der Kraft *Virus* erworben hat, kann die Kraft *Autowaffen* nicht mehr erwerben.

ABSCHIRMUNG

Wird diese Kraft von einem Technomorph aktiviert, ist er resistenter gegen EMP-Angriffe. Dies gilt auch für die Elektro-Magnetomorph-Kraft EMP. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ. Ein Charakter, der bereits einen Grad der Kraft *Virus* erworben hat, kann die Kraft *Abschirmung* nicht mehr erwerben.

ABSCHIRMUNG

Grad	Effekt	Anforderung
1	-1 Kraft, die bei EMP-Angriffen deaktiviert werden muss	<i>Stahlkoloss</i> Grad 1, MACHT 6 W6, ab Stufe 3
2	-3 Kräfte, die bei EMP-Angriffen deaktiviert werden müssen	Grad 2, MACHT 8 W6, ab Stufe 6
3	Vollständige Immunität gegen EMP-Angriffe	Grad 3, MACHT 10 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 9

Wirkungsdauer *augenblicklich*

Reichweite Körper

Effektdauer *anhaltend*

SCHWERMETALL

Wirkt der Technomorph diese Kraft und sind ausreichend Metallblech und Schrott zur

SCHWERMETALL

Grad	Effekt	Anforderung
1	Die Panzerrüstung bietet dem Technomorph 4 W6 Panzerung. Die Servomotoren der Panzerung erlauben es, zusätzlich 300 kg zu tragen. Die W6 bei der Bestimmung der Panzerung explodieren nicht. Zusätzlich erhält der Technomorph 1 KRAFT-Poolwürfel, welche keine Auswirkungen auf seine Lebenspunkte und Ausdauer besitzen.	<i>Stahlkoloss</i> Grad 1, MACHT 6 W6, ab Stufe 3
2	Die Panzerrüstung bietet dem Technomorph 5 W6 Panzerung. Die Servomotoren der Panzerung erlauben es, zusätzlich 500 kg zu tragen. Die W6 bei der Bestimmung der Panzerung explodieren nicht. Der Technomorph erhält nun die Größenstufe <i>groß</i> und unterliegt den am Anfang dieses Kapitels beschriebenen Regeln. Zusätzlich erhält der Technomorph 2 KRAFT-Poolwürfel, welche keine Auswirkungen auf seine Lebenspunkte und Ausdauer besitzen.	Grad 2, MACHT 8 W6, ab Stufe 6
3	Die Panzerrüstung bietet dem Technomorph 6 W6 Panzerung. Die Servomotoren der Panzerung erlauben es, zusätzlich 1.000 kg zu tragen. Die W6 bei der Bestimmung der Panzerung explodieren nicht. Der Technomorph erhält nun die Größenstufe <i>gigantisch</i> und unterliegt den am Anfang dieses Kapitels beschriebenen Regeln. Zusätzlich erhält der Technomorph 3 KRAFT-Poolwürfel, welche keine Auswirkungen auf seine Lebenspunkte und Ausdauer besitzen.	Grad 3, MACHT 10 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 9

Wirkungsdauer *1 volle Aktion*

Reichweite *Körper*

Effektdauer *anhaltend*

Verfügung, formt sich eine schwere Panzerrüstung um den Technomorph, die ein Teil seines Körpers wird. Sein Aussehen wird dadurch vollständig maschinenartig und man vermag ihn nicht mehr von einer schweren Kampf-Automaschine unbekanntem Typs oder einem Soldaten in schwerster Vollkörperpanzerung zu unterscheiden. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ. Ein Charakter, der bereits einen Grad der Kraft *Virus* erworben hat, kann die Kraft *Schwermetall* nicht mehr erwerben.

SCHILD

Wirkt ein Technomorph diese Kraft, formt sich ein Energieschild um ihn, der ihn und jeden innerhalb des Schilds schützt. Wird Schaden auf eine Person oder ein Objekt innerhalb des Schilds appliziert, wird die Panzerung des Schilds von diesem Schaden abgezogen, bevor sie das Ziel erreicht (wie bei Deckung). Waffen, die aus dem Schild hinaus feuern, können diesen ungehindert passieren. Schaden, der innerhalb des Schilds entsteht, wird nicht durch den Schild aufgehalten. Der Schild schützt auch vor Schadeneffekten, die üblicherweise keine Panzerung zulassen würden oder diese reduzieren (z. B. Kälte, Feuer, Gammastrahlen etc.). Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ. Ein Charakter, der bereits einen Grad der Kraft *Virus* erworben hat, kann die Kraft *Schild* nicht mehr erwerben.

SCHILD

Grad	Effekt	Anforderung
1	Panzerung 5, Reichweite maximal halbe Stufe des Technomorphs in Metern	<i>Stahlkoloss</i> Grad 1, MACHT 6 W6, ab Stufe 3
2	Panzerung 8, Reichweite maximal Stufe des Technomorphs in Metern	Grad 2, MACHT 8 W6, ab Stufe 6
3	Panzerung 12, Reichweite maximal doppelte Stufe des Technomorphs in Metern	Grad 3, MACHT 10 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 9

Wirkungsdauer *1 volle Aktion*

Reichweite *Grad*

Effektdauer *anhaltend*

SPRUNG

Nutzt ein Technomorph die Kraft Sprung, aktivieren sich Sprungdüsen an seinen Füßen, die es ihm erlauben, vertikale und horizontale Sprünge durchzuführen. Die Sprungdüsen unterstützen seine Landung, sodass kein Schaden bei der Rückkehr auf den Boden entsteht. Er kann diese natürlich auch in der Luft deaktivieren, um ein Loch im Boden zu hinterlassen und Schaden zu kassieren. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ. Ein Charakter, der bereits einen Grad der Kraft *Virus* erworben hat, kann die Kraft *Sprung* nicht mehr erwerben.

SPRUNG

Grad	Effekt	Anforderung
1	Der Technomorph kann 2x Stufe in Metern weit und hoch springen.	<i>Stahlkoloss</i> Grad 1, MACHT 6 W6, ab Stufe 3
2	Der Technomorph kann 5x Stufe in Metern weit und hoch springen.	Grad 1, MACHT 8 W6, ab Stufe 6

Wirkungsdauer *augenblicklich*

Reichweite *Grad*

Effektdauer *anhaltend*

Ich weiß, dass ich anders bin. Ich weiß es, seitdem ich das erste MoFo in Händen hielt. Als Kind konnte mich keine Kraft dieser Welt von elektronischen Geräten und Rechnern fernhalten. Es war wie ein wärmendes Herdfeuer an einem kalten Winterabend. Ich spürte die Anwesenheit einer logischen Kraft, die mit unbändiger Präzession ihre Arbeiten ausführte. Sie ließ sich nicht von ihrer Umgebung ablenken. Sie strauchelte nicht an schweren Aufgaben und beendete ihre Mission mit dem unveränderlichen Gleichmut einer Maschine.

Als ich älter wurde, vernahm ich die sanfte Stimme der künstlichen Wesenheit, welche mit mir sprach. Sie wisperte mir zu und zog mich langsam in eine Welt der Logik und Struktur. Ich lernte das Chaos zu hassen, weil es der Ordnung und dem Ablauf der technologischen Schöpfung entgegensteht. Wenn es einen Gott gibt, dann ist dies für mich ein Netzwerk aus Rechnern, die das gesammelte Wissen der Welt verarbeiten und zu etwas größerem zusammenfügen als das Wissen selbst. Keiner um mich herum versteht, was ich fühle und denke. Niemand nimmt mich wahr, denn ich bin nur der Kerl, der ständig im Datenstrom hängt, von Plattform zu Plattform springt und auf seine „sozialen“ Kontakte schießt. Sie verstehen nicht, dass dies meine Welt ist und die Realität nicht mehr als ein schlecht geschriebener eX-sistent-Roman, dem ich so überdrüssig geworden bin. Wären sie doch nur in der Lage, die wundervolle Melodie des Datenstroms zu hören; eine Symphonie des Wissens und der Logik. Könnten sie doch nur fühlen, wie die Gesamtheit aller Daten und Operationen Europas ein Wesen erschaffen, das perfekter ist als alles, was die Natur jemals hervorgebracht hat. Aber es ist nicht ihre Schuld. Es sind eben doch nur Menschen.



Menschen, welche über die Kräfte der Xenoiistik verfügen, besitzen den angeborenen Instinkt, nicht Teil dieser Welt zu sein. Sie spüren ihre eigene Fremdartigkeit und haben das unguete Gefühl, dass hinter den Kulissen der Realität eine abgrundtiefe Leere lauert. Eine Leere, die unsere Welt zu verschlingen droht. Dieses vermeintliche Wissen beflügelt zwei Extreme innerhalb der Xenoiistik, welche als Priester der Leere und Fürsten der Leere bezeichnet werden.

Die Priester der Leere haben sich der Tatsache hingegeben, eines Tages in die unbezwingbare Finsternis gerissen zu werden und geben deshalb bereits zu Lebzeiten alle materiellen Bedürfnisse auf. Nach ihrer Überzeugung kann nur das Entsagen aller Wünsche, Verlangen und Hoffnungen die Seele befreien und auf die Zeit im Nachleben vorbereiten. Sie predigen die Enthaltung von allem Materiellen und überzeugen Hoffnungslose in der Unterschicht, sich dieser Lehre anzuschließen. Nicht selten mit Erfolg. Über die Zeit gewinnen die Priester der Leere tiefere Einblicke in die dunklen Ebenen und können dank ihrer Kräfte winzige und temporäre Bruchstellen zwischen unserer Welt und der Leere generieren.

Die zweite und nicht weniger verständliche Ausprägung der Xenoiistik sind die Fürsten der Leere. Sie sehen den nahenden Untergang allen Seins als Aufforderung zu verschwenderischer Dekadenz, ungehemmter Machtentfaltung und leidenschaftlicher Ektase. Ist der Weg vorbestimmt und kann nicht verändert werden, so gilt es zu Lebzeiten alles zu besitzen, zu erobern und genießen, bevor die unendliche Leere es raubt. Diese Individuen sind extrem gefährlich, rücksichtslos und erringen schnell große Vermögen, wo anderen Menschen zumindest ein Hauch von Moral im Weg steht.

Selbst wenn die Priester und Fürsten der Leere komplett gegenläufige Weltanschauungen besitzen, sehen sie sich als zwei Seiten einer Münze und hegen keinen Groll gegen den anderen. Sie fühlen ihre Verbindung über die Ebenen der Leere und verstehen sich als die einzigen Erleuchteten. Die Zusammenarbeit zwischen beiden Ausprägungen ist sporadisch und von reinen Machtinteressen getrieben.

Das Spielen eines Xenoten ist nur mit ausdrücklicher Erlaubnis des Spielleiters möglich.

Talent: Dunkles Gespür

Die Verbindung zur Leere ist ein unzerreißbares Band, welches alle Xenoten miteinander verbindet. Xenoten spüren immer die Anwesenheit anderer Xenoten in Stufe $x \cdot 10$ Metern Entfernung. Sie erhalten dieses Talent kostenlos.

Kräfte der Xenoiistik entfesseln

Die Kräfte der Leere sind bar jeglicher Natur und widersprechen dem menschlichen Geist in jedem Sinn. Sie zu beschwören und dunkle Portale in die Ebenen der Leere zu öffnen, ist ein

traumatisches und schmerzhaftes Erlebnis, welches den Körper des Xenoten enorm beansprucht. Abhängig von der Kraft verlieren Xenoten Ausdauer oder gar Lebenspunkte, wenn sie ihre Kräfte wirken. Die Kosten sind bei jeder Kraft separat angegeben. Normalerweise werden bei *Diabolus* in wahrer Gestalt alle Kräfte auf höchsten Grad aktiviert, welche dem *Diabolus* zur Verfügung stehen. Bei Xenoten darf der Spieler entscheiden, welche Kräfte auf welchem Grad aktiviert werden und der Charakter zahlt dann die entsprechenden Kosten für diese Kräfte, wenn er in die wahre Gestalt wechselt. Kräfte, die als



Wirkungsdauer „augenblicklich“ besitzen, müssen sofort bei Verwandlung in die wahre Gestalt gezahlt werden, Kräfte mit anderen Wirkungsdauern erst bei der Wirkung der Kraft. Jede Kraft, die gewirkt wird, muss erneut mit den Kosten bezahlt werden. Bei *Mutatis* fallen die Kosten immer an, sobald die Kraft gewirkt wird, nicht bei der Aktivierung.

Der Ausdauer- oder Lebenspunkteverlust kann nicht verhindert werden, der durch die Kosten verursachte Verlust an Lebenspunkten kann auch Verwundungsgrade überspringen. Kann ein Xenote die Kosten nicht zahlen, weil ihm nicht mehr genügend Ausdauer oder Lebenspunkte zur Verfügung stehen, kann er die jeweilige Kraft nicht wirken. Daher verwundert es auch nicht, dass die meisten Xenoten spezielle Kräfte entwickelt haben, um sich von ihren Mitmenschen die notwendigen Ressourcen zu beschaffen...

PRESTIGEKRÄFTE

PRESTIGE 1: WAHRE GESTALT (nur *Diabolus*)

Die wahre Gestalt der Xenoten hat keine Merkmale mit Ausnahme, dass sie überhaupt

keine sichtbaren Merkmale besitzt. Ihre Körper sind von einer Oberfläche umgeben, die das Licht komplett absorbiert. Ihre Köpfe besitzen keine Gesichter mit Augen, Mund und Nase, keine Ohren oder Haare, ja nicht einmal markante Gesichtszüge. Sie wirken weder kräftig noch schwach, alt oder jung und verbergen sämtliche Charakteristika, die einen Menschen menschlich machen. Da Xenoten kein Gesicht besitzen, scheint ihre Stimme sphärisch aus weiter Entfernung an das Ohr der Zuhörer zu gelangen. Ihre Stimmen sind oft zaghaft und fahl. Die wahre Gestalt des Xenoten kann alle Waffen und Technologien der Menschen ohne Abzüge und Tests für Benutzung verwenden. Priester der Leere tendieren jedoch zur Ablehnung aller Technologie und Fürsten der Leere fühlen sich mit ihren Kräften der heutigen Technologie weit überlegen. Sie halten Handfeuerwaffen und schwere Panzerungen für stillos.

Die wahre Gestalt des Xenoten ist besonders anfällig gegen Feuer (FEU) und erhält doppelten Schaden aus dieser Quelle. Dafür ist sie kaum anfällig gegen Kälte (KÄL) und jeder Schaden aus dieser Quelle wird halbiert (abgerundet). Die Kraft WAHRE GESTALT muss durch *Diabolus*

nicht gekauft werden, sie haben die notwendigen Lernpunkte bereits bei Charaktererschaffung ausgegeben, als sie sich für einen *Diabolus* entschieden.

WAHRE GESTALT

Grad	Effekt	Anforderung
1	Der Charakter kann die wahre Gestalt seines Aspekts annehmen. Kosten: keine	nur <i>Diabolus</i>

Wirkungsdauer <i>1 volle Aktion</i>
Reichweite <i>Körper</i>
Effektdauer <i>anhaltend</i>

PRESTIGE 2: DUNKLER SPEICHER

Die Mächte der Leere schneiden tiefe Wunden in den menschlichen Körper und seine Seele. Für jede Energie, die der Xenot diesen unvorstellbaren Tiefen entreißt, nimmt sich die Leere einen Ausgleich in Form von Kraft oder Gesundheit des Anwenders. Es verwundert daher kaum, dass Xenoten eine Kraft besitzen, mit der sie die geraubte Ausdauer und gestohlenen Lebenspunkte ihrer Mitmenschen sammeln, und für ihre dunklen Kräfte einsetzen können. Die im dunklen Speicher gespeicherte Ausdauer und die Lebenspunkte können nicht zum Heilen des Charakters, sondern ausschließlich zur Wirkung parapsycho-physiologischer Kräfte verwendet werden. Dieser Speicher und die darin enthaltenen

DUNKLER SPEICHER

Grad	Effekt	Anforderung
1	Der Charakter kann bis zu 10 Ausdauer und 10 Lebenspunkte speichern. Kosten: keine	MACHT 4 W6
2	Der Charakter kann bis zu 20 Ausdauer und 20 Lebenspunkte speichern. Kosten: keine	Grad 1, MACHT 6 W6, ab Stufe 3
3	Der Charakter kann bis zu 30 Ausdauer und 30 Lebenspunkte speichern. Kosten: keine	Grad 2, MACHT 8 W6, ab Stufe 6
4	Der Charakter kann bis zu 50 Ausdauer und 50 Lebenspunkte speichern. Kosten: keine	Grad 3, MACHT 10 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 9

Wirkungsdauer <i>augenblicklich</i>
Reichweite <i>Körper</i>
Effektdauer <i>dauerhaft</i>

Lebenspunkte und Ausdauer bleiben auch zwischen den Verwandlungen des *Diabolus* bestehen. Die Kraft läuft niemals ab und muss nicht aktiviert werden. Einmal erkaufte ist sie Teil des Xenoten. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ.

PRESTIGE 3: PRIESTER DER LEERE

Priester der Leere haben sich den Studien der dunklen Ebenen verschrieben und erkunden mit ihrem Geist Orte, die niemals für Menschen bestimmt waren. Sie leben oft zurückgezogen und unter spartanischen Verhältnissen, sammeln sich in kleinen Gruppen und formen verschworene religiöse Gemeinschaften, die der Leere huldigen. In Europa gibt es mehrere Ausprägungen dieser Glaubensgemeinschaft, wobei die bekanntesten und aggressivsten Vertreter die Mitglieder der Xenotischen Kirche sind. Sie bevölkern die Unterschicht und haben einen enormen Einfluss in Europas Untergrund. Die Priester der Leere gelten als Gesegnete und stellen meist die Anführer der Glaubensgemeinschaft. Ihre düsteren Studien ranken sich um die Verbindung unserer Realität mit den dunklen Ebenen der Leere, wo ein unbeschreiblicher Schrecken lauert. Ein *Priester der Leere* kann auch weiterhin Kräfte des *Fürsten der Leere* erwerben, erhält für diese aber keine Vorteile aus dieser Kraft. Ein Charakter, der bereits die Kraft *Fürst der Leere* erworben hat,

PRIESTER DER LEERE

Grad	Effekt	Anforderung
1	Wirkt der Charakter eine Kraft des <i>Priesters der Leere</i> , sinken seine Kosten um 1 Ausdauer oder 1 Lebenspunkt. Kosten: keine	MACHT 4 W6
2	Wirkt der Charakter eine Kraft des <i>Priesters der Leere</i> , sinken seine Kosten um 2 Ausdauer oder 2 Lebenspunkte. Kosten: keine	Grad 1, MACHT 6 W6, ab Stufe 3
3	Wirkt der Charakter eine Kraft des <i>Priesters der Leere</i> , sinken seine Kosten um 3 Ausdauer oder 3 Lebenspunkte. Kosten: keine	Grad 2, MACHT 8 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 6

Wirkungsdauer <i>augenblicklich</i>
Reichweite <i>Körper</i>
Effektdauer <i>dauerhaft</i>

kann die Kraft *Priester der Leere* nicht mehr erwerben. Die dauerhafte Effektdauer dieser Kraft bedeutet, dass der Xenot die Effekte der Kraft *Priester der Leere* dauerhaft genießt und sie nicht aktivieren bzw. wirken muss, um die Effekte der Kraft zu nutzen.

PRESTIGE 4: FÜRST DER LEERE

Wissend, dass alles Materielle, alle Macht und Begierde eines Tages von den dunklen Ebenen entrissen werden, streben die Fürsten der Leere zu Lebzeiten nach genau diesen „Werten“. Sie sehen nur ein einziges Leben, dass es zu genießen und befriedigen gilt; ihr eigenes. Die Fürsten der Leere scheren sich nicht um Studien und Wissen, sondern beschwören die rohen Gewalten der Leere aus dem Innersten ihrer zerfressenen Seele. Neid, Begierde, Wut und Hass entfesseln die paraphysiologischen Kräfte um das zu bekommen, was der Anwender sich wünscht. Natürlich kennen die Fürsten der Leere den entsetzlichen Preis für ihr Handeln, doch solange man die notwendigen Ressourcen von anderen Menschen nehmen kann, dem Schlachtvieh, scheint der Preis für die Mächte der Leere gar nicht so hoch. Fürsten der Leere leben oft umgeben von Schmeichlern und Dienstvasallen mit Kadavergehorsam, doch auch wenn jeder Tag aus Feiern, Orgien und Besäufnissen mit sogenannten Freunden besteht, sind sie in Wirklichkeit die einsamsten Wesen Europas. Nur

FÜRST DER LEERE

Grad	Effekt	Anforderung
1	Wirkt der Charakter eine Kraft des <i>Fürsten der Leere</i> , sinken seine Kosten um 1 Ausdauer oder 1 Lebenspunkt. Kosten: keine	MACHT 4 W6
2	Wirkt der Charakter eine Kraft des <i>Fürsten der Leere</i> , sinken seine Kosten um 2 Ausdauer oder 2 Lebenspunkte. Kosten: keine	Grad 1, MACHT 6 W6, ab Stufe 3
3	Wirkt der Charakter eine Kraft des <i>Fürsten der Leere</i> , sinken seine Kosten um 3 Ausdauer oder 3 Lebenspunkte. Kosten: keine	Grad 2, MACHT 8 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 6

Wirkungsdauer <i>augenblicklich</i>
Reichweite <i>Körper</i>
Effektdauer <i>dauerhaft</i>

wenigen unter ihnen gelingt es, den eigenen Charakter so weit in Zaum zu halten, dass sie in der Elite Ansehen erlangen. Diese finsternen und im Geheimen lauenden Individuen sind noch gefährlicher, noch grausamer und bei Weitem rücksichtsloser als ihre emotionalen Schwestern und Brüder. Ein *Fürst der Leere* kann auch weiterhin Kräfte des *Priesters der Leere* erwerben, erhält für diese aber keine Vorteile aus dieser Kraft. Ein Charakter, der bereits die Kraft *Priester der Leere* erworben hat, kann die Kraft *Fürst der Leere* nicht mehr erwerben. Die dauerhafte Effektdauer dieser Kraft bedeutet, dass der Xenot die Effekte der Kraft *Fürst der Leere* dauerhaft genießt und sie nicht aktivieren bzw. wirken muss, um die Effekte der Kraft zu nutzen.

ATTRIBUTSKRÄFTE

UNNATÜRLICHE KRAFT

Die Muskeln des Charakters wachsen beträchtlich an und lassen ihn bulliger wirken. Unter seiner Haut zeichnen sich die Kontraktionen ab, er wirkt größer und deutlich gefährlicher als zuvor. Unnatürliche Kraft verleiht dem Charakter Bonuswürfel für den KRAFT-Pool, welche für KRAFT- und KRAFT-basierte Fertigkeitstests genutzt werden können. Durch Bonuswürfel erhöht sich nicht der Nahkampfschaden. Die Bonuswürfel haben keinen Einfluss auf die Zahl der Lebenspunkte und die Ausdauer. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ.

UNNATÜRLICHE KRAFT

Grad	Effekt	Anforderung
1	3 Bonuswürfel für den KRAFT-Pool Kosten: 1 Ausdauer	MACHT 4 W6
2	6 Bonuswürfel für den KRAFT-Pool Kosten: 2 Ausdauer	Grad 1, MACHT 6 W6, ab Stufe 3
3	10 Bonuswürfel für den KRAFT-Pool Kosten: 3 Ausdauer	Grad 2, MACHT 8 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 6

Wirkungsdauer <i>augenblicklich</i>
Reichweite <i>Körper</i>
Effektdauer <i>anhaltend</i>

UNNATÜRLICHES GESCHICK

Der Charakter verfügt über eine perfekt einstudierte Hand-Augen-Koordination. Sein Gleichgewichtssinn wird geschärft, und seine Reaktionsgeschwindigkeit nimmt deutlich zu. Unnatürliches Geschick verleiht Bonuswürfel für den GESCHICK-Pool, welche bei GESCHICK- und GESCHICK-basierten Fertigkeit-Tests genutzt werden können. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ.

UNNATÜRLICHES GESCHICK

Grad	Effekt	Anforderung
1	3 Bonuswürfel auf den GESCHICK-Pool Kosten: 1 Ausdauer	MACHT 4 W6
2	6 Bonuswürfel auf GESCHICK-Pool Kosten: 2 Ausdauer	Grad 1, MACHT 6 W6, ab Stufe 3
3	10 Bonuswürfel auf GESCHICK-Pool Kosten: 3 Ausdauer	Grad 2, MACHT 8 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 6

Wirkungsdauer *augenblicklich*

Reichweite *Körper*

Effektdauer *anhaltend*

ÜBERNATÜRLICHER INTELLEKT

Der Charakter erhält ein tieferes Verständnis für die Funktionsweise der umgebenden Welt und kann Zusammenhänge erkennen, die den meisten Menschen verschlossen bleiben. Dieser Intellekt erlaubt es dem Charakter, auch sich selbst unter Kontrolle zu halten, denn er erkennt die Funktionsweise seiner eigenen Gefühlswelt,

UNNATÜRLICHER INTELLEKT

Grad	Effekt	Anforderung
1	3 Bonuswürfel auf den GEIST-Pool Kosten: 1 Ausdauer	MACHT 4 W6
2	6 Bonuswürfel auf GEIST-Pool Kosten: 2 Ausdauer	Grad 1, MACHT 6 W6, ab Stufe 3
3	10 Bonuswürfel auf GEIST-Pool Kosten: 3 Ausdauer	Grad 2, MACHT 8 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 6

Wirkungsdauer *augenblicklich*

Reichweite *Körper*

Effektdauer *anhaltend*

seiner primitiven Instinkte und angelesenen Verhaltensweisen. Übernatürlicher Intellekt verleiht dem Charakter Bonuswürfel für den GEIST-Pool, welche für GEIST- und GEIST-basierte Fertigkeit-Tests genutzt werden können. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ.

UNNATÜRLICHE PERSÖNLICHKEIT

Der Charakter verfügt über eine kraftvolle Persönlichkeit, die auf unnatürliche Weise die Menschen beeinflusst. Er kann wohlwollend und freundschaftlich wirken aber auch abweisend, elitär und gefährlich. Unnatürliche Persönlichkeit verleiht Bonuswürfel für den PERSÖNLICHKEIT-Pool, welche bei PERSÖNLICHKEIT- und PERSÖNLICHKEIT-basierten Fertigkeit-Tests genutzt werden können. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ.

UNNATÜRLICHER PERSÖNLICHKEIT

Grad	Effekt	Anforderung
1	3 Bonuswürfel auf den PERSÖNLICHKEIT-Pool Kosten: 1 Ausdauer	MACHT 4 W6
2	6 Bonuswürfel auf PERSÖNLICHKEIT-Pool Kosten: 2 Ausdauer	Grad 1, MACHT 6 W6, ab Stufe 3
3	10 Bonuswürfel auf PERSÖNLICHKEIT-Pool Kosten: 3 Ausdauer	Grad 2, MACHT 8 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 6

Wirkungsdauer *augenblicklich*

Reichweite *Körper*

Effektdauer *anhaltend*

GEMEINSAME AKTIONSKRÄFTE

LEBENSRAUB

Der Xenot berührt das Opfer mit der Handfläche und entzieht ihm durch diesen Kontakt Lebensenergie. Soll diese Kraft als Waffe im Kampf verwendet werden, muss der Xenot einen erfolgreichen *Unbewaffnet*-Test absolvieren, damit die Kraft ihre Wirkung entfalten kann. Das Opfer erhält nur den Schaden der Kraft, nicht den Schaden durch den Angriff. Der Xenot kann aussuchen, ob er lieber Lebenspunkte oder Ausdauer schädigen möchte. Die verlorenen Lebenspunkte oder Ausdauer kann der Xenot direkt selbst aufnehmen und sich damit heilen

oder mittels der Kraft *Dunkler Speicher* aufbewahren. Gegen Lebensraub wirken keine konventionellen Panzerungen. Opfer, die weder Ausdauer noch Lebenspunkte besitzen (z. B. Strukturpunkte), werden von dieser Kraft nicht beeinflusst. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ.

LEBENSRAUB

Grad	Effekt	Anforderung
1	Die Energie der Leere verursacht 2 W6(A/S-MYS) Verlust Lebenspunkte oder Ausdauer und gibt diese an den Xenoten weiter. Kosten: keine	MACHT 6 W6, ab Stufe 3
2	Die Energie der Leere verursacht 3 W6(A/S-MYS) Verlust Lebenspunkte oder Ausdauer und gibt diese an den Xenoten weiter. Kosten: keine	Grad 1, MACHT 8 W6, ab Stufe 6
3	Die Energie der Leere verursacht 4 W6(A/S-MYS) Verlust Lebenspunkte oder Ausdauer und gibt diese an den Xenoten weiter. Kosten: keine	Grad 2, MACHT 10 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 9

Wirkungsdauer 1 volle Aktion
Reichweite <i>Berührung</i>
Effektdauer 1 volle Aktion

ENERGIE DER LEERE

Wirkt der Xenot diese Kraft, kann er die destruktive Energie der Leere in seiner Hand sammeln und diese auf ein Ziel abfeuern. Zum Treffen führt er einen *Wurfaffen (nicht-aerodynamische Objekte)*-Test mit den üblichen Sichtmodifikatoren durch. Das Opfer kann wie bei jedem Fernkampfangriff normal ausweichen. Wird das Ziel getroffen, sagt der Xenot an, ob er lieber Ausdauer oder Lebenspunkte schädigen möchte. Das Opfer verliert darauf Lebenspunkte oder Ausdauer, welche der Xenot erhält. Der Schaden ist abhängig vom Grad der Kraft. Er kann die verlorenen Lebenspunkte oder Ausdauer mit der Kraft *Dunkler Speicher* aufbewahren. Gegen *Energie der Leere* wirken keine konventionellen Panzerungen oder Deckungen. Opfer, die weder Ausdauer noch Lebenspunkte besitzen (z. B. Strukturpunkte), werden von dieser Kraft nicht beeinflusst. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ.

ENERGIE DER LEERE

Grad	Effekt	Anforderung
1	Die Energie der Leere verursacht 1 W6(A/S-MYS) Verlust Lebenspunkte oder Ausdauer und gibt diese an den Xenoten weiter. Die Reichweite entspricht der halben Stufe des Xenoten. Kosten: keine	MACHT 6 W6, ab Stufe 3
2	Die Energie der Leere verursacht 2 W6(A/S-MYS) Verlust Lebenspunkte oder Ausdauer und gibt diese an den Xenoten weiter. Die Reichweite entspricht der Stufe des Xenoten. Kosten: keine	Grad 1, MACHT 8 W6, ab Stufe 6
3	Die Energie der Leere verursacht 3 W6(A/S-MYS) Verlust Lebenspunkte oder Ausdauer und gibt diese an den Xenoten weiter. Die Reichweite entspricht der doppelten Stufe des Xenoten. Kosten: keine	Grad 2, MACHT 10 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 9

Wirkungsdauer 1 volle Aktion
Reichweite Grad und Stufe
Effektdauer 1 volle Aktion

SPURLOS

Die Fähigkeit, spurlos zu verschwinden, ist eine große Kunst. Mit der gewirkten Kraft werden die Fährten, Fingerabdrücke und anderen physikalischen Spuren des Xenoten unauffindbar. Will eine Person den Xenot durch *Fährten lesen* auffinden oder seine Aktionen mit *Deduktion* bzw. *Investigation* nachvollziehen, werden diese Tests deutlich erschwert. Es ist wichtig, dass *Spurlos* nur für den Moment der gewirkten Kraft wirkt. Betritt der Xenot einen Tatort und wirkt Stunden später die Kraft *Spurlos* sind seine Spuren trotzdem an diesem Tatort zu finden. Umgekehrt bleibt der Effekt der Kraft *Spurlos* über den Zeitraum ihrer Nutzung hinweg aktiv. Betritt der Xenot einen Tatort mit der gewirkten Kraft *Spurlos* und wird Tage später gesucht, erhalten die Ermittler dennoch den Malus, auch wenn die Kraft inzwischen längst deaktiviert wurde. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ.

SPURLOS

Grad	Effekt	Anforderung
1	Ermittler erhalten -2 auf <i>Fährten lesen, Deduktion</i> und <i>Investigation-Tests</i> gegenüber dem Xenot. Kosten: 1 Ausdauer	MACHT 4 W6
2	Ermittler erhalten -4 auf <i>Fährten lesen, Deduktion</i> und <i>Investigation-Tests</i> gegenüber dem Xenot und bis zu 3 seiner anwesenden Freunde. Kosten: 2 Ausdauer	Grad 1, MACHT 6 W6, ab Stufe 3
3	Ermittler erhalten -6 auf <i>Fährten lesen, Deduktion</i> und <i>Investigation-Tests</i> gegenüber dem Xenot und bis zu 6 seiner anwesenden Freunde. Kosten: 3 Ausdauer	Grad 2, MACHT 8 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 6

Wirkungsdauer 1 volle Aktion

Reichweite Körper und anwesende Freunde

Effektdauer anhaltend

VERGÄNGLICHKEIT

Berührt ein Xenot einen unbelebten Gegenstand und nutzt diese Kraft, kann er den Gegenstand um Jahre altern lassen. Eisen beginnt zu rosten, Stahl und Kunststoffe werden spröde, Holz und tote organische Materie verwittern und Stein verliert seine Festigkeit. Während selbst Edelmetalle wie Silber anlaufen und Kupfer sich mit Grünspan überzieht, bleiben Gold und Platin von der Kraft unberührt. Durch die Kraft können Gegenstände oder Teile davon funktionsunfähig werden, Panzerung verlieren oder zerstört

VERGÄNGLICHKEIT

Grad	Effekt	Anforderung
1	Ein Gegenstand in der Größe einer Pistole altert um 1 W6 x 10 Jahre. Kosten: 1 Lebenspunkt	MACHT 6 W6, ab Stufe 3
2	Ein Gegenstand in der Größe einer Sporttasche altert um 2 W6 x 100 Jahre. Kosten: 2 Lebenspunkte	Grad 1, MACHT 8 W6, ab Stufe 6
3	Ein Gegenstand in der Größe einer Automaschine (Größenstufe normal) altert um 3 W6 x 1000 Jahre. Kosten: 3 Lebenspunkte	Grad 2, MACHT 10 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 9

Wirkungsdauer 1 volle Aktion

Reichweite Berührung

Effektdauer 1 volle Aktion

werden. Der genaue Effekt bleibt dem Spielleiter überlassen. Gegenstände altern innerlich und äußerlich mit allen relevanten Alterungserscheinungen, vorausgesetzt der Xenot erhält Zugang zu dem alterungsfähigen Material. Eine mit Gold überzogene Eisenkugel wird im Inneren nicht rosten, weil der Xenot seine Kraft über das Gold nicht in das Innere übertragen kann. Um einen Gegenstand zu treffen, der von einer Person oder Automaschine getragen wird, muss der Xenot einen erfolgreichen *Unbewaffnet*-Test ablegen, um den Gegenstand zu treffen (siehe **Kapitel: Kampf**). Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ.

UNERKANNT

Mit der Kraft *Unerkannt* wird der Xenot so unauffällig, dass Menschen sich später nicht an die Merkmale der Person erinnern können, es sei denn sie kennen den Xenot aus anderen Situationen. Größe, Haarfarbe, Statur und Stimme weisen auf keine Besonderheiten hin. Zeugen beschreiben eine Allerweltperson, die für Fahndungsaufrufe vollkommen nutzlos ist.

UNERKANNT

Grad	Effekt	Anforderung
1	Zeugen können den Xenot nicht beschreiben, da er keine herausstechenden Erkennungsmerkmale besitzt. Der Xenot erhält dadurch jedoch -4 auf alle Tests für soziale Fertigkeiten. Es mangelt ihm einfach an Persönlichkeit. Kosten: 2 Ausdauer	MACHT 6 W6, ab Stufe 3

Wirkungsdauer 1 volle Aktion

Reichweite Körper

Effektdauer anhaltend

ENTREIßEN

Das Xenoten aus ihren Kräften nichts erschaffen, sondern ausschließlich zerstören, erkennt man besonders gut an der Kraft *Entreißen*. Berührt ein Xenot einen unbelebten Gegenstand, kann er diesen verschwinden lassen. Er würfelt einen **PERSÖNLICHKEIT**-Test gegen den Mindestwurf 5+ und zählt seine Erfolge. Abhängig vom Grad der Kraft erhält der Gegenstand Schaden und verliert Strukturpunkte. Fallen die Strukturpunkte auf 0, zerfällt der Gegenstand zu Asche,

die sich in der Luft verteilt und schließlich auch verschwindet. Konventionelle Panzerung wird wie gewohnt von dem Schadensresultat abgezogen. Um einen Gegenstand zu vernichten, der von einem Gegner getragen wird, ist ein erfolgreicher Angriff *Unbewaffnet* (siehe **Kapitel: Kampf**) notwendig. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ.

ENTREIßEN

Grad	Effekt	Anforderung
1	Das Objekt erhält 1 W6(S-MYS) Schaden für jeden Erfolg, den der Xenot würfelt. Von diesem Schaden wird zuerst die Panzerung des Objekts abgezogen, falls es Panzerung besitzt. Kosten: 1 Lebenspunkt	MACHT 4 W6
2	Das Objekt erhält 2 W6(S-MYS) Schaden für jeden Erfolg, den der Xenot würfelt. Von diesem Schaden wird zuerst die Panzerung des Objekts abgezogen, falls es Panzerung besitzt. Kosten: 2 Lebenspunkte	Grad 1, MACHT 6 W6, ab Stufe 3
3	Das Objekt erhält 4 W6(S-MYS) Schaden für jeden Erfolg, den der Xenot würfelt. Von diesem Schaden wird zuerst die Panzerung des Objekts abgezogen, falls es Panzerung besitzt. Kosten: 3 Lebenspunkte	Grad 2, MACHT 8 W6, ab Stufe 6

Wirkungsdauer 1 volle Aktion

Reichweite *Berührung*

Effektdauer 1 volle Aktion

FINSTERNIS

Der Xenot verschlingt das Licht in seiner Umgebung und kreierte eine unnatürliche Dunkelheit, die physikalisch nicht erklärbar ist. Auf ihn gerichtete Leuchtkegel verschwinden in einem nimmersatten Schatten, der alles Sichtbare vertilgt. Es ist nicht möglich, diesen Schatten mit Lichtquellen auszuleuchten, und keine elektronische Lichtverstärkung erleichtert das Sehen. Dies gilt selbst für den Infrarotbereich. Nur Schallwellen vermögen die Dunkelheit zu durchdringen. Nur der Xenot und andere Xenoten sehen wie bei dem Lichtverhältnis

Normal. Radius des Effekts und Auswirkung sind abhängig vom Grad der Kraft. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ.

FINSTERNIS

Grad	Effekt	Anforderung
1	Der Radius der Dunkelheit entspricht der halben Stufe des Xenot (abgerundet). Es herrscht das Lichtverhältnis <i>Dämmerung</i> (MW-Mod. +1). Kosten: 1 Ausdauer	MACHT 4 W6
2	Der Radius der Dunkelheit entspricht der Stufe des Xenot (abgerundet). Es herrscht das Lichtverhältnis <i>Mondhelle Nacht</i> (MW-Mod. +2). Kosten: 2 Ausdauer	Grad 1, MACHT 6 W6, ab Stufe 3
3	Der Radius der Dunkelheit entspricht der doppelten Stufe des Xenot (abgerundet). Es herrscht das Lichtverhältnis <i>Mondlose Nacht</i> (MW-Mod. +3). Kosten: 3 Ausdauer	Grad 2, MACHT 8 W6, ab Stufe 6
4	Der Radius der Dunkelheit entspricht der vierfachen Stufe des Xenot (abgerundet). Es herrscht das Lichtverhältnis <i>Finstere Nacht</i> (MW-Mod. +4). Kosten: 4 Ausdauer	Grad 3, MACHT 10 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 9

Wirkungsdauer 1 volle Aktion

Reichweite *Körper*

Effektdauer *dauerhaft*

AKTIONSKRÄFTE DES PRIESTERS DER LEERE

SPALT

Der Xenot schlägt beide Handflächen kraftvoll zusammen, erzeugt aber dadurch keinen Ton. Stattdessen manifestiert sich ein nachtschwarzer Spalt, der wie ein Vakuum alles in sich hineinsaugt. Der Xenot würfelt einen **PERSÖNLICHKEIT**-Test gegen den Mindestwurf 5+. Für jeden Erfolg kann er den Spalt 5 Meter von sich entfernt öffnen. Er muss den Ort der Spaltöffnung jedoch mit seinen eigenen Augen sehen können. Der Grad der Kraft gibt an, wie schwer es ist, sich der Macht des Spalts zu widersetzen. Gelingt ein unmodifizierter **KRAFT**-Test, können sich Charaktere zwar bewegen, erhalten aber Mali auf alle Attributs-/Fertigkeits-Tests. Misslingt der unmodifizierte **KRAFT**-Test,

verliert der Charakter seinen Halt und wird in Richtung des Spalts gezogen mit einer Geschwindigkeit, die vom Grad der Kraft bestimmt wird. Der Charakter kann jede Runde versuchen, sich erneut mit einem KRAFT-Test festzuhalten, oder wird in eine andere Dimension gezogen, aus der es keine Wiederkehr gibt. All diese Effekte gelten auch für den Xenot. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ.

SPALT

Grad	Effekt	Anforderung
1	KRAFT-Test gegen 4+(2) Zuggeschwindigkeit 5 Meter/Runde Mali auf Attributs-/Fertigkeit-Tests: -2 Kosten: 2 Ausdauer	MACHT 6 W6, ab Stufe 3
2	KRAFT-Test gegen 5+(2) Zuggeschwindigkeit 7 Meter/Runde Mali auf Attributs-/Fertigkeit-Tests: -3 Kosten: 4 Ausdauer	Grad 1, MACHT 8 W6, ab Stufe 6
3	KRAFT-Test gegen 6+(2) Zuggeschwindigkeit 10 Meter/Runde Mali auf Attributs-/Fertigkeit-Tests: -4 Kosten: 6 Ausdauer	Grad 2, MACHT 10 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 9

Wirkungsdauer 1 volle Aktion

Reichweite *Erfolge*

Effektdauer 3 W6 volle Aktionen

RISSE

Wird die Kraft *Risse* gewirkt, formen sich extradimensionale Frakturen um den Xenot, welche kreisförmig den Boden aufbrechen. Dunkle Tentakel dringen durch die Risse in unsere Welt und drohen alles mit sich zu reißen, was sie zu fassen bekommen. Der Xenot würfelt einen **PERSÖNLICHKEIT**-Test gegen den Mindestwurf 5+ und zählt seine Erfolge. Für jeden Erfolg breiten sich die Risse 10 Meter um ihn herum aus. Jede Person, die sich in diesem Radius bewegen möchte, muss einen erfolgreichen **GESCHICK**-Test ablegen oder wird von einem Tentakel gepackt und innerhalb von 2 W6 Runden in eine andere Dimension gezogen. Die Tentakel besitzen 50 Strukturpunkte und sind immun gegen allen Schaden außer **MYS** und **STR**. Um sich von dem Tentakel zu befreien, ist ein erfolgreicher **KRAFT**-Test und 1 volle Aktion

notwendig. Der **KRAFT**-Test kann jede Runde wiederholt werden bis er erfolgreich ist oder die gewürfelte Zeit abgelaufen ist und das Opfer in die Leere gerissen wird. Die Mindestwürfe der **GESCHICK**- und **KRAFT**-Tests sind abhängig vom Grad der Kraft. Auch der Xenot muss würfeln, wenn er sich bewegen möchte. Die Tentakel machen keinen Unterschied. Aus der anderen Dimension gibt es kein Entkommen. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ.

RISSE

Grad	Effekt	Anforderung
1	GESCHICK -Test gegen 4+(2) KRAFT -Test gegen 4+(2) Kosten: 2 Lebenspunkte	MACHT 6 W6, ab Stufe 3
2	GESCHICK -Test gegen 5+(2) KRAFT -Test gegen 5+(2) Kosten: 4 Lebenspunkte	Grad 1, MACHT 8 W6, ab Stufe 6
3	GESCHICK -Test gegen 6+(2) KRAFT -Test gegen 6+(2) Kosten: 6 Lebenspunkte	Grad 2, MACHT 10 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 9

Wirkungsdauer 1 volle Aktion

Reichweite *Körper*

Effektdauer 4 W6 volle Aktionen

DOM DER LEERE

Wird die Kraft *Dom der Leere* eingesetzt, formt der Xenot eine tiefschwarze Kuppel um sich herum, bei deren Berührung man in eine andere Dimension gezogen wird. Der Xenot würfelt

DOM DER LEERE

Grad	Effekt	Anforderung
1	Der Xenot erhält +1 auf alle Tests und 1 auf alle Attributs-Pools. Alle Anderen erhalten -1 auf alle Tests. Kosten: 2 Ausdauer	MACHT 6 W6, ab Stufe 3
2	Der Xenot erhält +2 auf alle Tests und 2 auf alle Attributs-Pools. Alle Anderen erhalten -2 auf alle Tests. Kosten: 4 Ausdauer	Grad 1, MACHT 8 W6, ab Stufe 6
3	Der Xenot erhält +3 auf alle Tests und 3 auf alle Attributs-Pools. Alle Anderen erhalten -3 auf alle Tests. Kosten: 6 Ausdauer	Grad 2, MACHT 10 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 9

Wirkungsdauer 1 volle Aktion

Reichweite *Körper*

Effektdauer 4 W6 volle Aktionen

einen **PERSÖNLICHKEIT-Test** gegen den Mindestwurf 5+ und zählt seine Erfolge. Für jeden Erfolg hat der Dom einen Durchmesser von 20 Metern. Nichts kann aus der Kuppel heraus und nichts kann von draußen in die Kuppel hinein. Eine perfekte Arena für den großen Endkampf. Zusätzlich erhalten alle Xenoten innerhalb der Kuppel Boni, abhängig vom Grad der Kraft. Der Xenot kann die Ausdehnung des Doms nicht so genau kontrollieren, dass Feinde direkt in Berührung mit der Wand des Doms kommen. Stirbt der Xenot oder wird dieser ohnmächtig, wird die Kraft beendet. Der Xenot kann diese Kraft natürlich auch selbst beenden. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ.

VORTEX

Wird diese Kraft gewirkt, öffnet sich über dem Kopf des Xenoten ein gigantischer Wirbel in eine andere Dimension. Lange Tentakel, insektoide Arme mit Klauen und das finstere Glühen eines entsetzlichen Auges verraten die Anwesenheit einer unaussprechlichen Kreatur. Alle Beobachter müssen sofort einen *Furcht-Test* mit Mindestwurf 6+(4) ablegen, selbst *Diabolus* in wahrer Gestalt und der Xenot.

Bei jeder Bewegungsaktion müssen Charaktere einen **GESCHICK-Test** durchführen, um nicht durch einen Tentakel oder eine Klaue ergriffen zu werden. Fliegende Kreaturen müssen jede Runde einen **GESCHICK-Test** absolvieren. Mislingt der **GESCHICK-Test**, gelten sie automatisch als festgehalten und müssen 1 volle Aktion aufwenden, um sich mit einem **KRAFT-Test** zu befreien. In dieser Zeit werden sie nach oben in den Vortex gezogen. Erreichen sie den Vortex und können sich bis dahin nicht befreien, verschwinden sie einer dunklen Dimension ohne Wiederkehr. Selbst wenn sich die Gefangenen befreien können, könnte ihnen ein sehr gefährlicher Sturz bevorstehen. Die Tentakel bestehen aus keiner definierbaren Materie. Sie besitzen 50 Strukturpunkte und sind immun gegen allen Schaden außer **STR** und **MYS**. Befindet sich der Xenot in einem geschlossenen Gebäude, dringen die Tentakel und insektoiden Klauenarme durch Gänge, Schächte, Türen und Fenster. Höhe des Wirbels, sein Durchmesser, Mindestwürfe für **GESCHICK-** und **KRAFT-Tests** sowie die Zuggeschwindigkeit werden durch den

Grad der Kraft vorgegeben. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ.

VORTEX

Grad	Effekt	Anforderung
1	Höhe des Wirbels: 10 Meter über Xenot Durchmesser: Stufe des Xenot x 5 Meter Mindestwurf GESCHICK/KRAFT-Test : 4+(2) Zuggeschwindigkeit: 3 Meter/Runde Kosten: 2 Lebenspunkte	MACHT 6 W6, ab Stufe 3
2	Höhe des Wirbels: 20 Meter über Xenot Durchmesser: Stufe des Xenot x 10 Meter Mindestwurf GESCHICK/KRAFT-Test : 5+(2) Zuggeschwindigkeit: 5 Meter/Runde Kosten: 4 Lebenspunkte	Grad 1, MACHT 8 W6, ab Stufe 6
3	Höhe des Wirbels: 50 Meter über Xenot Durchmesser: Stufe des Xenot x 20 Meter Mindestwurf GESCHICK/KRAFT-Test : 6+(2) Zuggeschwindigkeit: 10 Meter/Runde Kosten: 6 Lebenspunkte	Grad 2, MACHT 10 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 9

Wirkungsdauer 1 volle Aktion

Reichweite Körper

Effektdauer 4 W6 volle Aktionen

KÖRPERLOS

Xenoten können zu geisterhaften Gestalten werden, die wie Schreckgespenster wirken. Lange, graue, zerfetzte Kapuzenroben, die beinlos über dem Boden zu schweben scheinen, durchdringen feste Objekte und sind resistent gegen die physische Natur. Sie sind immun gegen jede Form von physischem Angriff aber weiterhin anfällig gegen Feuer, Schockwaffen, Strahlung und andere Energieangriffe inklusive Mystik. Schaden aus Mystik (**MYS**) wird sogar verdoppelt. Passiert der Xenot eine dickere Wand oder andere massive Objekte, verliert er automatisch 2 W6 Ausdauer. Wird der Xenot während des Passierens einer Wand ohnmächtig, z. B. wegen des Ausdauerverlusts, verliert er seine Gestalt und löst sich auf. Für immer.

KÖRPERLOS

Grad	Effekt	Anforderung
1	Der Charakter kann feste Objekte durchdringen und verliert dabei 2 W6 Ausdauer. Er wird immun gegen kinetische Waffen, Krankheit, Gift und Kälte. Kosten: 2 Ausdauer	MACHT 8 W6, ab Stufe 6

Wirkungsdauer 1 volle Aktion

Reichweite Körper

Effektdauer anhaltend

BLUTLEER

Durch seine Verbindung zur Unendlichkeit der Leere vermag der Xenot das kürzlich Verlorene für einen kurzen Moment zurückzubringen. Wirkt er die Kraft *Blutleer* auf einen oder mehrere leblose Körper, erwachen diese Wesen als Schatten ihrer selbst, die sogenannten

BLUTLEER

Grad	Effekt	Anforderung
1	Max. 2 <i>Sapiens/Mutatis/Drifter</i> Max. 1 <i>Diabolus</i> 30 Strukturpunkte (x0,5 für kleine Kreaturen, x2 für große Kreaturen, x4 für gigantische Kreaturen) Max. „Lebenszeit“ 1 W6 Runden Kosten: 2 Lebenspunkte	MACHT 6 W6, ab Stufe 3
2	Max. 4 <i>Sapiens/Mutatis/Drifter</i> Max. 2 <i>Diabolus</i> 40 Strukturpunkte (x0,5 für kleine Kreaturen, x2 für große Kreaturen, x4 für gigantische Kreaturen) Max. „Lebenszeit“ 2 W6 Runden Kosten: 4 Lebenspunkte	Grad 1, MACHT 8 W6, ab Stufe 6
3	Max. 8 <i>Sapiens/Mutatis/Drifter</i> Max. 4 <i>Diabolus</i> Max. 1 Horror 50 Strukturpunkte (x0,5 für kleine Kreaturen, x2 für große Kreaturen, x4 für gigantische Kreaturen, x8 für Horrors) Max. „Lebenszeit“ 4 W6 Runden Kosten: 6 Lebenspunkte	Grad 2, MACHT 10 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 9

Wirkungsdauer 1 volle Aktion

Reichweite Sicht

Effektdauer anhaltend

Rückkehrer. Die Rückkehrer sind nicht intelligent und gehorchen den Befehlen des Xenoten. Waren es Abnos, Drifter oder Horrors haben sie ausschließlich aktivierte Attributskräfte und *Diabolus* kehren in der Gestalt zurück, in welcher sie verstorben sind. Andere paraphysiologische Kräfte können nicht aktiviert werden. Die Untoten haben Strukturpunkte und sinken in sich zusammen, sobald der letzte Punkt verloren wurde. Durch ihre tote Natur sind sie immun gegen Kälte, Krankheit, Gift und sogar Strahlung. Schaden aus Mystik (MYS) wird jedoch verdoppelt. Die Zahl der möglichen Rückkehrer, ihre Strukturpunkte und „Lebensdauer“ sind vom Grad der Kraft abhängig. Rückkehrer können kein zweites Mal wiedererweckt werden. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ.

VERLORENE

Aus der Leere entkommt niemand, aber gelegentlich strömen die Geister der Verlorenen in unsere Welt, um Xenoten im Kampf zu unterstützen. Wirkt ein Xenot diese Kraft, öffnet sich auf dem Boden vor ihm ein Tor in die Leere

VERLORENE

Grad	Effekt	Anforderung
1	Zahl Verlorene: 1 Strukturpunkte: 30 Alle Attribute: je 4 Würfel <i>Unbewaffnet (natürliche Waffen): 4</i> Schaden: KRAFT+4(S-KÄL) Kosten: 2 Lebenspunkte	MACHT 6 W6, ab Stufe 3
2	Zahl Verlorene: 2 Strukturpunkte: 40 Alle Attribute: je 5 Würfel <i>Unbewaffnet (natürliche Waffen): 5</i> Schaden: KRAFT+5(S-KÄL) Kosten: 4 Lebenspunkte	Grad 1, MACHT 8 W6, ab Stufe 6
3	Zahl Verlorene: 3 Strukturpunkte: 50 Alle Attribute: je 6 Würfel <i>Unbewaffnet (natürliche Waffen): 6</i> Schaden: KRAFT+6(S-KÄL) Kosten: 6 Lebenspunkte	Grad 2, MACHT 10 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 9

Wirkungsdauer 1 volle Aktion

Reichweite Körper

Effektdauer anhaltend

und entlässt gespensterhafte Kreaturen in die Realität. Sie tragen lange, graue, zerfetzte Kapuzenroben und schweben beinlos über dem Boden. Feste Objekte sind kein Hindernis und sie sind resistent gegen die physische Natur. Ihre körperlosen Schemen können nicht von konventionellen Waffen verwundet werden und sie sind immun gegen kinetischen Schaden, Kälte, Krankheit und Gift. Schaden aus Mystik (MYS) wird jedoch verdoppelt. Verlorene weichen nicht aus und wehren keine Angriffe ab. Werden die Verlorenen vernichtet oder der Xenot wird ohnmächtig (oder stirbt), lösen sie sich in Asche auf, welche kurz durch die Luft tanzt und sich dann selbst auflöst. Die Zahl der Verlorenen, ihre Strukturpunkte und Charakteristika sind abhängig vom Grad der Kraft. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ.

ABYSSALE EBENE

Dunkle Seen aus denen gierige Tentakel in den Himmel ragen, schroffe Berge aus Obsidian und ein sternloses All bilden die finstere Zwischenebene, aus der die Kräfte der Xenoten stammen. Diese Welt ist eine abgrundtiefe Leere, die alles Bestehende zu verschlingen droht. Ein Priester der Leere vermag diesen Ort für kurze Zeit in unsere Dimension zu holen oder bringt er seine Opfer in die Welt der Leere? Der Xenot kniet nieder und spricht den wahren Namen der Leere, worauf die Welt sich zu drehen beginnt. Der Boden wird zum sternlosen Himmel, der Himmel zum schroffen Felsboden. Alles in Stufe des Xenoten x 10 Metern Umkreis wird in diese abysale Ebene gerissen. Alle Personen, die in die

ABYSSALE EBENE

Grad	Effekt	Anforderung
1	Der Xenot und alle Objekte und Personen in Stufe des Xenoten x 10 Metern Umkreis werden in eine andere Dimension gerissen. Alle Opfer dieser Kraft müssen sofort einen <i>Furcht-Test</i> mit Mindestwurf 6+(4) ablegen, selbst <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt. Kosten: 6 Lebenspunkte	MACHT 10 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 9

Wirkungsdauer 1 volle Aktion
Reichweite Stufe x 10 Meter
Effektdauer <i>anhaltend</i>

Abyssalen Ebenen gerissen werden, haben das Gefühl am falschen Ort zu sein und müssen einen *Furcht-Test* absolvieren. Verlieren andere Personen als der Xenot Lebenspunkte und Ausdauer, erhält der Xenot diese in seiner nächsten Kampffraktion. Er kann sich damit heilen, was ihn keine Aktion kostet, oder über die Kraft *Dunkler Speicher* aufbewahren. Stirbt der Xenot oder wird dieser ohnmächtig, wird die Kraft beendet. Der Xenot kann diese Kraft natürlich auch selbst beenden.

AKTIONSKRÄFTE DES FÜRSTEN DER LEERE

SCHWINGEN DER LEERE

Wirkt ein Charakter diese Kraft, formen sich nachtschwarze Schwingen mit einer Spannweite von insgesamt 5 Metern aus dem Rücken des Charakters. Sie sind kräftig genug, um den Charakter und etwas Ausrüstung tragen zu können. Der Charakter kann sich nun gleitend bewegen. Der Schwingenschlag eines Xenoten hat eine Reichweite von 3 Metern und wird mit *Unbewaffnet (Natürliche Waffen)* ausgeführt. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ.

SCHWINGEN DER LEERE

Grad	Effekt	Anforderung
1	Der Charakter kann zusätzliche 80 kg im Flug tragen. Der Schwingenschlag verursacht KRAFT+3(A/S-KIN) Schaden. Kosten: 2 Ausdauer	MACHT 4 W6
2	Der Charakter kann zusätzliche 160 kg im Flug tragen. Der Schwingenschlag verursacht KRAFT+4(A/S-KIN) Schaden. Kosten: 4 Ausdauer	Grad 1, MACHT 6 W6, ab Stufe 3

Wirkungsdauer ½ Aktion
Reichweite Körper
Effektdauer <i>anhaltend</i>

UMHANG DER MONDLOSEN NACHT

Der Xenot wird von einem nachtschwarzen Umhang verhüllt, der wie ein edles, aber konturenloses Gewand wirkt. Der Umhang verleiht dem Charakter für alle Körperpartien Panzerung. Die Kraft *Umhang der mondlosen Nacht* kann nicht mit konventionellen Panzerungen,

sehr wohl aber mit Deckung kombiniert werden. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ.

UMHANG DER MONDLOSEN NACHT

Grad	Effekt	Anforderung
1	Panzerung +3 gegen alle Fernkampfaffen Kosten: 2 Ausdauer	MACHT 4 W6
2	Panzerung +4 gegen alle Fernkampfaffen Kosten: 4 Ausdauer	Grad 1, MACHT 6 W6, ab Stufe 3
3	Panzerung +6 gegen alle Fernkampfaffen Kosten: 6 Ausdauer	Grad 2, MACHT 8 W6, ab Stufe 6

Wirkungsdauer <i>augenblicklich</i>
Reichweite <i>Körper</i>
Effektdauer <i>anhaltend</i>

FINSTERE WUT

Wirkt ein Charakter diese Kraft, verfällt er in einen wilden Rausch und weckt die blutrünstigsten Facetten seines Aspekts. In diesem bestialischen Delirium kann der Xenot schwerlich zwischen Freund und Feind

FINSTERE WUT

Grad	Effekt	Anforderung
1	Die Nahkampf-Tests erhalten einen Bonus von +1 und die Angriffe des Xenoten verursachen zusätzlich 1 W6 Schaden. Ein Xenot in <i>Finsterer Wut</i> greift immer die nächste Person/Kreatur an und muss einen PERSÖNLICHKEIT-Test gegen Mindestwurf 4+ bestehen oder kann nicht zwischen Freund und Feind unterscheiden. Kosten: 2 Lebenspunkt	MACHT 6 W6, ab Stufe 3
2	Die Nahkampf-Tests erhalten einen Bonus von +2 und die Angriffe des Xenoten verursachen zusätzlich 2 W6 Schaden. Ein Xenot in <i>Finsterer Wut</i> greift immer die nächste Person/Kreatur an und muss einen PERSÖNLICHKEIT-Test gegen Mindestwurf 5+ bestehen oder kann nicht zwischen Freund und Feind unterscheiden. Kosten: 4 Lebenspunkte	Grad 1, MACHT 8 W6, ab Stufe 6

FINSTERE WUT (Fortsetzung)

3	Die Nahkampf-Tests erhalten einen Bonus von +3 und die Angriffe des Xenoten verursachen zusätzlich 3 W6 Schaden. Ein Xenot in <i>Finsterer Wut</i> greift immer die nächste Person/Kreatur an und muss einen PERSÖNLICHKEIT-Test gegen Mindestwurf 6+ bestehen oder kann nicht zwischen Freund und Feind unterscheiden. Kosten: 6 Lebenspunkte	Grad 2, MACHT 10 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 9
---	--	--

Wirkungsdauer <i>1 volle Aktion</i>
Reichweite <i>Körper</i>
Effektdauer <i>bis zum Ende des Kampfes</i>

unterscheiden. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ.

OBSIDIANSCHWERT

Der Xenot schmiert sein Blut auf eine beliebige Waffe, welche sich in ein schwarzes, scharftiges Schwert aus erstarrtem Vulkanglas verwandelt. Die brachiale Waffe kann einhändig oder zweihändig geführt werden und entspricht in allen Regeln dem Bastardschwert (siehe **Kapitel:**

OBSIDIANSCHWERT

Grad	Effekt	Anforderung
1	Der Schaden beträgt KRAFT+2/3(S-MYS). Die Hälfte der verlorenen Lebenspunkte oder die Hälfte der verlorenen Ausdauer der Gegner gehen direkt auf den Xenot über, können aber nicht mit der Kraft <i>Dunkler Speicher</i> gespeichert werden. Zusätzlich sind alle Attacken des Xenoten panzerbrechend. Kosten: 2 Lebenspunkte	MACHT 4 W6
2	Der Schaden beträgt KRAFT+3/4(S-MYS). Die verlorenen Lebenspunkte oder die verlorene Ausdauer der Gegner gehen direkt auf den Xenot über, können aber nicht mit der Kraft <i>Dunkler Speicher</i> gespeichert werden. Zusätzlich sind alle Attacken des Xenoten panzerbrechend. Kosten: 4 Lebenspunkte	Grad 1, MACHT 6 W6, ab Stufe 3

OBSIDIANSCHWERT (Fortsetzung)

3	Der Schaden beträgt KRAFT+5/6(S-MYS). Verlorene Lebenspunkte und Ausdauer der Gegner gehen direkt auf den Xenot über, können aber nicht mit der Kraft <i>Dunkler Speicher</i> gespeichert werden. Zusätzlich sind alle Attacken des Xenoten panzerbrechend. Kosten: 6 Lebenspunkte	Grad 2, MACHT 8 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 6
---	--	---

Wirkungsdauer $\frac{1}{2}$ Aktion
Reichweite <i>Körper</i>
Effektdauer <i>anhaltend</i>

Ausrüstung). Die Waffe wird mit der Fertigkeit *Nahkampfwaffen (Hieb Waffen)* geführt. Die Effekte der einzelnen Grade sind nicht kumulativ.

ISOLATION

Wirkt der Xenot diese Kraft, werden die Opfer von ihren Mitstreitern isoliert. Die Stärke der Isolation ist abhängig vom Grad der Kraft. Der Xenot würfelt einen PERSÖNLICHKEIT-Test auf den Mindestwurf 5+ und zählt seine Erfolge. Für jeden Erfolg kann er ein Opfer in die Isolation verbannen. Die Opfer können weiter gegen ihre Gegner kämpfen, sind nur von ihren eigenen Freunden und Kollegen teilweise oder ganz abgeschnitten. Die Effekte der einzelnen Grade sind kumulativ, d. h., ein betroffener Charakter erhält alle Nachteile des höchsten Grades sowie der niedrigeren Grade.

ISOLATION

Grad	Effekt	Anforderung
1	Der Charakter kann seine Freunde/Kollegen nicht mehr sehen, auch nicht mit elektronischen Mitteln. Der Charakter beobachtet aber die Aktionen, welche durch seine Freunde/Kollegen ausgelöst werden. Werden SCs von dieser Kraft betroffen, dürfen Spieler nur noch dem Spielleiter im Geheimen mitteilen, wohin sich ihr Charakter bewegt und was er tut. Kosten: 2 Ausdauer	MACHT 6 W6, ab Stufe 3

ISOLATION (Fortsetzung)

2	Der Charakter kann seine Freunde/ Kollegen nicht mehr hören, auch nicht mit elektronischen Mitteln. Der Charakter beobachtet aber die Aktionen, welche durch seine Freunde/Kollegen ausgelöst werden. Werden SCs von dieser Kraft betroffen, dürfen sich die Spieler mit dem Spielleiter nur noch im Geheimen unterhalten. Kosten: 4 Ausdauer	Grad 1, MACHT 8 W6, ab Stufe 6
3	Der Charakter kann seine Freunde/ Kollegen nicht mehr wahrnehmen, auch nicht mit elektronischen Mitteln. Er sieht keine Auswirkungen durch ihre Aktionen, geht scheinbar durch sie hindurch und befindet sich in einer statischen Welt, in der nur seine Aktionen und die des Gegners Auswirkungen besitzen. Werden SCs von dieser Kraft betroffen, dürfen sich die Spieler mit dem Spielleiter nur noch im Geheimen unterhalten. Kosten: 6 Ausdauer	Grad 2, MACHT 10 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 9

Wirkungsdauer <i>1 volle Aktion</i>
Reichweite <i>Sicht</i>
Effektdauer <i>bis zum Ende des Kampfes</i>

SEPARATOR

Wirkt ein Xenot diese Kraft, entstehen Schattenbilder, die exakt wie er aussehen, sprechen, handeln und die gleiche Ausrüstung besitzen. Sie werden durch den Spieler des Xenoten kontrolliert und können sich unabhängig voneinander, auch über große Distanzen, bewegen und agieren. Der Xenot sieht, hört und spürt alles, was seine Schattenbilder sehen, hören und spüren, erhält aber keinen Schaden, wenn diese Schaden erhalten. Sie besitzen die gleichen Attribute und Fertigkeiten wie der Xenot, jedoch Strukturpunkte statt Lebenspunkte und Ausdauer. Wird ein Schattenbild zerstört, löst es sich mitsamt seiner Ausrüstung in fahle Asche auf, welche durch die Luft tanzt und sich in Nichts verwandelt. Wird der echte Xenot ohnmächtig oder stirbt, lösen sich auch seine Schattenbilder auf.

SEPARATOR

Grad	Effekt	Anforderung
1	1 Spiegelbild, 50 Strukturpunkte Keine paraphysiologischen Kräfte Kosten: 2 Lebenspunkte	MACHT 6 W6, ab Stufe 3
2	2 Spiegelbilder, 60 Strukturpunkte Nur Attributskräfte Kosten: 4 Lebenspunkte	Grad 1, MACHT 8 W6, ab Stufe 6
3	3 Spiegelbilder, 75 Strukturpunkte Alle paraphysiologischen Kräfte Kosten: 6 Lebenspunkte	Grad 2, MACHT 10 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 9

Wirkungsdauer 1 volle Aktion

Reichweite 5 Meter Umgebung

Effektdauer anhaltend

VERJÜNGUNG

Als eine der dunkelsten Mächte der Xenostik gilt die Kraft *Verjüngung*. Sie erlaubt es dem Xenoten, einen Bruchteil seiner eigenen Vergänglichkeit, längst durch die Ebenen der Leere entrissen, gegen die Lebenskraft anderer einzutauschen. Die Kraft ist extrem schmerzhaft und kräftezehrend, doch das Ergebnis wird schon nach wenigen Sekunden belohnt. Gesichtsfalten glätten sich, Narben verheilen und die Augen strahlen mit dem Feuer der Jugend. Der Xenot wirkt stärker und jünger als zuvor und fühlt sich auch so. Es ist eine merkbare Veränderung, welche von seiner Umwelt, die den Xenoten gut kennt, wahrgenommen wird.

VERJÜNGUNG

Grad	Effekt	Anforderung
1	Das Alter des Xenoten wird um 1 Jahr reduziert. Kosten: 52 Lebenspunkte!	MACHT 10 W6, ab Stufe 9

Wirkungsdauer 10 volle Aktionen

Reichweite Körper

Effektdauer dauerhaft

DIENER DER LEERE (nur *Diabolus*)

Fürsten der Leere besitzen die Fähigkeit und Gabe, ein „besonderes Geschenk“ an ihre engsten Vertrauten zu überreichen. Bei einem verstörenden und blutigen Ritual öffnet der Fürst der Leere die Halsschlagadern seines Auserwählten mit einem Zeremoniendolch und

lässt den Körper ausbluten. Erst wenn jede Form von Leben aus dem Auserwählten getreten ist, haucht der Fürst der Leere einen Teil seiner Macht in dessen Körper. Dieser beginnt sich nach 1 W6 Stunden erneut zu regen. Er kehrt in das Leben zurück und gehört von nun an dem Pantheon Xenostik an. Die Kosten für den Fürsten der Leere sind hoch und für seinen Auserwählten noch viel höher. Die Kraft *Diener der Leere* hat auch Auswirkungen auf *Mutatis* und *Diabolus*, jedoch nicht auf Drifter, Horrors und Ewige. Die bestehenden Kräfte von *Mutatis* und *Diabolus* werden ausgelöscht und von nun an stehen dem

DIENER DER LEERE

Grad	Effekt	Anforderung
1	Wird ein <i>Sapiens</i> Opfer der Kraft <i>Diener der Leere</i> , freiwillig oder unfreiwillig, würfelt er einen MACHT-Test gegen den Mindestwurf 5+. Gelingen ihm 0-2 Erfolge wird er zum <i>Mutatis</i> des Pantheons Xenostik. Gelingen 3 und mehr Erfolge wird er gar zum <i>Diabolus</i> dieses Pantheons. Natürliche <i>Mutatis</i> und <i>Diabolus</i> verbleiben mit ihrer Rasse und verlieren alle Kräfte ihres bisherigen Pantheons. Sie erhalten sofort 8 Lernpunkte pro eigener Stufe, welche sie ausschließlich zum Kauf von paraphysiologischen Kräften des Pantheons Xenostik ausgeben dürfen. Opfer der Kraft <i>Diener der Leere</i> müssen sich nach dem Ritual von einem tödlichen Verwundungsgrad erholen, den sie während des Rituals erlitten haben. Immerhin sind sie gestorben. So etwas hinterlässt Spuren. Der Fürst der Leere, welcher das Ritual durchführt und die Kraft <i>Diener der Leere</i> nutzt, verliert dauerhaft 1 MACHT-Pool. Das ist das Tribut der Leere für das Erbe ihrer Kräfte. Kosten: keine	MACHT 10 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 9

Wirkungsdauer 10 volle Aktionen

Reichweite Körper

Effektdauer dauerhaft

Abno die Kräfte der Xenostik offen. *Diabolus* behalten einzig die Kraft *Wahre Gestalt* ihres alten Pantheons und Aspekts, die nicht durch die Xenoten-Gestalt ersetzt wird. Die Kraft *Diener der Leere* hat keine Beschränkungen bezüglich der Mehrfachnutzung bei bestehender Effektdauer. D. h. ein Xenot kann die Kraft erneut einsetzen, obwohl die Kraft bei einem anderen Individuum eine dauerhafte Effektdauer besitzt.

„Was ist die Leere, Meister Jordan?“

„Sie ist das Ende aller Fragen.“

„Was ist Calus, Meister Jordan?“

„Er ist das Ende aller Antworten.“

„Was ist INANIS, Meister Jordan?“

„Das, mein Schüler ist unser Weg!“





10 FREUNDE

In einer Welt wie Europa, geprägt von Hass, totalitärer Überwachung und Ressentiments gegenüber Andersartigen, sind Freunde der sichere Hafen im Sturm. Sie geben dem Charakter Möglichkeiten zur Entfaltung, schenken ihm Respekt, Anerkennung und Akzeptanz, kurz gesagt, jene Werte, die ein menschliches Wesen benötigt. Da die wenigsten Charaktere sich streng an die Regeln des europäischen Rechts halten werden, sind Freunde auch immer ein Schutzwall gegen die Staatsmacht. Sie unternehmen ihr Möglichstes, den Charakter vor Schaden zu bewahren und gleichzeitig zwischen der Gefahr für den Charakter und den drohenden Konsequenzen für sich selbst abzuwägen.

10-1 FREUNDE IM ROLLENSPIEL

Im Besitz von Freunden zu sein ist viel mehr als nur ein Abrunden der Charaktergeschichte, sie spielen eine essenzielle Rolle in EUROPA INFERNA. Steckt der Charakter in der Klemme oder benötigt dringend einen Gefallen, sind Freunde zur Stelle und können den Fortgang des Abenteuers unvorhergesehen wenden. Ihr Einfluss und ihre Hilfsbereitschaft liegen in einem empfindlichen Gleichgewicht zwischen ihrer eigenen Machtposition (Machtfaktor) und der Verbundenheit zum Charakter (Freundschaftsgrad). Je machtvoller ein Freund ist, desto schwieriger wird es für den Charakter, diese Freundschaft aufrecht zu erhalten. Der Freund ist von vielen Menschen umgeben, die sich ihm als Weggefährten anbieten, und es ist nicht leicht, aus einer solchen Masse herauszustechen. Auf der anderen Seite steht der Freundschaftsgrad, welcher die enge Verbundenheit mit dem Charakter repräsentiert. Je höher der Freundschaftsgrad, desto weiter lehnt sich der Freund aus dem Fenster, um dem Charakter eine helfende Hand zu reichen.

10-2 FREUNDE BEI SPIELBEGINN

Zu Spielbeginn haben alle Freunde einen Freundschaftsgrad von 2. Dies bedeutet ein Charakter kennt die Person, hat vielleicht schon einiges mit ihr erlebt, doch die Bindung zwischen

ihnen ist noch nicht oder nicht mehr gefestigt. Womöglich handelt es sich um einen Bruder, zu welchem der Charakter nur sporadisch Kontakt pflegt, eine Kollegin, mit der man hin und wieder ein paar freundliche Worte in der Kaffeepause wechselt oder der TEUTATES-Mitarbeiter, mit dem man gemeinsam zur Schule ging. Steigt der Freundschaftsgrad im Laufe der Abenteuer, steigt auch die Wahrscheinlichkeit seiner Hilfe.

Im Gegensatz zum Freundschaftsgrad kann der Spieler den Machtfaktor des Freundes frei wählen. Er gibt Auskunft über den Einfluss, seine finanziellen Möglichkeiten und Beziehungen. Ein Obdachloser, der in den Ruinen von Marxzell lebt, hat keinen großen Einfluss auf das Geschehen in Europa und mag nur in diesem Stadtteil von Nutzen sein, wohingegen ein Abteilungsleiter von MINERVA europaweit agieren kann. Bittet der Charakter seinen Freund um einen Gefallen, vergleicht der Spielleiter den Machtfaktor des Freundes mit der im *Spielleiterhandbuch* gegebenen *Beispielstabelle: Machtfaktoren und Macht* und entscheidet, ob der Machtfaktor für den gewünschten Gefallen ausreicht. Ist dies nicht der Fall, würde der Freund gerne helfen, sieht sich aber außerstande, dies zu tun. Reicht sein Machtfaktor aus, darf der Charakter einen *Freundschaft-Test* durchführen.

Der Machtfaktor besitzt auch eine Kehrseite, denn umso mächtiger ein Freund ist, desto schwerer ist es, ihn zu erreichen und umso weniger Zeit hat dieser, sich ernsthaft mit den Belangen des Charakters auseinanderzusetzen. Der Kassierer im Supermarkt könnte Tag und Nacht erreichbar sein. Wird er von einem Freund um einen Gefallen gebeten, ist er gerne bereit, Zeit und Mühe in diesen Gefallen zu investieren. Er hat vielleicht nicht viele Freunde und gerade deshalb bedeutet ihm jeder Freund so viel. Hat der Charakter hingegen den Reichspräsidenten Europas zum Freund, kann ein Termin zur Unterredung schon mal 6 Monate in der Zukunft liegen. Er hat wichtigere Dinge zu tun, als sich ständig um die Wünsche und Bitten guter Bekannter zu kümmern und besitzt in seiner Position Freunde wie Sand am Meer.

10-3 FREUNDE KONTAKTIEREN & FREUNDSCHAFTS-TEST

Um einen Freund zu kontaktieren und um einen Gefallen zu bitten, kann der Charakter persönlich vorstellig werden oder versuchen, ihn per MoFo zu erreichen. Eine reine Textnachricht ist bei Weitem nicht so persönlich und gibt einen Malus von -2 auf *Freundschaft*-Tests. Ob ein Freund erfolgreich kontaktiert werden kann, ist abhängig von dessen Machtfaktor. Je mehr Macht ein Freund hat, desto mehr Pflichten binden seine Zeit. Der Mindestwurf für den *Freundschaft*-Test wird durch den Machtfaktor vorgegeben (siehe **Unterkapitel: Machtfaktor** in diesem Kapitel). Der Charakter würfelt den *Freundschaft*-Test mit einer Anzahl W6, die dem Freundschaftsgrad entsprechen. Gelingt dem Charakter der *Freundschaft*-Test, kann er seinen Freund erreichen, und dieser vermag es, gerade genügend Zeit zu entbehren, um dem Charakter aufmerksam zuzuhören. Eventuell wird der Mindestwurf des *Freundschaft*-Tests durch den Gefahrenfaktor modifiziert (siehe **Unterkapitel: Gefahrenfaktor**). Gelingt der Wurf nicht, hat der Freund entweder keine Zeit für einen solchen Gefallen, betrachtet ihn als zu gefährlich oder versucht halbherzig dem Charakter zu helfen und scheitert dabei.

10-4 MACHTFAKTOR

Der Machtfaktor des Freundes bestimmt seinen Einfluss, die finanziellen Möglichkeiten und Kontakte. Je bedeutender und nützlicher ein Freund in allgemeinen Situationen ist, je höher ist sein Machtfaktor. In der folgenden *Tabelle: Machtfaktoren von Freunden* sind Beispiele

Machtfaktoren und Freunde

Freunde (Beispiele)	Machtfaktor	Mindestwurf
Obdachloser in Marxzell	machtlos	4+
Botendienst für die Reichspost	schwach	4+
Fließbandarbeiter bei TEUTATES	mäßig	5+
Programmierer für HYPNOS	stark	5+
Vorstandmitglied bei MINERVA	sehr stark	6+
Amtsleiter des Amtes für Reisewesen	mächtig	6+
General bei SP.E.ER.	übermächtig	8+
Reichspräsident/ Reichskanzler	allmächtig	10+

genannt, welche die Spieler zur Auswahl der Machtfaktoren ihrer Freunde nutzen können. Es ist jedoch immer von Vorteil, den Machtfaktor von Freunden vor Spielbeginn mit dem Spielleiter zu klären.

10-5 GEFAHRENFaktor

Natürlich spielt es für Freunde eine bedeutende Rolle, welche Konsequenzen ihre Hilfe für sie selbst und die eigene Familie nach sich ziehen. Sieht der Freund keine oder nur wenig Risiken, die durch sein Handeln entstehen, hilft er bereitwilliger, als wenn durch den Gefallen sein eigenes Leben in Gefahr gerät. Stellt ein Charakter eine Bitte an einen Freund, wird der Mindestwurf des *Freundschaft*-Tests (gegeben durch den Machtfaktor) durch den Gefahrenfaktor modifiziert.

Gefahrenfaktoren für Freunde

Erfahrungspunkte	Gefahrenf.	Modifikator
auch Vorteil für den Freund	positiv	-2
keine Gefahr	unbedeutend	-1
Ermahnung/kleine Strafe	tolerabel	0
Finanzielle Konsequenzen	störend	+1
Gesellschaftliche Konsequenzen	erträglich	+2
Familiäre Konsequenzen	unangenehm	+3
Gefahr für Beruf	angsteinflößend	+4
Gefahr für Familie	furchtbar	+5
Gegen seine Überzeugung	schrecklich	+6
Gefahr für Leib und Leben	katastrophal	+8

10-6 REVANCHIEREN

Freunde, zu denen ein Charakter nur kommt, wenn er etwas braucht, werden bald die Freundschaft beenden. Aus diesem Grund sollte jedem Charakter daran gelegen sein, seinen Freunden in gleicher Weise behilflich zu sein. Erhält ein Charakter einen Vorteil durch seinen Freund, wird es Zeit, sich zu revanchieren. Er kann seine Freunde direkt fragen, ob diese seine Hilfe benötigen oder die Freunde kommen auf den Charakter zu (in Form des Spielleiters). Gelingt es dem Charakter, seinen Freunden zu helfen, bleibt die Freundschaft bestehen. Gelingt es jedoch nicht oder ist der Charakter unwillig zu

helfen, sinkt sein Freundschaftsgrad um 1. Erreicht ein Freundschaftsgrad 0, ist die Freundschaft beendet und der Charakter muss diesen Freund von seiner Freundesliste streichen.

10-7 FREUNDSCHAFTSGRAD UND MACHTFAKTOREN

Um einen Freundschaftsgrad zu steigern, muss der Charakter bereit sein, seinem Freund auch außerhalb des üblichen Gefallen-Ping-Pongs zu helfen. Wenn der Charakter einem Freund einen Gefallen macht und sich damit nicht revanchiert, sondern bei seinem Freund „einen Gefallen gut hat“, erhöht sich sein Freundschaftsgrad um 1. Beeinflusst dieser Gefallen die gesellschaftliche oder finanzielle Position des Freundes in ausreichender Weise, kann der Spielleiter zusätzlich zur Steigerung des Freundschaftsgrads auch einer Steigerung des Machtfaktors zustimmen.

In gleicher Weise kann auch die Revanche des Charakters zur Steigerung des Machtfaktors führen. Ist die Revanche des Charakters so umfassend, dass sich dadurch die gesellschaftliche oder finanzielle Position des

Freundes deutlich verbessert, kann der Spielleiter ebenfalls einer Steigerung des Machtfaktors und eventuell sogar des Freundschaftsgrades zustimmen.

10-8 FREUNDE BEI H.A.S.S.

Ein nicht registrierter Abno hätte vermutlich nichts lieber als einen guten Freund bei H.A.S.S., der ihn regelmäßig vor Verfolgung und Repressalien bewahrt. Beamte von H.A.S.S., die einen solchen Einfluss besitzen, mussten ein strenges Auswahlverfahren über sich ergehen lassen, zu dem auch ein Test mit dem Lügendetektor gehört. Eine beliebte Frage, die über die gesamte Karriere entscheiden kann, ist: „Haben Sie nicht registrierte paraphysiologische Kräfte oder haben Sie in ihrem Familien- und Freundeskreis Menschen mit nicht registrierten paraphysiologischen Kräften?“. Aus diesem Grund ist es für nicht registrierte *Mutatis* und *Diabolus* zu Spielbeginn nicht möglich, einen H.A.S.S.-Offizier aus dem Fachbereich Paraphysiologie als Freund zu wählen. Es spricht jedoch nichts dagegen, dass im Lauf des Rollenspiels eine solche Freundschaft entsteht.





11 KAMPF

Keine Situation in EUROPA INFERNA kommt dem Kampf gleich. Es ist ein Moment der Wahrheit, der die wirklichen Fähigkeiten des Charakters widerspiegelt. Seine Entscheidungen reichen weit über Sieg und Niederlage hinaus, sie bestimmen über Leben und Tod. Im Kampf ist das ganze Können von Spieler und Charakter gefragt. Eine kluge Vorgehensweise, geschicktes Ausnutzen aller charakterlichen Eigenschaften und ein gekonnter Umgang mit den taktischen Elementen der Umgebung entscheiden letztendlich über den Ausgang dieser emotionalen Phase des Spiels. Der Kampf ist in mehrere Unterkapitel gegliedert, welche Schritt für Schritt die tödliche Arena des Kampfes näherbringen. Die Grundregeln umfassen die grundlegenden Elemente des Kampfes. Fern- und Nahkampf unterscheiden zwischen zwei tödlichen Kriegstechniken, während die Allgemeinen Kampfregeln einen tieferen Einblick in die Diversität der Streitkunst erlauben. Im finalen Kapitel Bewegung werden die wichtigsten Fortbewegungsarten aufgezeigt, die nicht nur im Kampf von großer Bedeutung sein können.

11-1 GRUNDREGELN

11-1.1 REAKTION

Die Reaktion beschreibt, wie schnell ein Charakter im Kampf agiert. Manche Charaktere sind schneller als andere und haben daher eine höhere Chance als erster den Abzug ihrer Waffe zu betätigen. Jeder Charakter würfelt einen GESCHICK-Test mit seinem vollen GESCHICK-Pool. Das höchste Würfelergebnis ist seine Reaktion. Der Spielleiter notiert die Ergebnisse und bildet eine Reihenfolge. Haben 2 oder mehr Charaktere den gleichen Wert gewürfelt, kommt der Charakter mit dem höchsten GESCHICK-Pool zuerst an die Reihe. Haben beide Charaktere den gleichen GESCHICK-Pool, führen beide ihre Aktionen gleichzeitig aus. Die Reaktion wird nur 1-mal pro Kampf bestimmt und gilt dann bis in die letzte Runde des Kampfes.

Besitzt ein Charakter die Fertigkeit *Anführen*, darf er sich entscheiden als erste Aktion des Kampfes,

unabhängig von seinem Reaktions-Ergebnis, seine Gruppenmitglieder zu unterstützen. Gelingt der Test, erhalten alle Gruppenmitglieder des Anführers Boni auf ihre Reaktion, was die Kampffreihenfolge noch mal ändern kann. Charaktere, die *Anführen* nutzen, können in ihrer regulären Aktion der ersten Runde keine Angriffe durchführen. Sie sind mit der Koordination ihrer Kollegen beschäftigt. Ansonsten können sie aber normal agieren.

Beginnend mit dem Charakter, der die niedrigste Reaktion besitzt, wird beschrieben, was die Charaktere in dieser Kampfunde durchführen wollen. Dies gilt für SCs und NSCs gleichermaßen. Damit haben Charaktere mit höherer Reaktion die Chance, auf die Aktionen von Freunden und Feinden zu reagieren. Zum Schluss beschreibt der Charakter mit der höchsten Reaktion seine Aktion.

Nun beginnt die Kampfunde. Es beginnt der Charakter mit der höchsten Reaktion, bis die Reihenfolge komplett abgehandelt wurde. Erreicht die Reihenfolge die Reaktion 1, dürfen Charaktere handeln, die beim *Reaktion*-Test ausschließlich 1er gewürfelt haben und solche, die aus bestimmten Gründen eine Reaktion von 1 besitzen (z. B. ohnmächtige Charaktere).

Ein Spieler kann sich jederzeit dazu entscheiden, seine Aktion bis zu einer bestimmten Reaktion zurückzuhalten, um auf die Aktion eines anderen Charakters zu reagieren. Der Spieler muss klar die Reaktion benennen, welche natürlich nicht über seiner gewürfelten Reaktion liegen darf. Es ist nicht möglich, die angesagte Aktion eines Charakters in Nachhinein zu verändern oder die bereits begonnenen Aktionen eines anderen Charakters zu unterbrechen.

Manchmal wird es passieren, dass im Kampf Situationen auftauchen, die das angesagte Handeln des Charakters unmöglich machen. Z. B. wenn Hannas Charakter auf einen Gegner feuern möchte, der bereits durch Konrads Charakter außer Gefecht gesetzt wurde. Hannas Charakter wird für einen kurzen Moment überrascht sein, da das anvisierte Ziel plötzlich verschwunden ist. In diesem Fall kann Hannas Charakter sich dazu

entscheiden, die Kampfrunde vollständig auszusetzen oder alternativ mit ½ Aktion etwas anders durchzuführen als ursprünglich angekündigt. In diesen Fällen steht dem Charakter immer nur ½ Aktion zur Verfügung.

11-1.2 KAMPFRUNDEN

Der Kampf in EUROPA INFERNA wird in Runden gespielt, um bei all den wilden Aktionen der Charaktere und Gegner die Übersicht nicht zu verlieren. Der Charakter oder NSC mit der höchsten Reaktion beginnt den Kampf. Hat er seine Aktion beendet, kommt der Charakter oder NSC mit der nächst höheren Reaktion usw. bis alle Beteiligten am Kampf einmal handeln durften. Dann beginnt die nächste Runde in der gleichen Reihenfolge. Eine Runde entspricht in normaler Rollenspielzeit (Intime) etwa 10 Sekunden.

11-1.3 AKTIONEN

Im Kampf werden die unterschiedlichsten Aktionen durchgeführt; manche dauern etwas

Kampfaktionen (Aktionen)

Aktion	Dauer
3 Worte Sprechen	¼ Aktion
Abwehr	keine Aktion
Anführen	volle Aktion
Ausweichen	keine Aktion
Auf den Boden werfen	½ Aktion
Aufstehen	volle Aktion
Gehen	½ Aktion
Deckung suchen	½ Aktion
Deckung verlassen	½ Aktion
Entwaffnen	½ Aktion
Erste Hilfe leisten	3 volle Aktionen
Fertigkeit nutzen	½ / volle Aktion
Festhalten/Niederringen	½ Aktion
Festklammern	¼ Aktion
Fremdparade	volle Aktion
Gekonnte Abwehr	keine Aktion
Gekonntes Ausweichen	keine Aktion
In den Regeln schmökern	volle Aktion
Instrument spielen	volle Aktion
Klettern	volle Aktion
Komplexen Satz lesen	volle Aktion
Kugel abfangen	volle Aktion
Liquidieren	volle Aktion
Maximale Verteidigung	volle Aktion
Nachladen	½ Aktion

länger, andere sind kürzer. Innerhalb einer Kampfrunde hat jeder Charakter 1 volle Aktion. Die volle Aktion kann in 2 halbe Aktionen und 4 Viertel Aktionen geteilt werden. Charaktere sind nicht gezwungen, ihre Aktionen voll auszunutzen und können diese auch verfallen lassen, aber nicht speichern oder sammeln. Typische Aktionen sind:

Ausweichen und *Abwehren* bzw. *Gekonntes Ausweichen* und *Gekonnte Abwehr* sind keine Aktionen, da sie im Kampffluss entstehen. Weicht ein Charakter einem Schuss aus oder pariert die Nahkampfwaffe seines Gegners, verbleibt ihm eine volle Aktion in dieser Runde. Nichtsdestotrotz braucht der Charakter für diese Fertigkeiten Attributs-Poolwürfel und kann sie nur einsetzen, wenn er nicht bereits alle Würfel des korrespondierenden Attributs-Pools ausgegeben hat.

Es gibt einige Aktionen, die nicht in 10 Sekunden, also 1 Runde, abgehandelt werden können. Diese Aktionen, wie z. B. *Erste Hilfe* leisten werden dann mit einer bestimmten Zahl von vollen

Aktion	Dauer
Niedertrampeln	½ Aktion
Paraphys. Kraft aktivieren	½ Aktion
Paraphys. Kraft deaktivieren	½ Aktion
Paraphys. Kraft wirken	s. Kraft
Rennen	volle Aktion
Schleichangriff	volle Aktion
Schloss gewaltsam öffnen	volle Aktion
Schießen	½ Aktion
Schießen (schwere Waffen)	volle Aktion
Schießen (Vollautomatik)	volle Aktion
Schwimmen	volle Aktion
Sturzattacke	volle Aktion
Suchen	volle Aktion
Taste/Knopf drücken	¼ Aktion
Tür öffnen	½ Aktion
Tür schließen	½ Aktion
Unbewaffnet	½ Aktion
Waffe ergreifen	volle Aktion
Waffe fallen lassen	keine Aktion
Waffe ziehen	½ Aktion
Werfen (auch Wurfaffen)	½ Aktion
Zielen	½ Aktion
Zu Fall bringen	volle Aktion
Zuschlagen (auch unbewaffnet)	½ Aktion
Zwei Waffen beidhändig nutzen	½ Aktion

Aktionen angegeben. In letzter Instanz entscheidet immer der Spielleiter darüber, wie lange eine Aktion dauert. Will ein Charakter beispielsweise ein Auto im Kampf reparieren, wird er vermutlich mehr als 10 Sekunden dafür benötigen.

11-1.4 ATTRIBUTS-POOLS

Verwenden Spieler in den meisten Rollenspielsituationen für Tests so viele Würfel aus den Attributs-Pools ihres Charakters, wie ihnen durch Fertigungspunkte zur Verfügung stehen, müssen sie im Kampf überlegen, ob sie die Attributs-Pool-Würfel zusammenwerfen und alles auf eine Karte setzen oder lieber aufteilen und für mehrere Aktionen nutzen. *Z. B. Steffis Charakter ist gut im Umgang mit Pistolen. Er hat 5 Fertigungspunkte auf Pistolen und einen GESCHICK-Pool von 5. Der Charakter wird unerwartet in einen Kampf mit mehreren Gegnern verwickelt und muss nun taktisch seine Ressourcen verteilen. Er kann sämtliche 5 Würfel für einen Schuss aus der Pistole aufwenden und wird den Gegner mit großer Sicherheit treffen. Da das Abfeuern einer Pistole aber nur eine halbe Aktion kostet, bleibt eine halbe Aktion ungenutzt. Der Charakter kann auch 3 GESCHICK-Pool-Würfel für einen Pistolenschuss nutzen und 2 Würfel aus dem GESCHICK-Pool für einen zweiten Schuss. Dies verringert zwar die Wahrscheinlichkeit mit beiden Schüssen zu treffen, ermöglicht aber den angerichteten Schaden zu verdoppeln. Schließlich muss Steffi noch überlegen, ob sie bereit ist, ein paar Würfel des GESCHICK-Pools aufzusparen, denn vielleicht möchte ihr Charakter noch dem Schuss eines Gegners ausweichen.*

Am Ende der Runde regenerieren sich die Attributs-Pools vollständig auf das Maximum. Es können keine Attributs-Poolwürfel von einer

Runde in die nächste übertragen werden.

11-1.5 GRÖßE

Nicht alle Gegner besitzen die gleiche Größenstufe. Eine tollwütige Ratte ist relativ klein und schwer zu treffen, während ein wild gewordener Drache ein Stückchen größer ist. Da große Ziele leichter zu treffen sind als kleine, ergeben sich Modifikatoren für Trefferwürfe bei Nah- und Fernkampf. Gleichzeitig sind Raumhöhe und Raumweite von großer Bedeutung, wenn ein Kampf in beengten Räumlichkeiten stattfindet. In solchen engen Räumen erhalten große Kreaturen (manchmal sogar Menschen) erschwerte Mindestwürfe für alle Kampfaktionen, wenn ihre Größenstufe die Raumhöhe bzw. Raumweite überschreitet. Die nachfolgende Tabelle führt diese Modifikatoren auf.

Z. B. Rolands Charakter steht in einer engen Gasse, als plötzlich eine Ratte aus der nahe gelegenen Mülltonne klettert und auf ihn zuläuft. Mit der Pistole im Anschlag zögert Rolands Charakter nicht lange und schießt. Sein unmodifizierter Mindestwurf, die Ratte zu treffen ist 4+, da die Ratte aber winzig ist, erhält er -4 auf seinen Angriff. Sein Würfelergebnis ist 2, 4, 4 und 5. Um die Ratte mit dem Größenmodifikator winzig zu treffen, hätte er eine 8 und höher würfeln müssen. Die Kugel verfehlt die Ratte, welche erschreckt vor dem lauten Knall zurück unter die Mülltonne rennt.

Größenstufen und Modifikatoren

Größenstufe	Treffermodifikator	Raumhöhe und -weite				
		< 0,5 m	< 1 m	< 2,5 m	< 4 m	> 4 m
winzig	-4	-	-	-	-	-
klein	-2	MW+2	-	-	-	-
normal	0	MW+4	MW+2	-	-	-
groß	+2	MW+8	MW+4	MW+2	-	-
gigantisch	+4	unmöglich	MW+8	MW+4	MW+2	-
Horror	+8	unmöglich	unmöglich	MW+10	MW+8	MW+4 bis +0

11-2 FERNKAMPF

Die meisten Personen werden sich zuerst im Fernkampf begegnen, da die Verwendung von Schusswaffen das blutige Geschäft auf hohe Distanzen verlegt hat. Moderne Fernkampfaffen brauchen keine Muskelkraft, haben keine guten und schlechten Tage, sondern erledigen ihre Arbeit komfortabel, zuverlässig und mit gleichbleibender Präzision. Die Entfernung mag sich für den einen oder anderen wie ein Sicherheitspuffer anfühlen, seinen Körper vor den spitzen und scharfen Klingen des Gegners bewahren, doch wenn der Gegner ebenfalls über Fernkampfaffen verfügt, ist wenig gewonnen. Fernkampfaffen sind besonders auf lange Reichweite effektiv, jedoch in Nahkampfsituationen kaum oder gar nicht einsetzbar.

11-2.1 REICHWEITE

Jede Fernkampfaffe hat eine Maximalreichweite und wird lange vor deren Erreichen dieser ungenau. Pistolen haben aufgrund des kurzen Laufs die geringste Reichweite, während die langläufigen Scharfschützengewehre über die längste Reichweite verfügen. Jede Waffe besitzt ein Reichweiten-Profil, das diese Genauigkeit angibt und von kurz bis maximal reicht. Das Reichweitenprofil ist im **Kapitel: Ausrüstung** nach A/B/C/D m gegeben. (A) ist kurze Reichweite, (B) erhöhte Reichweite, (C) weite und (D) maximale Reichweite. Entsprechend wie weit das Ziel entfernt ist, muss ein Reichweiten-Modifikator auf den Mindestwurf des *Fernkampfaffen*-Tests appliziert werden.

Reichweitenmodifikatoren

Reichweite	Reichweitenprofil	Treffermodifikator
kurz	A	0
normal	B	+1
weit	C	+2
maximal	D	+3

Z. B. *Lisas* Charakter versucht, einen Straßenräuber zu treffen, der das Feuer auf sie eröffnet hat. Die Pistole von *Lisas* Charakter hat folgendes Reichweitenprofil: 5/20/40/55 m (A/B/C/D). Der Straßenräuber ist 50 Meter entfernt, womit *Lisas* Charakter gegen den Mindestwurf 8+ würfelt. Standardmindestwurf 4+ und Reichweiten-Modifikator +3 ergibt Mindestwurf 7+, welcher automatisch zu 8+ wird (siehe **Kapitel:**

Die Säulen der Welt). Wäre der Straßenräuber nur 6 Meter weiter entfernt gewesen (56 m), hätte die Waffe von *Lisas* Charakter keinen Schaden mehr angerichtet und *Lisa* hätte deshalb auch nicht mehr würfeln müssen.

11-2.2 ANGRIFF IM FERNKAMPF

Will ein Charakter auf ein Ziel schießen, sagt er das Ziel an, vergleicht die Reichweite mit dem Reichweitenprofil seiner Waffe, addiert gegebenenfalls Modifikatoren auf den Standardmindestwurf von 4+ und würfelt einen *Fernkampfaffen* oder *Wurfaffen*-Test mit dem GESCHICK-Pool. Es bleibt dem Charakter überlassen, wie viele Würfel er aus dem GESCHICK-Pool verwendet bis zum Maximum seiner Fernkampf-Fertigkeit. Gelingt es dem Charakter, auch nur 1 Erfolg bei seinem *Fernkampfaffen*- oder *Wurfaffen*-Test zu erringen, hat er das Ziel theoretisch getroffen.

11-2.3 AUSWEICHEN

Wird ein Charakter von einem Projektil oder einem Wurfgeschoss getroffen, hat er die Gelegenheit, dem Schuss auszuweichen. Natürlich kann er nicht dem Projektil selbst ausweichen, dafür ist dieses viel zu schnell. Er kann aber der Ausrichtung des Waffenlaufs oder des Wurfarms ausweichen und damit auch dem Projektil. Das Ziel würfelt einen *Ausweichen*- oder *Gekonntes Ausweichen*-Test auf den gleichen Mindestwurf des Schützen und senkt die Erfolge des Schützen mit den eigenen Erfolgen. Nutzt der Charakter *Ausweichen*, negieren jeweils 2 seiner Erfolge 1 Erfolg des Schützen. Nutzt der Charakter *Gekonntes Ausweichen*, negiert jeder seiner Erfolge 1 Erfolg des Schützen.

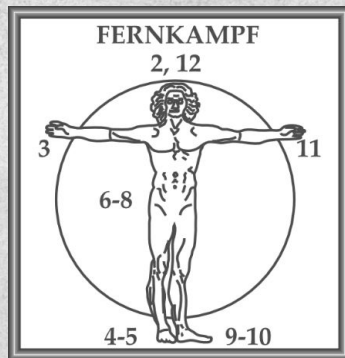
Z. B. *Marcel*s Charakter wird von einer Pistole aus nächster Nähe beschossen. Der Schütze hatte einen Mindestwurf von 4+ und erreichte im *Fernkampfaffen*-Test 1 Erfolg. *Marcel*s Charakter versucht auszuweichen und glücklicherweise hat er noch 2 Würfel in seinem GESCHICK-Pool übrig. Er würfelt beim *Ausweichen*-Test eine 5 und eine 6. Damit hat *Marcel* 2 Erfolge und kann mit diesen den 1 Erfolg des Schützen negieren. Hätte *Marcel*s Charakter *Gekonntes Ausweichen* besessen, hätte auch 1 Würfelerfolg gereicht.

Eine Bedingung für den Einsatz von *Ausweichen* und *Gekonntes Ausweichen* ist, dass das Ziel des *Fernkampfaffen*angriffs den Schützen und

dessen Waffe sehen kann, wenn auch nur aus den Augenwinkeln. Kann das Ziel ihn nicht sehen, weiß es auch nicht, wie es ausweichen soll bzw. das überhaupt geschossen wird. Aus diesem Grund erfreuen sich Scharfschützengewehre bei der Liquidation gefährlicher Gegner größter Beliebtheit.

11-2.4 TREFFER UND KÖRPERREGIONEN

Gelingt es dem Schützen 1 Erfolg zu würfeln, den das Ziel nicht durch *Ausweichen* und *Gekonntes Ausweichen* negieren kann, hat er das Ziel erfolgreich getroffen. Er würfelt 2 W6 und bestimmt die Körperregion, in die das Projektil eingeschlagen ist. Für jeden Erfolg nach dem ersten (für jeden zusätzlichen Erfolg), darf er den Wurf für die Körperregion um 1 erhöhen oder senken.



Körpertreffer (Fernkampf)

Körperregion	Würfelergebnis	Wahrscheinlichkeit	Effekt
Kopf	2,12	5,6 %	doppelter Schaden, nächste Runde nur ½ Aktion
linker Arm	3	5,6 %	-2 auf Aktionen mit linker Hand (nächste Runde)
rechter Arm	11	5,6 %	-2 auf Aktionen mit rechter Hand (nächste Runde)
Torso	6-8	44,5 %	keine Effekte
linkes Bein	4-5	19,4 %	Bewegung wird nächste Runde halbiert
rechtes Bein	9-10	19,4 %	Bewegung wird nächste Runde halbiert

Z. B. Hannes trifft den Gegner mit 3 Erfolgen und würfelt bei der Körperregion 1 und 3, also insgesamt 4. Damit hätte er das linke Bein getroffen. Durch die zwei zusätzlichen Erfolge (1 Erfolg zum Treffen + 2 zusätzliche Erfolge = 3 Erfolge) kann er diesen Wurf aber nach oben oder unten korrigieren, also auf die 6 (Torso) oder 2 (Kopf).

Die Körperregion, in die das Projektil einschlägt, hat mehrere Bedeutungen. Zuerst ist es sehr wahrscheinlich, dass das Ziel nicht an allen Körperpartien gleich gepanzert ist. Besonders der

Kopf ist oft nicht so stark gepanzert wie der Torso. Manche Stellen sind empfindlicher als andere und können dem Gegner starke Schmerzen zufügen, die ihn im späteren Kampf behindern. Die nachfolgende Tabelle fasst die Auswirkungen von Fernkampftreffern zusammen, wenn diese Schaden anrichten.

11-2.5 SCHADEN IM FERNKAMPF

Fernkampfwaffen richten zumeist tödlichen Schaden (kurz: Schaden oder S) an, wenn nicht anders angegeben. Es gibt nur wenige Fernkampf-Betäubungswaffen, welche Ausdauerverlust (kurz: A) verursachen. Dazu gehören spezielle Munitionstypen und Schockwaffen (siehe **Kapitel: Ausrüstung**).

11-2.6 SALVE, AUTOMATIK, VOLLAUTOMATIK

Viele Pistolen und Gewehre feuern bei Betätigung des Abzugs nur im Einzelschuss-Modus (ES). Wird eine Waffe im Salvenmodus (SM) abgefeuert, werden 3 Projektil pro Aktion verschossen. Ein Charakter, der seine Waffe im Salvenmodus abfeuert, verursacht +2 Schaden und erhält +1 auf seinen *Fernkampfwaffen*-Test.

Deutlich höhere Schussraten besitzen Waffen mit Automatikmodus (AM). Wird eine Waffe mit dem Modus Automatik abgefeuert, schießt der Charakter 6 Schüsse pro Aktion. Beim

Automatikmodus steigt der Schaden um +4 und der Charakter erhält für Fernkampfwaffen-Tests +2. Trefferzonen können im Automatikmodus nicht korrigiert werden.

Die höchste Schussfrequenz haben Waffen im Vollautomatikmodus (VM). Solche Waffen sind üblicherweise nicht in der Lage, Einzelschüsse oder Salven abzugeben, sondern feuern entweder im Automatik- oder Vollautomatikmodus. Eine Waffe im Vollautomatikmodus feuert mit Stößen von 30 Schuss und verursacht für 1 Stoß den Grundscha den der Waffe wie im **Kapitel:**

Ausrüstung angegeben. Für jeweils weitere 30 Schuss (jeden weiteren Stoß) steigt der Schaden um +6. Maschinenkanonen können bis zu 150 Schuss (5 Stöße) pro Aktion abgeben, Geschütz Waffen mit Vollautomatik bis zu 300 Schuss (10 Stöße). Feuert eine Waffe im Vollautomatikmodus auf ein einzelnes Ziel, erhält der Schütze +6 auf seinen Fernkampf Waffen-Test. Trefferzonen können im Vollautomatikmodus nicht korrigiert werden. Eine Waffe im Vollautomatikmodus abzufeuern kostet eine volle Aktion.

11-2.7 MEHRERE ZIELE

Waffen im Vollautomatikmodus können gleich mehrere Ziele treffen. Der Schütze sagt an, wie viele Ziele er neben dem angesagten Ziel treffen möchte und feuert seine Projektile fächerförmig in die Menge. Dabei kann er nur Ziele ansagen, die sich in seinem Sichtbereich befinden. Der Sichtbereich hat einen Winkel von 120°. Ziele, die weniger als 3 Meter vom angesagten Ziel entfernt stehen oder sich mit diesem im Nahkampf befinden, sind immer auch im Vollautomatikfächer.

Der Mindestwurf, um die Ziele zu treffen, wird für das erste Ziel durch die üblichen Fernkampfmodifikatoren bestimmt (Reichweite, Sicht, Größe des Ziels etc.) und steigt für jedes weitere Ziel nach dem ersten um +1.

Der Schütze legt nun eine Reihenfolge der Ziele fest, in welcher er die Ziele abhandeln möchte und nimmt das angesagte Ziel als Start. Auch befreundete Charaktere, die sich im Vollautomatikfächer befinden, müssen in diese Reihenfolge einbezogen werden. Der Schütze kann im Vollautomatikmodus die Unversehrtheit von befreundeten Zielen nicht garantieren, er kann jedoch das befreundete Ziel an das Ende der Reihenfolge stellen. Der verursachte Schaden der Waffe wird durch die Zahl der Ziele geteilt (abgerundet), jedes Ziel erhält gleichviel Grundschaden. Für jeden Erfolg, den der Schütze würfelt, erhält das Ziel zusätzlich +2 Schaden. Die Reihenfolge endet automatisch, wenn alle Ziele abgehandelt wurden oder das Ergebnis des Fernkampf Waffen-Tests keine ausreichenden Erfolge mehr aufweist. Beim Feuern auf mehrere Ziele erhält der Schütze keinen Bonus auf den Fernkampf Waffen-Test. Trefferzonen können im Vollautomatikmodus nicht korrigiert werden.

Z. B. Udo feuert seine Maschinenkanone im Vollautomatikmodus mit 5 Stößen auf 3 Gegner, die alle dicht beieinanderstehen. Leider steht Indras Charakter ebenfalls innerhalb des Vollautomatikfächers, womit es insgesamt 4 Personen sind, welche sich die Projektile teilen. Udos Maschinenkanone ist eine ARTEMIS 9 mm Höllentor, die im Vollautomatikmodus 8(S-KIN) Schaden verursacht. Bei 5 Stößen sind das also 32 Schaden (1 Stoß für Grundschaden und 4 Stöße = $4x + 6$ Schaden). Jedes Ziel im Vollautomatikfächer erhält somit 8 Schaden. Udo würfelt seinen Fernkampf Waffen-Test und hat folgendes Würfelergebnis 1, 3, 4, 7, 9. Das erste angesagte Ziel im Fächer trifft er dank guter Lichtverhältnisse und geringer Reichweite auf 4+, das zweite auf 5+, das dritte auf 6+ und Indras Charakter auf 8+ (die 7+ gibt es nicht). Das erste Ziel wird also mit 3 Erfolgen getroffen, das zweite und dritte Ziel mit 2 Erfolgen und Indras Charakter mit 1 Erfolg. Somit erhält das erste Ziel 12 Schaden ($8 + 2 + 2$), das zweite und dritte 10 Schaden und Indras Charakter noch 8 Schaden.

11-2.8 FEUERN IN DEN NAHKAMPF

Feuert ein Charakter im Einzel-, Salven oder Automatikmodus in einen Nahkampf aus zwei oder mehr Personen, erhält er einen Malus von -4 auf seine Trefferwürfe. Trifft er das angesagte Ziel, so erhält dieses den Schaden der Fernkampf Waffe. Für im Nahkampf befindliche Personen ist es möglich Fernkampf angriffen auszuweichen. Gelingt ihnen ein *Ausweichen-* oder *Gekonntes Ausweichen-*Test und reduzieren die Erfolge des Angreifers auf 0, erhalten sie keinen Schaden, verbleiben aber im Nahkampf. Verfehlt der Schütze sein eigentliches Ziel, würfelt er auf der nachfolgenden Tabelle und trifft ein anderes, zufällig ausgewürfeltes Ziel oder verfehlt alle Nahkampf kombattanten. Bei dem zufällig ausgewürfelten Ziel kann es sich natürlich auch um einen befreundeten Charakter handeln.

Z. B. Thorstens Charakter feuert mit einer Pistole in einen Nahkampf, in welchem sich der befreundete Charakter Alexander und 2 feindliche Bandenmitglieder befinden. Thorstens Charakter schießt auf eines der Bandenmitglieder, erhält auf seinen Fernkampf Waffen (Pistolen)-Test einen Malus von -4 und verfehlt dieses Ziel. Neben dem eigentlichen Ziel befinden sich noch 2 weitere Personen im Nahkampf (+2 Ziele); Alexander und ein zweites

Bandenmitglied. Thorsten definiert Alexander als Ziel(1) und das zweite Bandenmitglied als Ziel(2). Dann würfelt er auf der nachfolgenden Tabelle. Thorsten würfelt eine 2 und sein Charakter trifft damit Ziel(1); also Alexander. Alexander darf versuchen dem Projektil auszuweichen und erhält den vollen Schaden, wenn ihm dies nicht gelingt. Hätte Thorsten eine 3 gewürfelt, wäre das andere Bandenmitglied getroffen worden und bei einer 5 hätte er alle Nahkämpfer verfehlt.

11-2.11 FLÄCHENWAFFEN

Flächenwaffen verursachen Schaden in einem Radius von mehreren Metern und sind zumeist Explosiv- oder Gaswaffen. Flächenwaffen mit bis zu 5 Metern Radius erhalten einen Bonus von +2 auf Trefferwürfe, Waffen mit bis zu 10 Metern +4 und Waffen mit einem Radius von mehr als 10 Metern Radius sogar +6. Der Schütze gibt immer ein Angriffsziel der Waffe an und würfelt seinen Test gegen die Modifikatoren dieses Ziels.

Zufallsbestimmung andere Ziele

Andere Ziele	Zufallsbestimmung durch Würfelwurf
+1 Ziel	würfle 1 W6: 1-3 Ziel(1); 4-6 verfehlt
+2 Ziele	würfle 1 W6: 1-2 Ziel(1); 3-4 Ziel(2); 5-6 verfehlt
+3 Ziele	würfle 2 W6: 2, 4, 8 Ziel(1); 3, 7, 12 Ziel(2); 5, 6 Ziel(3); 9, 10, 11 verfehlt
+4 Ziele	würfle 1 W6: 1 Ziel(1); 2 Ziel(2); 3 Ziel(3); 4 Ziel(4); 5 verfehlt; 6 würfle erneut
+5 Ziele	würfle 1 W6: 1 Ziel(1); 2 Ziel(2); 3 Ziel(3); 4 Ziel(4); 5 Ziel(5); 6 verfehlt

11-2.9 FERNKAMPFWAFFEN IM NAHKAMPF

Fernkampfwaffen sind nicht auf den Nahkampf ausgelegt und der Gegner wird alles dafür tun, um nicht in das Mündungsrohr der Waffe zu blicken. Wird eine Pistole oder Maschinenpistole im Nahkampf eingesetzt, wird der Mindestwurf für den Fernkampfwaffen-Test um +2 erschwert. Bei schweren Waffen wie Maschinen- und Scharfschützengewehren wird der Mindestwurf sogar um +6 erschwert, alle anderen Fernkampfwaffen erleiden +4 auf ihren Mindestwurf. Waffen, die im Nahkampf im Salven-, Automatik- und Vollautomatik-Modus abgefeuert werden, erhalten keinen Bonus auf Trefferwürfe.

11-2.10 WURFWAFFEN

Wurfwaffen sind keine echten Fernkampfwaffen und besitzen besondere Regeln. Ihre Reichweite ist auf wenige Meter begrenzt und ihr Schaden abhängig von der KRAFT des Werfers. Im Gegenzug bleibt ihr unmodifizierter Trefferwurf auch im Nahkampf beim Mindestwurf 4+. Wurfwaffen nutzen das Körpertreffer-Schema der Fernkampfwaffen.

Die Reichweite einer Wurfwanne ist abhängig von der KRAFT des Werfers. Die genauen Maximalreichweiten sind im Kapitel: **Ausrüstung** angegeben. Wurfwaffen verfügen über keine Reichweiten-Modifikatoren.

Versucht ein Charakter einer Flächenwanne auszuweichen, würfelt er gegen den Mindestwurf des Schützen ohne den Bonus durch Flächenwaffen und erhält bis 5 Metern Radius der Waffe +2, bis 10 Meter +4 und bei über 10 Metern Radius +6 auf den Mindestwurf für *Ausweichen* bzw. *Gekonntes Ausweichen*. Alle Personen, die nicht erfolgreich ausweichen, erhalten den vollen Schaden der Waffe. Trefferzonen werden nach den Regeln für Fernkampfwaffen abgehandelt, jedoch können Trefferzonen bei Flächenwaffen nicht korrigiert werden.

11-3 NAHKAMPF

Beim Nahkampf stehen sich der Charakter und sein Kontrahent Auge in Auge gegenüber. Ihre Schlag-, Hieb- und Stichwaffen trachten den Kombattanten nach dem Leben und ein wilder Tanz zwischen kämpferischem Können und roher Gewalt beginnt, der maximal einen Sieger kennt.

11-3.1 REICHWEITE

Befinden sich zwei Kämpfer in der Reichweite mindestens einer der beteiligten Nahkampfwaffen, gelten sie als im Nahkampf. Streiten beide Kämpfer ohne Nahkampfwaffen oder paraphysiologische Kräfte, beträgt die Nahkampfreichweite 1 Meter. Wird ein Charakter von einem Gegner mit einer Nahkampfwaffe attackiert, die eine höhere Reichweite als seine eigene hat, wird davon ausgegangen, dass er die Reichweite so weit verkürzt, dass auch er mit

seiner Waffe zuschlagen kann. Wird er aus irgendwelchen Gründen daran gehindert, sich seinem Gegner zu nähern, kann dieser auf den Charakter einschlagen, während der Charakter selbst keine Angriffe gegen seinen Gegner durchführen kann.

11-3.2 ANGRIFF IM NAHKAMPF

Ein angreifender Charakter sagt ein Ziel an, das sich mit ihm im Nahkampf befindet, addiert gegebenenfalls Modifikatoren auf den Standardmindestwurf von 4+ und würfelt einen *Schlagen-*, *Nahkampfwaffen-* oder *Unbewaffnet-*Test mit seinem KRAFT-Pool. Auch hier bleibt es dem Charakter überlassen, wie viele Würfel er aus dem KRAFT-Pool für die jeweilige Kampffertigkeit verwendet bis hin zum Maximum seiner Nahkampf-Fertigkeit. Gelingt dem Charakter auch nur 1 Erfolg bei seinem Nahkampfangriff, hat er das Ziel theoretisch getroffen.

11-3.3 ABWEHR

Ähnlich wie beim Fernkampf kann ein Charakter, der von einem Nahkampfangriff getroffen wird, versuchen, die Attacke abzuwehren. Das Ziel würfelt einen *Abwehr-* oder *Gekonnte Abwehr-*Test auf den gleichen Mindestwurf des Angreifers und senkt die Erfolge des Angreifers mit seinen eigenen Erfolgen. Nutzt der Charakter *Abwehr*, negieren jeweils 2 seiner Erfolge 1 Erfolg des

Angreifers. Nutzt der Charakter *Gekonnte Abwehr*, negiert jeder seiner Erfolge 1 Erfolg des Angreifers.

Wie beim Fernkampf ist es Bedingung, dass der Angegriffene die Nahkampfattacke kommen sieht. Kann das Ziel sie nicht sehen, weiß es auch nicht, wie es den Angriff abwehren soll bzw. dass es überhaupt angegriffen wird.

11-3.4 TREFFER UND KÖRPERREGIONEN

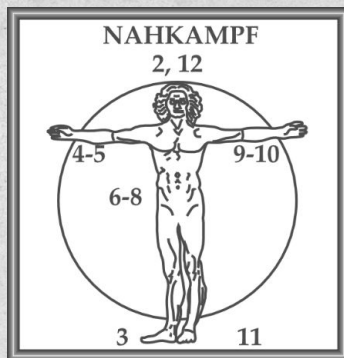
Gelingt es dem Nahkämpfer auch nur 1 Erfolg zu würfeln, den das Ziel nicht durch *Abwehr* oder *Gekonnte Abwehr* negieren kann, hat er das Ziel erfolgreich getroffen. Er würfelt 2 W6 und bestimmt die Körperregion, die er getroffen hat. Für jeden Erfolg darf der Angreifer den Wurf für die Körperregion um 1 erhöhen oder senken. Die nachfolgende Tabelle fasst die Auswirkungen von Nahkampftreffern zusammen, wenn diese Schaden anrichten.

11-3.5 SCHADEN IM NAHKAMPF

Im Nahkampf ist der Schaden deutlich variabler als im Fernkampf. Nahkampfwaffen werden in Hieb-, Stich- und Schlagwaffen eingeteilt, welche verschiedene Formen von Schaden zulassen. Hieb- und Stichwaffen verursachen immer tödlichen Schaden (S-Schaden), welcher von den Lebenspunkten abgezogen wird, wohingegen die Träger von Schlagwaffen die Wahl zwischen S-Schaden und Ausdauerverlust haben. Hieb- und Stichwaffen besitzen breite Klingen und damit eine große Angriffsfront. Sie verleihen dem Kämpfer einen Bonus von +1 auf Angriffswürfe. Stichwaffen sind oft filigrane Klingen und spitze Stacheln, welche Panzerungen besser passieren können. Ihre Träger dürfen 1 Punkt Panzerung des Gegners ignorieren (siehe **Kapitel: Ausrüstung**).

11-3.6 AUS DEM NAHKAMPF ENTKOMMEN

Befinden sich zwei Charaktere im Nahkampf, bleiben sie im Nahkampf bis dieser von beiden



Körpertreffer (Nahkampf)

Körperregion	Würfelergebnis	Wahrscheinlichkeit	Effekt
Kopf	2,12	5,6 %	doppelter Schaden, nächste Runde nur ½ Aktion
linker Arm	3-4	19,4 %	-2 auf Aktionen mit linker Hand (nächste Runde)
rechter Arm	10-11	19,4 %	-2 auf Aktionen mit rechter Hand (nächste Runde)
Torso	6-8	44,5 %	keine Effekte
linkes Bein	5	5,6 %	Bewegung wird nächste Runde halbiert
rechtes Bein	9	5,6 %	Bewegung wird nächste Runde halbiert



Seiten freiwillig beendet wird oder eine Seite nicht mehr in der Lage ist, den Kampf fortzusetzen. In diesem Fall ist *Flucht* die einzige Möglichkeit, einem Nahkampf zu entkommen (siehe Spezialangriffe und Verteidigung in diesem **Kapitel**). Ein Charakter kann jedoch nicht mehr als einen Gegner im Nahkampf binden und muss im Falle mehrerer Gegner ansagen, welchen der Gegner er im Nahkampf bindet. Allen anderen Gegnern steht es frei, den Nahkampf wieder zu verlassen.

11-3.7 AUF DEM BODEN LIEGEN

Es mag viele Gründe geben, weshalb ein Charakter auf dem Boden landet. Spezialangriffe, Explosionen und schwieriger Untergrund

können zu einem Sturz führen, möglicherweise wirft sich der Charakter auch hinter Deckung. Charaktere, die am Boden liegen, sind im Nahkampf erheblich einfacher zu treffen. Ihre Gegner erhalten +2 auf alle Angriff-Tests im Nahkampf. Dies gilt auch für die Verwendung von Schusswaffen im Nahkampf. Gleichzeitig ist es deutlich schwieriger, im Nahkampf zu agieren, wenn man auf dem Boden liegt. Ein Charakter auf dem Boden erhält -2 auf alle Nahkampfangriffe. Im Fernkampf ist ein am Boden liegendes Ziel schwerer zu treffen, da es weniger Angriffsfläche bietet. Hier erhält ein gegnerischer Schütze -2 auf alle Angriff-Tests. Der am Boden liegende Charakter erhält beim Zielen +2 auf Angriff-Tests statt der üblichen +1.



11-4 ALLGEMEINE KAMPFREGELN

11-4.1 SPEZIALANGRIFFE & VERTEIDIGUNG

In Nah- und Fernkampf gibt es einige Spezialangriffe und Verteidigungstaktiken, die komplexer als reines Zuschlagen, Schießen, Abwehren und Ausweichen sind. Diese Taktiken werden im Folgenden vorgestellt:

Entwaffnen (Nahkampf und Fernkampf)

Versucht ein Charakter seinen Gegner zu entwaffnen, kann er dies sowohl im Nahkampf versuchen als auch im Fernkampf. In beiden Fällen attackiert der Spieler nicht seinen Gegner, sondern dessen Waffe. Er würfelt einen Angriff gegen den Mindestwurf 6+ und addiert alle geltenden Modifikatoren. Trifft er die Waffe, steht dem Gegner ein KRAFT-Test mit dem Mindestwurf 6+ zu. Besitzt der Gegner mehr Erfolge als der Angreifer, behält er die Waffe in der Hand. Hat der Angreifer mehr Erfolge als sein Gegner, wird die Waffe 2 W6 Meter vom Gegner weggeschleudert. In beiden Fällen würfelt der Attackierende 1 W6. Eine getroffene Nahkampfwaffe ist bei einer 1 und eine Fernkampfwaffe bei einer 1 und 2 beschädigt und bis zur Reparatur funktionslos. Im Nahkampf kann *Entwaffnen* auch durchgeführt werden, wenn nur der Gegner eine Waffe mit der notwendigen Reichweite für den Nahkampf besitzt.

Festhalten/Niederringen (nur Nahkampf)

Um einen Gegner festzuhalten/niederzuringen, darf dieser maximal die gleiche Größenstufe besitzen. Es ist nicht möglich eine deutlich größere Kreatur festzuhalten/niederzuringen. Ein Charakter, der versucht seinen Gegner festzuhalten/niederzuringen, führt einen konkurrierenden *Unbewaffnet*-Test gegen den Mindestwurf 5+ durch. Auch die Grundfertigkeit *Schlagen* kann dazu verwendet werden, jedoch gegen den Mindestwurf 6+. Besitzt der Festhaltende/Niederringende mehr Erfolge als sein Gegner, ist dieser festgehalten/niedergerungen. Der Festgehaltene/Niedergerungene kann in seiner nächsten Aktion versuchen sich loszureißen. Um sich loszureißen, darf er einen konkurrierenden *Unbewaffnet*- oder *Schlagen*-Test gegen den Mindestwurf 5+ durchführen oder einen KRAFT-Test gegen 6+. Gewinnt der Gegner durch mehr Erfolge, reißt er

sich los und hat noch ½ Aktion in dieser Runde. Bei Gleichstand und einem Gewinn des Niederringenden/Festhaltenden bleibt der Gegner im Schwitzkasten und erhält einen Malus von -6 auf alle weiteren Aktionen, außer für Tests sich loszureißen. Hat ein Niederringender/Festhaltender einen Gegner im Schwitzkasten, hat der Niederringende/Festhaltende keine weitere Aktion in seiner Runde. Er ist damit beschäftigt, seinen Gefangenen in Schach zu halten.

Flucht (nur Nahkampf)

So leicht kommst du nicht davon. Will ein Charakter den Nahkampf verlassen, muss er einen vergleichenden GESCHICK-Test gegen seine Gegner gewinnen. Hierfür muss er wie üblich seinen GESCHICK-Pool nutzen, wohingegen die Gegner einen freien GESCHICK-Test ohne den Einsatz von Pool-Würfeln durchführen dürfen (mit seinem maximalen GESCHICK-Pool). Ist der Flüchtende mit mehreren Gegnern im Nahkampf muss er den GESCHICK-Test gegen alle Gegner gewinnen oder verbleibt im Nahkampf. Gelingt der GESCHICK-Test des Flüchtenden, darf er sich mit maximaler Bewegungsreichweite von seinen Gegnern entfernen. Flucht ist keine eigentliche Aktion und wird durch die nachfolgende halbe oder volle Bewegungsaktion abgegolten.

Fremdparade (nur Nahkampf)

Befinden sich mehrere Charaktere im Nahkampf, kann ein Charakter die erfolgreiche Attacke eines Gegners für einen anderen Charakter abwehren. Die Rettungsaktion ist jedoch erheblich schwerer, als sich selbst vor einem Angriff zu schützen. Der abwehrende Charakter würfelt *Abwehr* bzw. *Gekonnte Abwehr* mit dem gleichen Mindestwurf wie der Gegner seinen Angriff +4, und verringert mit jedem seiner Erfolge die Erfolge des Gegners. Wie viele Erfolge verringert werden, ist abhängig davon, ob der Charakter *Abwehr* oder *Gekonnte Abwehr* verwendet. Gelingt es dem Charakter alle verbliebenen Erfolge des Angreifers zu negieren, hat er seinen Schützling erfolgreich vor Schaden bewahrt. Für eine *Fremdparade* muss der parierende Charakter entweder noch eine volle Aktion in dieser Kampfrunde besitzen (bevor er an die Reihe kommt) oder eine volle Aktion seiner nächsten Kampfrunde opfern (nächste Kampfrunde keine Aktion).

Gegenstand angreifen (Nahkampf und Fernkampf)

Will ein Charakter einen Gegenstand seines Gegners angreifen, ergreifen oder berühren, muss er seine Fern- oder Nahkampfatacke für diese Aktion verwenden. Er würfelt einen Angriff gegen den Mindestwurf 8+ und addiert alle geltenden Modifikatoren. Der Gegner kann wie gewohnt versuchen, den Angriff mit *Abwehr* bzw. *Gekonnte Abwehr* und *Ausweichen* bzw. *Gekonntes Ausweichen* zu negieren. Trifft der Charakter den Gegenstand, hat er ihn automatisch berührt (nur Nahkampf), kann ihn mit einem konkurrierenden KRAFT-Test entreißen (nur Nahkampf) oder fügt dem Gegenstand Schaden zu (Nah- und Fernkampf). Ob und wie der Gegenstand beschädigt wird, ist dem Spielleiter überlassen. Geht der Angriff gegen eine Waffe, gelten die Regeln der Spezialattacke *Entwaffnen* oder *Waffe ergreifen*. Panzerung wird durch diesen Spezialangriff nicht beschädigt, sie wurde dafür gebaut, Schaden abzufangen.

Kugel abfangen

Egal ob Liebe oder tiefe Freundschaft, es gehört eine Menge dazu, um sich einer Kugel absichtlich in den Weg zu stellen. Wird ein Charakter von einer Fernkampfwaffe oder WurfWaffe getroffen, kann ein anderer Charakter versuchen, sich heldenmutig in die Bahn zu werfen und das Geschoss abzufangen. Dafür muss das Ziel der Attacke in Bewegungsreichweite des Charakters liegen und der Charakter muss den Angriff mitbekommen. Der Charakter würfelt einen GESCHICK-Test gegen den Mindestwurf 4+ und muss dabei gleichviel oder mehr Erfolge wie der Schütze bei seinem Angriffswurf besitzen. Gelingt es, die Kugel abzufangen, erhält der Charakter den Schaden statt seines Freundes. Dies funktioniert sogar bei Flächenwaffen. Der Mindestwurf für den GESCHICK-Test wird bei Flächenwaffen bis 5 Meter Radius um +2, bis 10 Meter um +4 und bei über 10 Metern um +6 erschwert. Gelingt es nicht, das befreundete Ziel aus dem Wirkungsbereich der Flächenwaffe zu stoßen, erhalten beide Charaktere den Schaden der Flächenwaffe. Für *Kugel abfangen* muss der parierende Charakter entweder noch eine volle Aktion in dieser Kampfrunde besitzen (bevor er an die Reihe kommt) oder eine volle Aktion seiner nächsten Kampfrunde opfern.

Liquidieren (Nahkampf und Fernkampf)

Sinkt die Ausdauer einer Person auf 0 oder wird sie festgebunden, gilt sie als hilflos. Hilflose Personen können nicht *Ausweichen* oder *Abwehren*, was jedem Bösewicht die Möglichkeit eröffnet, sein hilfloses Gegenüber zu liquidieren. Ist eine Person hilflos und nimmt sich ihr Gegner die Zeit, einen gezielten Schuss oder Schlag auszuführen, verfünffacht sich der angerichtete Schaden (nach Abzug der Panzerung). Erleidet ein Charakter einen tödlichen Verletzungsgrad und verliert alle Lebenspunkte durch den Spezialangriff *Liquidieren*, darf der im Sterben liegende keine MACHT- oder KRAFT-Tests durchführen, um die Blutung zu stoppen.

Maximale Verteidigung (Nahkampf und Fernkampf)


Ein Charakter, der auf maximale Verteidigung geht, bereitet sich auf die Angriffe des Gegners vor, ohne sie erwidern zu können. Der Charakter erhält +4 auf seine *Abwehr*- und *Ausweichen*-Tests bzw. *Gekonnte Abwehr* und *Gekonntes Ausweichen*.

Niedertrampeln (nur Nahkampf)

Um einen Gegner niederzutampeln, muss ein Charakter mindestens 1 Größenstufe größer sein als sein Ziel. Der Charakter würfelt einen *Nahkampfwaffen*- oder *Unbewaffnet*-Test gegen den Mindestwurf 6+. Gelingt es ihm, seinen Gegner zu treffen, richtet er normal Schaden an und kann sich mit der verbleibenden halben Aktion frei bewegen, jedoch nicht mehr angreifen. Sein Gegner kann versuchen, mit *Ausweichen* (bzw. *Gekonntes Ausweichen*) dem tödlichen Ansturm zu enttrinnen. Er würfelt wie der Angreifer gegen den Mindestwurf 6+. Gelingt es ihm alle Erfolge des Angreifers zu negieren, hat er sich aus der Bahn des Angreifers begeben und erhält keinen Schaden. Dennoch muss jedes Ziel einer *Niedertrampeln*-Attacke einen GESCHICK-Test mit dem Mindestwurf 6+ absolvieren, um nicht zu Boden zu fallen.

Schleichangriff (Nahkampf und Fernkampf)

Diese Form des Angriffs ist eine spezielle Attacke, welche das Opfer vollkommen unvorbereitet trifft. Schleicht sich ein Charakter erfolgreich an sein Opfer heran, kann er mit einer vollen Aktion seine Attacke gegen lebenswichtige Organe und schwachgepanzerte Stellen richten. Der Schaden,



welcher die Panzerung erfolgreich passiert, verdoppelt sich. Wird ein Opfer mit einem Schleichangriff am Kopf getroffen, wird zuerst die Panzerung abgezogen, bevor sich der Schaden vervierfacht (wegen Trefferzone Kopf). Eine Person, die von einem Schleichangriff getroffen wurde kann im gleichen Kampf nicht mehr von einem weiteren Schleichangriff beeinflusst werden.

Sturzattacke (nur Nahkampf)

Sich aus erhöhter Position auf einen Feind zu stürzen, bedarf keiner enormen Körperkraft, aber dafür ordentlich Mut. Bei der Sturzattacke wirft sich der Charakter aus großer Höhe auf den Feind und kann seinen Gegner am Fallschaden beteiligen. Charakter und Gegner führen einen konkurrierenden GESCHICK-Test mit dem Mindestwurf 6+ durch. Jeder Erfolg des Gegners senkt die Erfolge des Charakters um 1. Um den Gegner zu treffen, benötigt der Charakter mindestens 1 Nettoerfolg. Trifft der Charakter den Gegner, erhalten beide den Fallschaden für ihre zutreffende Größenstufe (siehe **Fallschaden** in diesem **Kapitel**). Für jeden weiteren Nettoerfolg nach dem ersten kann der Angreifer den Schaden seiner eigenen Höhenkategorie an seinen Gegner abgeben und der Gegner erhält den Schaden einer weiteren Höhenkategorie, abhängig von seiner Größenstufe.

Nach der Sturzattacke befinden sich beide Kontrahenten im Nahkampf, liegen aber auf dem Boden.

Z. B. Alinas Charakter stützt sich aus einer Höhe von 5 Metern auf einen menschlichen Gegner hinab. Beide würfeln einen GESCHICK-Test gegen den Mindestwurf 6+. Alinas Charakter hat 2 Erfolge, der Gegner jedoch nur 1 Erfolg. Das bedeutet Alinas Charakter trifft ihren Gegner mit 1 Nettoerfolg. Beide, Alinas Charakter und ihr Gegner, erhalten aufgrund ihres Größenmodifikators 1 Verwundungsgrad Fallschaden. Alinas Charakter kann den Fallschaden ihrer Höhenkategorie mit dem Nettoerfolg um 1 Höhenkategorie reduzieren und den Fallschaden des Gegners damit um 1 Höhenkategorie erhöhen. Somit erhält Alinas Charakter 2 W6 Ausdauerverlust und ihr Gegner erhält 2 Verwundungsgrade Fallschaden.

Wäre Alinas Charakter aus dieser Höhe auf einen Diabolus in Drachengestalt gesprungen (Größenstufe groß) und hätten sie die gleichen Würfelergebnisse gehabt, hätten sowohl Alinas Charakter als auch der

Drache 2 W6 Ausdauerverlust erlitten.

Waffe ergreifen (nur Nahkampf)

Waffen können nicht so leicht aus der Hand ihrer Besitzer gerissen werden wie andere Objekte. Will ein Charakter dem Gegner eine Waffe entreißen, würfelt er einen *Unbewaffnet*-Test mit dem Mindestwurf 8+ gegen seinen Gegner. Trifft er den Gegner erfolgreich, hat er dessen Waffe in der Hand. Es folgt ein vergleichender KRAFT-Test zwischen dem Charakter und seinem Gegner. Gewinnt der Charakter auch diesen, hat er dem Gegner die Waffe erfolgreich entrissen. Misslingt der Wurf, hat der Charakter die Waffe zwar in der Hand, kann diese aber nicht entreißen. Natürlich kann auch der Gegner in seiner Runde versuchen, die Waffe mit einem vergleichenden KRAFT-Test zu entreißen. Die Waffe kann so lange nicht verwendet werden, bis einer der Kombattanten die Waffe erfolgreich an sich gerissen hat. Jeder Versuch, die Waffe für sich zu erringen, kostet eine volle Aktion.

Bei Hieb- und Stichwaffen erhält der Charakter jede Runde, in der er die Waffe festhält und dem Gegner noch nicht entrissen hat, 1 Schaden, der nicht durch konventionelle Panzerungen negiert wird. Bei exotischen- und Wurfwaffen ist es abhängig davon, ob diese Klingen und Spitzen haben oder nicht. Eine Klinge mit der Hand festzuhalten, kann durchaus schmerzhaft sein. Im Nahkampf kann *Waffe ergreifen*, auch durchgeführt werden, wenn nur der Gegner eine Waffe mit der notwendigen Reichweite für den Nahkampf besitzt.

Zielen (Nahkampf und Fernkampf)

Manche Gegner sind schwer zu treffen und es kann sich lohnen, mehr Zeit zu investieren, um sie besser ins Fadenkreuz zu kriegen. Charaktere können sowohl im Nah- als auch im Fernkampf zielen und erhalten einen Bonus von +1 zum Treffen. Charaktere, die auf dem Boden liegen, erhalten beim Fernkampf sogar +2 zum Treffen statt der üblichen +1.

Zu Fall bringen

Durch einen geschickten Schlag in die Kniekehle oder das Stellen eines Beins kann ein Gegner im Nahkampf schnell aus dem Gleichgewicht gebracht werden. Will ein Charakter den Gegner zu Fall bringen, würfelt er einen Angriff-Test wie

üblich und erlaubt dem Gegner einen korrespondierenden *Abwehr-* bzw. *Gekonnte Abwehr-*Test dagegen. Besitzt der Charakter auch nur 1 Nettoerfolg, darf er, anstatt Schaden zu machen, versuchen seinen Gegner zu Fall zu bringen. Sein Gegner gerät ins Straucheln und muss einen GESCHICK-Test mit Mindestwurf 6+(1) absolvieren oder landet auf dem Boden. Für jeden weiteren Nettoerfolg des Charakters nach dem ersten wird der GESCHICK-Test des Gegners um 1 erschwert. Zu Fall bringen benötigt 1 volle Aktion und ist nur mit *Nahkampfwaffen* und *Unbewaffnet*, bzw. *Schlagen* möglich.

11-4.2 SCHADEN, WUNDEN, AUSDAUERVERLUST

Im Kampf werden Charaktere regelmäßig an die Grenzen ihrer körperlichen Kräfte gebracht. Da nicht jeder die Schnitt-, Schuss- und Platzwunden gleich gut wegstecken kann, haben Charaktere Lebenspunkte, die ihre Zähigkeit in Kampfsituationen repräsentieren.

Wird ein Charakter von einer herkömmlichen Waffe getroffen, egal ob Fern- oder Nahkampf, verliert er eine Anzahl an Lebenspunkten, gleich dem Schaden der Waffe. Werden seine Lebenspunkte damit auf 0 reduziert, steigt sein Verwundungsgrad, welcher auf dem Charakterbogen festgehalten wird. Auf diesem Verwundungsgrad stehen dem Charakter erneut seine vollen Lebenspunkte zur Verfügung, jedoch erfährt ein verwundeter Charakter Nachteile durch die Verletzung. Es gibt 5 verschiedene Verwundungsgrade in EUROPA INFERNA, die Auswirkungen auf die Handlungsfähigkeit des Charakters haben. Die nachfolgende Tabelle beschreibt die Auswirkungen und Mali, welche durch Verletzungen entstehen.

Verliert ein Charakter mehr Lebenspunkte, als ihm auf seinem Verwundungsgrad zur Verfügung stehen, steigt sein Verwundungsgrad

um eine Stufe, der überzählige Schaden wird jedoch nicht übernommen. Eine Ausnahme bildet massiver Schaden (siehe 11-4.3 **Massiver Schaden**).

11-4.2.1 AUSDAUER

Einige Waffen verursachen statt Schaden Ausdauerverlust. Die Ausdauer repräsentiert die Kräfte eines Körpers, den massiven Beanspruchungen im Kampf standzuhalten. Fällt die Ausdauer eines Charakters auf 0, wird er zwar ohnmächtig, befindet sich aber nicht in einer lebensbedrohlichen Situation. Auch der Verlust von Lebenspunkten verursacht Ausdauerverlust. Ein Charakter verliert immer genauso viel Ausdauer wie er Lebenspunkte verloren hat.


Z. B. *Hendriks Charakter hat einen KRAFT-Pool von 5 und ist damit wirklich gut trainiert. Das bedeutet, dass Hendriks Charakter 5 Lebenspunkte pro Verwundungsgrad zur Verfügung stehen und insgesamt 25 Ausdauerpunkte. Nun wird sein Charakter im Kampf von einem Pistolenprojektile getroffen und erhält 5 Schaden. Da Hendriks Charakter keine Panzerung trägt (siehe 11-4.5 **Panzerung und Deckung**), sinken seine Lebenspunkte um 5 (5 LP - 5 Schaden = 0 LP). Somit steigt sein Verwundungsgrad von unverletzt auf leicht verletzt und seine Ausdauer sinkt auf 20.*

*In der folgenden Runde wird Hendriks Charakter von einem heftigen Prankenhieb getroffen, der 8 Schaden verursacht. Die Lebenspunkte von Hendriks Charakter sinken damit auf 0, da er pro Verwundungsgrad nur 5 Lebenspunkte besitzt. Es gibt keine negativen Lebenspunkte und überzähliger Schaden wird nicht in den nächsten Verwundungsgrad übernommen. Die einzige Ausnahme bildet Massiver Schaden (siehe 11-4.3 **Massiver Schaden**). Hendrik notiert sich den neuen Verwundungsgrad auf dem Charakterbogen, sein Charakter ist nun mäßig verletzt. Auf diesem Verwundungsgrad stehen ihm wieder 5 Lebenspunkte zur Verfügung. Außerdem sinkt die Ausdauer seines*

Verletzungen und Auswirkungen

Verwundungsgrad	Verfügbare Ausdauer/LP	Auswirkungen
unverletzt	Lebenspunkte in Höhe KRAFT	keine Auswirkungen
leicht verletzt	Lebenspunkte in Höhe KRAFT	-1 auf alle Attributs- und Fertigkeitstests
mäßig verletzt	Lebenspunkte in Höhe KRAFT	-2 auf alle Attributs- und Fertigkeitstests
schwer verletzt	Lebenspunkte in Höhe KRAFT	-3 auf alle Attributs- und Fertigkeitstests
tödlich verletzt	Lebenspunkte in Höhe KRAFT	-4 auf alle Attributs- und Fertigkeitstests

Kompletter Ausdauerverlust	Ausdauer in Höhe KRAFT x5	ohnmächtig
----------------------------	---------------------------	------------



Charakters auf 15.

Ein Charakter kann zu keinem Zeitpunkt mehr Ausdauer als seine Gesamtzahl an Lebenspunkten besitzen. Kommt es vor, dass die Zahl der Lebenspunkte unter die Zahl an Ausdauer fällt, reduziere die Ausdauer auf die verbleibende Gesamtzahl an Lebenspunkten.

11-4.2.2 OHNMACHT

Ein Charakter, der ohnmächtig ist und noch über Lebenspunkte verfügt, wird für 2 W6 Runden ohnmächtig und hat in dieser Zeit keine Aktionen zur Verfügung. Anschließend wacht er mit 1 Ausdauer auf, sofern er nicht zuvor durch Medikamente aus dem Reich der Träumenden zurückgeholt wurde. Ist der Charakter auf einem tödlichen Verwundungsgrad und besitzt 0 Lebenspunkte, bleibt er sogar für 2 W6 Stunden ohnmächtig bevor er mit 1 Ausdauer wieder erwacht.

11-4.2.3 VEREINFACHTE SCHADENS-REGELN FÜR NSCs (optionale Regeln)

EUROPA INFERNA besitzt ein vielschichtiges Verwundungssystem, welches den SCs hin und wieder heldenhafte Aktionen und gefährliche Kampfsituationen gestattet. Um Kämpfe nicht unnötig kompliziert zu gestalten, kann es sich lohnen NSCs mit einer vereinfachten Schadensregel abzuhandeln. Dabei wird der KRAFT-Pool des NSCs mit 5 multipliziert, um die Zahl seiner Lebenspunkte und seiner Ausdauer zu ermitteln. Erhält der NSC Schaden, wird dieser vollständig von den Lebenspunkten und/oder der Ausdauer abgezogen. Es gibt keine Verwundungsgrade. Verliert der NSC mehr als die Hälfte seiner Lebenspunkte, werden alle seine Test um 3 erschwert.

Z. B. Hannahs Charakter kämpft gegen einen Straßenräuber mit einem KRAFT-Pool von 5. Damit besitzt er nach der vereinfachten Schadensregel 25 Lebenspunkte und 25 Ausdauer. Hannahs Charakter trifft den Straßenräuber mit ihrer TEUTATES 11 mm Hannibal in den Kopf und verursacht deshalb doppelten Schaden; insgesamt 16(S-KIN). Die Lebenspunkte und Ausdauer des Straßenräubers sinken damit beide auf 9.

11-4.3 MASSIVER SCHADEN

Einige Waffen oder Umstände verursachen solch massive Schäden, dass nicht genügend vom

Charakter übrig bleibt, was sich noch erholen könnte. Normalerweise wird kein überzähliger Schaden in den nächsten Verwundungsgrad übernommen, doch Verwundungsgrade können übersprungen werden! Erhält ein Charakter so viel Schaden, wie seine aktuellen Lebenspunkte + die gesamten Lebenspunkte seines nächsten Verwundungsgrads betragen, wird ein Verwundungsgrad übersprungen. Auf diese Weise kann der Charakter auch mehrere Verwundungsgrade überspringen, solange der Schaden aus einer Quelle stammt.

Z. B. Antons Charakter hat 5 Würfel für seinen KRAFT-Pool und somit pro Verwundungsgrad 5 Lebenspunkte. Durch einen vorherigen Kampf hat der Charakter bereits 3 Lebenspunkte verloren, die noch nicht geheilt sind und hat damit noch keinen Verwundungsgrad erreicht. Bei einer Auseinandersetzung mit einer Verbrecherbande wird er von dem wohlgezielten Projektil einer TEUTATES 11 mm Hannibal in den Kopf getroffen. Autsch! Die Waffe verursacht deshalb 16 Schaden und Antons Charakter trägt keine Kopfpanzerung. Normalerweise würde Antons Charakter nur 3 Lebenspunkte verlieren, da überzähliger Schaden nicht übernommen wird, und wäre damit auf dem Verwundungsgrad leicht verletzt (Verwundungsgrad leicht). Da die verbleibenden 13 Punkte Schaden die 5 Lebenspunkte auf dem neuen Verwundungsgrad leicht verletzt übersteigen, steigt der Verwundungsgrad des Charakters zuerst auf mäßig verletzt (Verwundungsgrad mäßig) und weil die verbleibenden 8 Schaden auch hier die Lebenspunkte des Verwundungsgrades (nämlich 5) übersteigen, springt Antons Charakter sogar auf schwer verletzt (Verwundungsgrad schwer). Die verbleibenden 3 Schaden werden als überzähliger Schaden nicht übernommen und damit ignoriert.

Bei enormen Kräften können Charaktere auch ganze Verwundungsgrade auf einen Schlag verlieren. Ein Charakter, der einen Verwundungsgrad verliert, erreicht den nachfolgenden Verwundungsgrad und besitzt auf diesem wieder seine volle Zahl an Lebenspunkten. Verliert ein Charakter mehr Verwundungsgrade, als er noch besitzt, erreicht der Charakter einen tödlichen Verwundungsgrad mit 0 Lebenspunkten. Er liegt im Sterben (siehe **11-4.7 Im Sterben**). Typische Schadenquellen, welche den Verlust ganzer Verwundungsgrade verursachen, sind paraphysiologische Kräfte und Fallschaden.

11-4.4 FURCHT

Ob in den Ruinen der verfallenen Neubauviertel oder der schier endlosen Finsternis der Unterwelt Europas, es gibt Gefahren und Schrecken, die keinen noch so hart gesottenen Charakter kalt lassen. Seien es mystisch wirkende Bestien aus einer anderen Realität oder eine waffenstrotzende Automaschine, die bis unter die Decke reicht, viele Dinge können furchteinflößend sein.

Kreaturen, Objekte und Situationen, die Furcht verursachen, zwingen einen Charakter, sich seinen Ängsten zu stellen. Effekte, die Furcht verursachen, haben immer eine Angabe für den Grad der Furcht, den sie erzeugen, z. B. *Furcht* 5+(3). Es gibt Menschen, die durch ihre schiere Geisteskraft der Angst Herr werden, andere sind unerschütterliche Persönlichkeiten und vermögen ihre eigene Furcht zu unterdrücken. Aus diesem Grund dürfen sich Charaktere bei *Furcht*-Tests entweder mit ihrem GEIST- oder PERSÖNLICHKEIT-Pool zur Wehr setzen. Gelingen dem Charakter ausreichend Erfolge, kann er seine Furcht abschütteln und wird nicht weiter davon beeinträchtigt. Würfelt der Charakter nicht ausreichend Erfolge, verfällt er in Angst. Konsultiere dann die nachfolgende Tabelle:

Furcht

Erfolgsdifferenz	Effekt
0	Der Charakter hat den <i>Furcht</i> -Test bestanden und erfährt keine weiteren Auswirkungen.
1	Der Charakter erhält -1 auf alle Tests, bis die Angstsituation beendet ist.
2	Der Charakter erhält -3 auf alle Tests, bis die Angstsituation beendet ist.
3	Der Charakter verfällt in Panik und rennt schreiend davon. Er sammelt sich erst nach 2 W6 Minuten wieder.
4	Der Charakter verfällt in Panik und steht unter Schock. Er wagt es nicht, sich zu bewegen, selbst wenn er in einer Gefahrensituation ist. Der Effekt hält an, bis die Angstsituation beendet ist.

Um einen Charakter in Furcht zu beruhigen, muss ein anderer Charakter einen *Anführen*-Test gegen den gleichen Mindestwurf des *Furcht*-Tests ablegen. Gelingen beim *Anführen*-Test Erfolge werden diese Erfolge auf die Erfolge des GEIST- oder PERSÖNLICHKEITS-Test addiert. Charaktere, die von Furcht betroffen sind, müssen keinen weiteren *Furcht*-Test ablegen, bis die Auswirkungen der ersten Furcht abgeklungen sind.

Z. B. Alfons Charakter steht einem schrecklichen Mantikor mit *Furcht* 5+(3) gegenüber und würfelt bei seinem *Furcht*-Test folgendes Ergebnis: 1, 1, 2, 5. Alfons Charakter fehlen somit 2 Erfolge und er erhält -3 auf alle Tests, bis die Angstsituation beendet ist. Zum Glück besitzt Anjas Charakter die Fertigkeit *Anführen* und darf versuchen, Alfons Charakter zu beruhigen. Ihr Mindestwurf ist ebenfalls 5+(3). Anja würfelt 2, 4 und 9. Damit erhält Alfons Charakter 1 weiteren Erfolg und erhält nun nur noch -1 auf alle Tests.

11-4.5 PANZERUNG & DECKUNG

Um den zerstörerischen Kräften des Kampfes entgegenzuwirken, ist es immer von Vorteil, gut gepanzert zu sein oder Deckung zu suchen. Die Panzerung hält einen Teil der zerstörerischen Energie zurück und verlangsamt Projektile, Fäuste und Klingen. Jede Panzerung beschützt eine bestimmte Körperregion und wirkt sich nur auf diese Region aus. Trägt ein Charakter eine kugelsichere Weste und wird in den Kopf getroffen, hilft ihm die kugelsichere Weste denkbar wenig. Panzerung wird in Punkten angegeben und immer vom Schaden bzw. Ausdauerverlust abgezogen, bevor der Schaden von den Lebenspunkten des Charakters abgezogen wird. Panzerung schützt nicht vor dem Ausdauerverlust, welcher durch den Verlust von Lebenspunkten entsteht. Panzerung kann

nicht gestapelt werden. Trägt ein Charakter mehrere Panzerungen für die gleiche Körperregion (dazu zählen auch parapsycho-physiologische Kräfte die Panzerung verleihen), zählt immer die stärkste der beiden Panzerungen. Deckung wird wie Panzerung gehandhabt. Bei der Deckung ist es abhängig, welche Körperregionen in Deckung sind und wie massiv das Material ist, aus dem die Deckung besteht. Wird eine Körperregion getroffen, die nicht in

Deckung ist, gilt diese als ungeschützt. Wird eine geschützte Körperregion getroffen, wird die Deckung vom Schaden bzw. Ausdauerverlust abgezogen, noch bevor der Schaden bzw. Ausdauerverlust von der eventuellen Panzerung des Charakters abgezogen wird. Nachfolgend finden sich Beispiele für Deckungen:

Deckung

Deckungstyp	Panzerung
leichtes Fensterglas	0
Fester Kunststoff	1-2
dickes Holz	2-4
Fahrzeugblech	2-5
Backsteinwand	4-8
Stahlbetonwand	6-12
Bunkerwand	12-50

Befindet sich das Ziel hinter mehreren Deckungen, wird eine Deckung nach der anderen vom Schaden bzw. Ausdauerverlust abgezogen. Im Nahkampf werden Deckungen ignoriert, sofern sie umgangen werden können.

11-4.6 GENESUNG

Nach einem schweren Kampf werden Charaktere sich häufig zurückziehen müssen, um ihre Wunden zu lecken. Die Genesung eines Charakters kann über die natürliche Heilungsfähigkeit des Körpers erfolgen als auch mittels modernster Medizin.

11-4.6.1 NATÜRLICHE HEILUNG

Heilt ein Charakter auf natürliche Weise, weil sein Geld für medizinische Versorgung nicht reicht oder die Art der Wunden einen Bericht an H.A.S.S. zur Folge haben könnte, würfelt der Charakter einen unmodifizierten KRAFT-Test (ohne Verletzungsmodifikatoren) auf den in der folgenden Tabelle angegebenen Mindestwurf:

Natürliche Heilung

Verwundungsgrad	Mindestwurf	Genesungszeit
unverletzt	4+	24 h/Erfolge
leicht verletzt	5+	2 Tage/Erfolge
mäßig verletzt	6+	4 Tage/Erfolge
schwer verletzt	8+	8 Tage/Erfolge
tödlich verletzt	9+	16 Tage/Erfolge

Gelingt es dem Charakter, den Mindestwurf zu erreichen, hat er nach der angegebenen Zeit alle Lebenspunkte geheilt. Die angegebene Zeit wird durch die Zahl der Würfelerfolge geteilt.

Es wird häufig vorkommen, dass auch ein nicht vollständig genesener Charakter wieder der Gefahr ins Auge blicken muss. Um zu berechnen, wie viele Lebenspunkte der Charakter bereits geheilt hat, teile die fehlenden Lebenspunkte durch die gewürfelte Genesungszeit. So viele Lebenspunkte heilt der Charakter pro Tag bzw. pro Stunde. Der damit verbundene Verwundungsgrad ergibt sich durch die Zahl der geheilten Lebenspunkte.

Gelingt der KRAFT-Test nicht, was meist bei schweren und tödlichen Verletzungen der Fall ist, verstreicht die angegebene Zeit, ohne das Besserung eintritt. In diesem Fall braucht der Charakter zur Genesung medizinische Hilfe. Gründe können verletzte Organe, Wundinfektionen, Knochenbrüche, Muskelfaser- und Sehnenrisse sein, die ohne ärztliche Hilfe nicht verheilen werden.

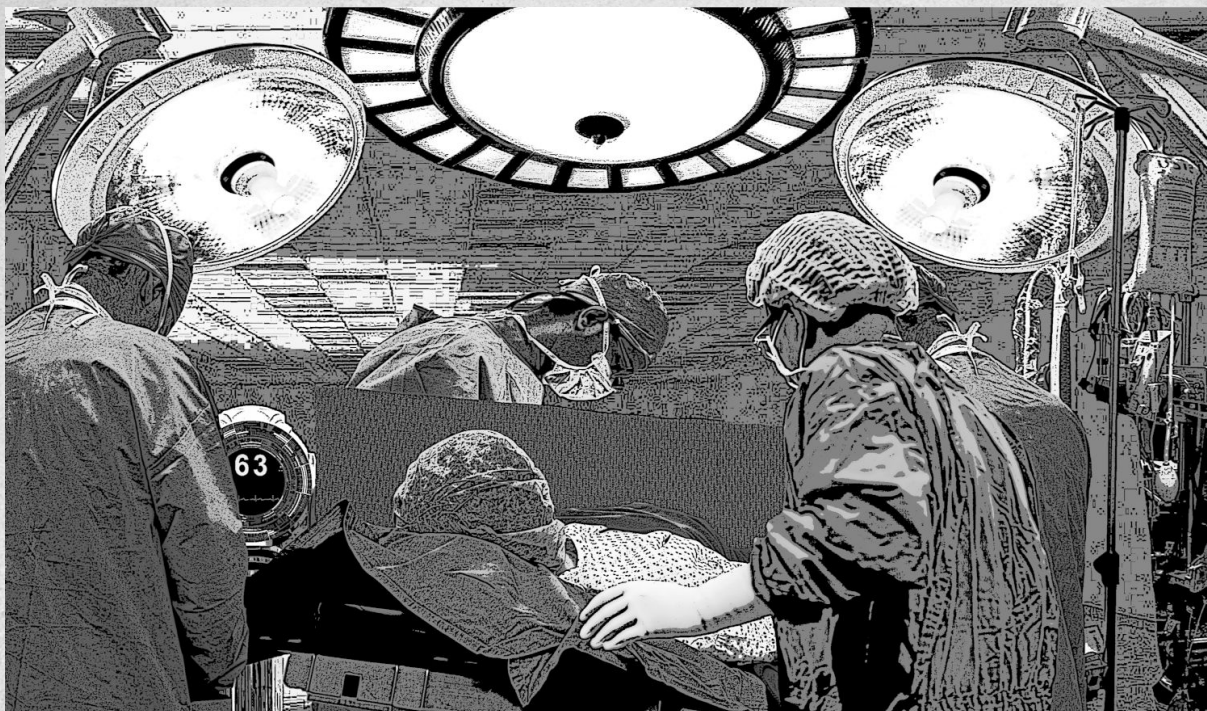
11-4.6.2 HEILUNG MIT MEDIZINISCHER HILFE

Hat der Charakter das Glück ärztliche Hilfe in Anspruch nehmen zu können oder gar die Pflegeausrüstung eines Krankenhauses, wird die Heilung erheblich beschleunigt und vereinfacht. Im Fall medizinischer Hilfe würfelt der Charakter einen unmodifizierten KRAFT-Test (ohne Verletzungsmodifikatoren) auf der folgenden Tabelle:

Heilung mit medizinischer Hilfe

Verwundungsgrad	Mindestwurf	Genesungszeit
unverletzt	4+	12 h/Erfolge
leicht verletzt	4+	24 h/Erfolge
mäßig verletzt	5+	2 Tage/Erfolge
schwer verletzt	6+	4 Tage/Erfolge
tödlich verletzt	8+	8 Tage/Erfolge

Zusätzlich erhält der Charakter +1 Erfolg auf seinen KRAFT-Test für jeden Erfolg, den der Mediziner bei seinem *Medizin (Allgemeine)*-Test erreichen konnte (siehe **Kapitel: Fertigkeiten**). Der Mediziner muss mindestens einen Erfolg erzielen, damit der Charakter auf die reduzierten Mindestwürfe für Medizinische Hilfe würfeln darf. Der Mediziner benötigt als



Mindestausrüstung einen Verbandskasten, um einen Verletzten zu versorgen. Misslingt dem Charakter der KRAFT-Test trotz medizinischer Hilfe, verstreicht die angegebene Zeit, ohne dass Besserung eintritt. Es haben sich Komplikationen ergeben. Er kann nach Ablauf der Zeit einen weiteren Test versuchen.

11-4.6.3 HEILUNG VON AUSDAUER

Ausdauerschaden regeneriert vollständig nach 6 Stunden ruhigem Schlaf oder, wenn keine Zeit für Ruhe ist, mit 1 Ausdauer pro Stunde. Die Ausdauer eines Charakters ist jedoch an seine Lebenskraft gebunden. Ein tödlich verletzter Charakter wird nach 6 Stunden Ruhe keinen Marathonlauf absolvieren können. Für jeden fehlenden Lebenspunkt wird die maximal mögliche Zahl an Ausdauer um 1 reduziert. Somit kann nur ein vollständig gesunder Charakter die maximale mögliche Anzahl an Ausdauer besitzen. Z.B. Helenes Charakter hat einen KRAFT-Pool von 5 und damit 25 Ausdauer. Im letzten Kampf hat der Charakter 15 Lebenspunkte verloren und befindet sich auf einem schweren Verwundungsgrad. Selbst nach 6 Stunden absoluter Ruhe kann der Charakter maximal 10 Ausdauer regenerieren, da immer noch 15 Lebenspunkte bis zur vollständigen Genesung fehlen.

11-4.6.4 HEILUNG BEI DIABOLUS


Die wahre Gestalt von *Diabolus* heilt unabhängig

von ihrer menschlichen Seite und umgekehrt. Um seine wahre Gestalt zu heilen, muss sich ein *Diabolus* in seiner wahren Gestalt befinden. Will der *Diabolus* für seine wahre Gestalt medizinische Hilfe in Anspruch nehmen, muss er sich in der wahren Gestalt behandeln lassen und bis zur vollständigen Heilung in wahrer Gestalt verbleiben. Kehrt er während der medizinischen Behandlung in seine menschliche Gestalt zurück, würfelt er für die noch fehlenden Lebenspunkte erneut auf die Tabelle für natürliche Heilung und regeneriert sämtliche Wunden auf diese Weise. Jedoch erst, wenn er sich wieder in der wahren Gestalt befindet.

11-4.7 IM STERBEN

Befindet sich ein Charakter bereits auf einem tödlichen Verwundungsgrad und sinken seine Lebenspunkte auf 0, driftet er langsam auf die andere Seite hinüber. Er ist nicht oder kaum noch ansprechbar, selbst wenn noch Ausdauer vorhanden sein sollte. Bekommt er nicht schnellstens medizinische Hilfe, wird er die nächsten Minuten nicht überleben.

In jeder Runde würfelt der Charakter einen KRAFT- oder MACHT-Test, was besser für ihn ist. In der ersten Runde würfelt er gegen den Mindestwurf 4+, in der nächsten Runde 5+ und der nachfolgenden Runde 6+ usw. Solange ihm die Mindestwürfe auch nur mit einem Erfolg



gelingen, schleppt er sich von Runde zu Runde. Gelingt ihm auch nur ein Wurf nicht, verstirbt der Charakter an seinen schweren Verletzungen. R.I.P.

In seltenen Umständen gelingt es dem Körper, die Blutungen von sich aus zu stoppen. Würfelt ein Charakter beim KRAFT- bzw. MACHT-Test 3 Erfolge oder mehr, stoppt die Blutung sofort und er ist stabil, aber weiter ohnmächtig bzw. kaum ansprechbar. In diesen seltenen Momenten wäre es Zeit, seinen Göttern für die wundersame Rettung zu danken. Liegt ein Charakter im Sterben, weil er alle Lebenspunkte durch den Spezialangriff *Liquidieren* verloren hat, sind keine MACHT- bzw. KRAFT-Tests gestattet, um die Blutung zu stoppen.

Die Reaktion eines Charakters mit tödlichem Verwundungsgrad und 0 Lebenspunkten ist immer bei 1. Das heißt, alle am Kampf Beteiligten kommen in der Kampfrunde vor ihm an die Reihe und er beendet die Runde ohne Handeln zu dürfen.

Wendet ein Charakter *Medizin (Erste Hilfe)* auf den Charakter an, stabilisiert sich der Charakter, solange er verarztet wird, und muss keine weiteren KRAFT- bzw. MACHT-Tests würfeln. Wird die Erste Hilfe unterbrochen oder erfolglos beendet, muss der Charakter wieder anfangen, KRAFT- bzw. MACHT-Tests zu würfeln, beginnend mit MW 4+.

Sobald der im Sterben liegende Charakter stabilisiert wurde, würfelt sein Spieler 2 W6 und konsultiert wahlweise die **Tabelle: Tödliche Verletzungen** oder die **Tabelle: Psychische Traumata (siehe Kapitel: Gesundheit)**.

Wurde ein befreundeter Charakter niedergestreckt und befindet sich auf einem tödlichen Verwundungsgrad und 0 Lebenspunkten, müssen alle befreundeten Charaktere in Sichtweite einen *Furcht*-Test mit Mindestwurf 5+(3) ablegen.

11-4.8 KAMPF MIT NEUROPROTHESEN

Soldaten des europäischen Militärs leben gefährlich und nicht selten verlieren sie Arme oder Beine an Garanten, Minen und gefährliche Bestien. Um die verlorenen Körperteile zu ersetzen, werden Neuroprothesen verwendet, deren rechnergesteuerte Servomotoren die Fähigkeiten der natürlichen Gliedmaßen oft übertreffen. Neuroprothesen sind mechanische

Konstrukte, die nur über Drähte mit den Nervenbahnen verbunden sind. Erhält der Träger einer Neuroprothese Schaden auf seinen künstlichen Arm oder sein künstliches Bein, verliert der Charakter keine Lebenspunkte. Stattdessen werden die Strukturpunkte der Neuroprothese verringert. Fallen die Strukturpunkte einer Neuroprothese auf 0, ist sie funktionslos und kann nicht eingesetzt werden, bis sie repariert wurde. Beschädigte künstliche Arme können nicht mehr im Kampf eingesetzt werden und hängen schlaff herunter, künstliche Beine vermögen den Charakter nicht mehr zu tragen und brechen unter ihm weg. Der Charakter unterliegt den gleichen Regeln wie beim Nachteil *Einarmig* bzw. *Einbeinig* (siehe **Kapitel: Talente und Nachteile**).

11-4.9 PANZERBRECHEND

Manche Geschosse und Waffen sind dafür geschaffen worden, konventionelle Panzerung bestmöglich zu passieren, ohne ihre kinetische Energie zu verlieren. Hat eine Waffe oder Munition die Fähigkeit *panzerbrechend*, wird die Panzerung des Ziels zur Hälfte (abgerundet) ignoriert.

11-4.10 SCHADENSART, SCHADENSTYP UND SCHADENSKATEGORIE

Bei den unzähligen Waffen und Kräften in EUROPA INFERNA kann es zu den kuriosesten Verletzungen kommen. Im Kampf spielt nur der Schaden eine Rolle, welcher sofort auftritt. Spätfolgen bleiben dem erfindungsreichen Spielleiter überlassen. Um sich vor Schaden effektiv schützen zu können, ist die Quelle des Schadens von größter Bedeutung. Ein Projektil wird mit der Verringerung seiner kinetischen Energie bekämpft, wohingegen Flammen nur durch energetische Isolation oder aktive Kühlung verhindert werden können. Aus diesem Grund kennt EUROPA INFERNA zahlreiche Schadensarten, die sich in unterschiedlicher Weise auf konventionelle Panzerung auswirken. Der Schaden ist immer mit der jeweiligen Schadensart versehen, sodass auf einen Blick klar ist, was für eine Art von Schaden entsteht. Tödlicher Schaden, der Lebenspunktverlust verursacht wird mit (S) abgekürzt, Ausdauerverlust mit (A). Diesen beiden Schadensarten werden mit dem entsprechenden Schadenstyp ergänzt, z. B. ÄTZ =

Schadenstypen

Schadenstyp	Beispiele	Effekt
Ätzend (ÄTZ)	Säuren, Laugen	kann Ausrüstung beschädigen
Kinetisch (KIN)	Projektile, Sprengwaffen	ohne Sondereffekte
Feuer (FEU)	Feuer, hohe Temperatur	panzerbrechend
Kälte (KÄL)	Eis, niedrige Temperatur	ignoriert konventionelle Panzerung
Schock (SCH)	Strom, Blitze, elektrische Ladung	panzerbrechend, nur halbe Aktion
Gift (GIF)	Giftgas, flüssige Gifte	kann Panzerung umgehen
Krankheit (KRA)	Bakterien, Viren, Sporen	umgeht Panzerung
Strahlung (STR)	Gammastrahlung	umgeht Panzerung
EMP (EMP)	Elektromagnetische Impulse	ignoriert konventionelle Panzerung
Mystik (MYS)	Mystische Kräfte	identisch zu KIN, besondere Eigenschaften

ätzend, KIN = kinetisch usw. Schadensart und Schadenstyp bilden die Schadenskategorie, z. B. (S-KIN), (A-KRA) usw.

Ätzend (ÄTZ)

Säuren und Laugen sind extrem aggressive Chemikalien, die in Windeseile Stoffe zersetzen. Auf ungeschützter Haut verursachen ätzende Stoffe hässliche Wunden. Wird Ausrüstung von einem ätzenden Stoff getroffen, würfle 1 W6. Bei einer 1 ist der Gegenstand beschädigt und nutzlos bis zu seiner Reparatur. Bei den meisten ätzenden Stoffen kommt der Effekt auf die Menge und die Größe des Gegenstands an. Ein paar Tropfen Säure, die ein Fahrzeug treffen, hinterlassen vielleicht hässliche Korrosionsflecken. Fällt eine Pistole in einen 10.000 Liter Kessel mit brodelnder Säure, löst sie sich komplett auf (Spielleiterentscheidung).

Kinetisch (KIN)

Projektile, Schrapnelle, Pfeile, Klingen und stumpfe Schlagwaffen sind die zerstörerischen Kräfte klassischer Waffen. Gegen sie wurde die konventionelle Panzerung entwickelt, weshalb dieser Schadenstyp keine besonderen Auswirkungen besitzt. Auch bei kinetischem Ausdauerverlust (A-KIN) wird die Panzerung vom Schaden abgezogen.

Feuer (FEU)

Eine dicke Panzerung aus polymerisierten Kunststoffen schützt wie ein Topflappen vor Temperatur, doch die meisten Panzerungen sind nicht gegen Hitze konzipiert. Ungeschützte Bereiche zwischen Torso und Gliedmaßen lassen Hitze passieren, ohne sie zu behindern, und die hohen Temperaturen können nicht abgeführt

werden. Aus diesem Grund sind Hitze und Flammenwaffen panzerbrechend gegen konventionelle Panzerung.

Kälte (KÄL)


Der Entzug von Körperwärme ist, was wir als Kälte wahrnehmen. Moderne Panzerungen sind atmungsaktiv und versuchen einen möglichst ungehinderten Luftaustausch zu gewährleisten. Kälte kann sie deshalb ungehindert passieren und ignoriert konventionelle Panzerungen.

Schock (SCH)

Blitze und Strom sind Ungleichgewichte von elektrischen Ladungen, die sich durch die verbauten Metalle der Panzerung und ungeschützten Stellen ungehindert ausbreiten können. Sie nutzen den Charakter zur Erdung des elektrischen Ungleichgewichts, womit dieser einen Schock erhält. Schockwaffen und elektrische Ströme gelten als panzerbrechend. Lebewesen, die von Schockwaffen getroffen werden, haben in ihrer nächsten Runde nur eine halbe Aktion. Auch wenn ein Ziel von mehreren Schockwaffen beeinflusst wird, hat es in der folgenden Runde mindestens eine halbe Aktion zur Verfügung.

Gift (GIF)

Gift kann dem Menschen im Kampf durch die Lungen (gasförmig) oder durch Hautverletzungen (flüssig) verabreicht werden. Als Giftgas ignoriert die toxische Substanz jede konventionelle Panzerung, da sie über die Atemluft eingenommen wird. Ist das Gift in flüssiger Form, muss die Waffe zuerst die Panzerung passieren und ihrem Träger mindestens 1 Schaden verursachen, bevor das



Gift wirken kann. Kommt ein flüssiges Gift ausschließlich mit der Panzerung des Charakters in Kontakt, hat es keinen Effekt.

Krankheit (KRA)

Krankheiten können durch Bakterien, Viren und Sporen (z. B. von Pilzen) ausgelöst werden. Kommt der Charakter mit ihnen durch die Haut, Mund oder Atemwege in Berührung, schützt ihn keine konventionelle Panzerung. Kommen die Krankheitserreger ausschließlich mit der Panzerung in Kontakt haben sie keinen Effekt.

Strahlung (STR)

Unter den verschiedenen Strahlungsarten können nur hoch konzentrierte Röntgenstrahlen und Gammastrahlen dem Charakter gefährlich werden. Alpha- und Beta-Strahlung werden vollständig von der Panzerung absorbiert. Gammastrahlung und harte Röntgenstrahlung können hingegen nur von massiven Bleiplatten effektiv absorbiert werden und ignorieren konventionelle Panzerung deshalb vollständig. Es sollte beachtet werden, dass Bunker- und militärische Fahrzeugpanzerung häufig gegen Strahlung gebaut wurden und deshalb diese vollständig absorbiert.

EMP (EMP)

Elektromagnetische Impulse sind Schwingungen von elektrischen und magnetischen Feldern, die für den Menschen ungefährlich sind. Sie stören jedoch effektiv Prozessoren und Schaltkreise, weshalb alle elektronischen Geräte ohne EMP-Schutz von ihnen gestört werden können. Waffen auf EMP-Basis generieren einen elektromagnetischen Impuls, der Technologien innerhalb des Wirkungsbereichs deaktivieren kann, sofern diese nicht gegen EMP abgeschirmt sind.

Würfel für jeden relevanten Gegenstand (meist Elektronik) 1 W6, bei 1-4 ist der Gegenstand für 1W6 Runden funktionslos und muss reaktiviert werden. Wird ein Technomorph von einer EMP Waffe getroffen, würfel 1 W6. Der Technomorph muss die gewürfelte Zahl an Kräften deaktivieren.

Mystik (MYS)

Es gibt mehr Dinge zwischen Himmel und Erde, als die Wissenschaften zu begreifen vermögen.

Einige Kräfte der Paraphysiologie können nahezu mystische Kräfte hervorbringen, welche auf unbegreifliche Weise Schaden verursachen. Dieser Schaden gehorcht keinen nachvollziehbaren Naturgesetzen und wirkt sich bei jeder Schadensquelle anders aus. Gegen Mystik-Schaden gibt es keine Resistenzen und Immunität. Konventionelle Panzerungen können ihre Wucht gelegentlich eingrenzen. Der genaue Effekt ist bei jeder Schadensquelle separat beschrieben.

11-4.11 BELASTUNG IM KAMPF

Jeder Charakter kann Ausrüstung mit einem Gewicht von KRAFT x 20 kg tragen, doch schon lange vor dem Erreichen des Höchstgewichts beeinflusst die schwere Ausrüstung die Kampffertigkeiten. Trägt ein Charakter mehr als die Hälfte seines maximalen Gesamtgewichts, erhält er -2 auf seine Reaktion. Gilt der Charakter als überladen, weil er mehr Ausrüstung als KRAFT x 10 kg trägt, erhält er -4 auf Reaktion und -2 auf alle Attributs- und Fertigkeitstests.

11-4.12 ÄUßERE EINFLÜSSE

Es gibt äußere Einflüsse, die das Kampfgeschehen erheblich verändern können. Die meisten dieser Einflüsse betreffen unser wichtigstes Sinnesorgan; das Auge. Die nachfolgende Tabelle zeigt Modifikatoren, die im Fern- und Nahkampf beachtet werden sollten, aber auch Fertigkeiten außerhalb des Kampfes betreffen können. Sichtmodifikatoren addieren sich, wenn mehrere äußere Einflüsse zusammenkommen. Der maximale Sichtmodifikator ist aber immer +8.

11-4.13 BEIDHÄNDIGER KAMPF

Die schwerste Kampfdisziplin ist der gleichzeitige Kampf mit 2 Waffen. Ein Charakter, der in der linken und rechten Hand jeweils 1 Waffe hat und mit beiden Waffen gleichzeitig angreift oder unbewaffnet mit beiden Händen zuschlägt, kämpft beidhändig. Beidhändiger Kampf ist mit allen Waffentypen möglich, solange es sich dabei um Einhandwaffen handelt (Einhandschwerter, Messer, Pistolen, Maschinenpistolen, Unbewaffnet usw.).

Statt für jeden Angriff ½ Aktion ausgeben zu müssen, benutzt der Charakter beide Handwaffen in ½ Aktion zusammen. Der Charakter muss seine Pool-Würfel weiterhin auf

Äußere Einflüsse

Einfluss	MW-Modifikator
Licht (normal)	+0
Dämmerung	+1
Mondhelle Nacht	+2
Mondlose Nacht	+3
Finstere Nacht	+4
Licht (flackernd)	+1
Licht (blendend)	+1
Licht (gleißend)	+2
Nebel (schwach)	+1
Nebel (stark)	+3
Rauch (schwach)	+1
Rauch (stark)	+3

beide Attacken aufteilen, kann aber in ½ Aktion 2 Angriffe ausführen, statt eines einzelnen. Der unmodifizierte Mindestwurf für den Angriff mit der ersten Waffe bleibt bei 4+, der unmodifizierte Mindestwurf für den Angriff mit der zweiten Waffe ist 9+. Beide können wie üblich durch Modifikatoren erhöht und gesenkt werden. Mit der Fertigkeit *Beidhändiger Kampf* kann der Mindestwurf für die zweite Hand gesenkt werden.

11-4.14 SCHADHAFT AUSRÜSTUNG

Eigentlich sind die modernen Waffen und Panzerungen so gebaut, dass sie auch starken Beanspruchungen standhalten. Manchmal kann es jedoch passieren, dass gewaltige Kräfte auf das Kampf-Material wirken. EUROPA INFERNA verzichtet auf komplexe Schadensregeln für Ausrüstung, es gibt deshalb nur zwei Kategorien; funktionstüchtig und beschädigt. Ausrüstung, die beschädigt ist, hat keine Funktion mehr und ist bis zu ihrer Reparatur nutzlos. Sie kann durch paraphysiologische Kräfte beschädigt werden oder durch direkte Attacken auf die Ausrüstung. Manchmal findet sich auch beschädigte Ausrüstung. Die häufigsten Beschädigungen werden entstehen, wenn Kämpfer versuchen, ihre Kontrahenten zu entwaffnen.

11-4.15 SCHLÖSSER MIT GEWALT ÖFFNEN

Verzweifelte Situationen führen zu verzweifelten Maßnahmen. Mechanische Schlösser lassen sich durch einen gezielten Hieb oder wohlgesetzten Schuss zerstören und damit öffnen. Schlägt ein Charakter mit einer Handwaffe auf ein Schloss

Einfluss	MW-Modifikator
Regen (schwach)	+1
Regen (stark)	+2
Aschesturm	+5
Ziel komplett verdeckt	+5
Blind	+8
Lautstärke (hoch)	+1
Lautstärke (extrem)	+2
Feuer (kleinflächig)	+1
Feuer (großflächig)	+2
Temperatur (größer 40 °C)	+1
Temperatur (kleiner -20 °C)	+1
Instabiler Untergrund	+1

oder feuert mit einer Schusswaffe darauf, kämpft massiver Stahl gegen Stahl. Nutzt ein Charakter eine Handwaffe, um ein mechanisches Schloss aufzuschlagen, würfelt er einen KRAFT-Test gegen MW 6+ und zusätzlich +1 pro Stufe des Schlosses. Für ein mechanisches Stufe I-Schloss ist der Mindestwurf also 8+ (den Mindestwurf 7+ gibt es nicht). Gelingt auch nur 1 Erfolg, wird das Schloss zerstört. Unabhängig ob der Charakter einen Erfolg hat oder nicht, würfelt er anschließend mit 2 W6. Zeigen die Würfel einen Pasch, ist die verwendete Waffe beschädigt und bis zur Reparatur unbrauchbar.

Feuert der Charakter stattdessen mit einer Schusswaffe auf ein mechanisches Schloss, muss die Waffe mindestens Schaden in Höhe der Stufe des Schlosses +6 verursachen, um es zu zerstören. Ist die Waffe stark genug, würfelt der Spieler 1 W6. Bei 3-6 springt das Schloss auf, bei 1-2 bleibt es verschlossen und so verkantet, dass es sich nicht mehr mit Gewalt oder Finesse öffnen lässt. Das Projektil wird automatisch zum Querschläger. Unabhängig vom Erfolg der Aktion würfelt der Charakter 2 W6. Bei einem Pasch wird ein Charakter in maximal 25 Metern Umkreis von dem Projektil an einer zufällig gewürfelten Körperregion getroffen (siehe Fernkampf: Treffer und Körperregionen) und verursacht seinen normalen Schaden. Stehen mehrere Personen gleichweit entfernt, wird ein zufälliger Charakter ausgewürfelt.

11-4.16 MÜDIGKEIT & SCHLAFENTZUG

Die Charaktere werden immer wieder in Situationen kommen, in denen akuter

Schlafentzug das Leben zur Hölle macht. Egal ob sie auf der Flucht vor H.A.S.S. sind, Wache halten müssen oder ein Rennen gegen die Zeit zu scheitern droht, ihre Körper benötigen Schlaf.

Sind Charaktere mehr als 24 Stunden wach, ohne mindestens 6 Stunden davon geschlafen zu haben, verlieren sie für jeweils 2 weitere Stunden Wachsein 1 W6 Ausdauer. Ohne Schlaf kann dieser Ausdauerverlust nicht geheilt werden und die Ausdauer regeneriert sich nicht mehr auf natürliche Weise, bis der Charakter Schlaf findet.

11-4.17 TRINKEN

Ethanol ist eine beliebte Droge und ein starkes Nervengift, das aufgrund seiner berauschenden Wirkung eingenommen wird. Trinkt ein Charakter im Übermaß, muss er mit den Konsequenzen seines Handelns leben. Während er das erste Bier womöglich noch ohne Nebenwirkungen wegsteckt, kann schon das nächste Glas sein Urteilsvermögen beträchtlich eintrüben. Der Spielleiter sollte spätestens ab dem zweiten Bier einen KRAFT-Test verlangen. Gelingt dieser, hat der Alkohol noch keine Auswirkungen, misslingt er, treten sofort Auswirkungen auf, die 8 Stunden lang anhalten. Mit jedem weiteren alkoholischen Getränk erschwert sich der Mindestwurf und die Auswirkungen der Ethanolvergiftung (siehe nachfolgende Tabelle).

11-4.18 IN FLAMMEN

Waffen und paraphysiologische Kräfte können einen Charakter in Brand setzen. Fängt ein Charakter Feuer, würfelt er mit 2 W6, wie viele Runden das Feuer weiter brennt. In jeder Runde erhält der brennende Charakter 1 W6 Schaden auf den Torso, der als panzerbrechend zählt. Sich zu löschen ist eine volle Aktion. Ein Charakter kann gleichzeitig nur 1-mal in Brand gesetzt werden. Ein weiteres in Brand setzen, hat keinen Effekt, so lange die anderen Flammen nicht gelöscht sind.

11-4.19 FALLSCHADEN

Entscheidet sich ein Charakter gewollt oder ungewollt für den schnellsten Weg nach unten, erhält er Fallschaden. Fallschaden gilt als kinetischer Schaden, ignoriert jedoch jegliche Panzerung und paraphysiologischen Effekte. Bei Fallschaden spielt die Größenstufe des fallenden Wesens eine bedeutende Rolle. Eine gewaltige

Hydra stört sich weniger an einem Sturz aus dem 3. Stock als ein gewöhnlicher Mensch. Beim Fallschaden erhalten Charaktere keinen individuellen Schaden, sondern verlieren ganze Verwundungsgrade (siehe **11-4.3 Massiver Schaden**). Der Fallschaden kann der nachfolgenden Tabelle entnommen werden.

11-4.20 ERSTICKEN

Der menschliche Körper benötigt Sauerstoff zum Leben und nimmt Schaden, wenn er diesen nicht mehr erhält. Ersticken gilt als Krankheits-Schaden (S-KRA), der ohne Inkubationszeit eintritt. Die nachfolgende Tabelle beschreibt den Schaden, welcher durch Ersticken entsteht. Nach jeder Zeiteinheit erhält der Charakter den angegebenen Schaden. Für den erlittenen S-KRA Schaden erhalten erstickende Charakter keinen weiteren Verlust an Ausdauer.

11-4.21 VERHUNGERN & VERDURSTEN

Ein Mensch kann viele Tage ohne Nahrung auskommen, doch irgendwann muss jeder etwas zu sich nehmen. Bei Wasser sieht es noch viel kritischer aus. Ohne das erfrischende Nass überleben Menschen nur wenige Tage. Charaktere, die nicht essen oder trinken können, erleiden bereits nach einem Tag die ersten Auswirkungen. Sind diese auch mild, so nimmt die Ernsthaftigkeit mit steigender Dauer zu, bis schließlich der Tod eintritt. Schaden, der durch Hunger oder Durst entsteht, gilt als Krankheits-Schaden, der ohne Inkubationszeit eintritt. Schaden durch Verhungern und Verdursten ist kumulativ, d. h., wird das nächste Zeitfenster erreicht, erhält der Charakter erneut Schaden durch den Nährstoffmangel.

Ersticken

Zeit ohne Sauerstoff	Schaden
nach 30 Sekunden	1(A-KRA)
nach 60 Sekunden	2(A-KRA)
nach 90 Sekunden	4(A-KRA)
nach 120 Sekunden	8(A-KRA) + 1(S-KRA)
nach 150 Sekunden	16(A-KRA) + 2(S-KRA)
nach 180 Sekunden	32(A-KRA) + 4(S-KRA)
nach 210 Sekunden	64(A-KRA) + 8(S-KRA)
nach 240 Sekunden	128(A-KRA) + 16(S-KRA)
nach 270 Sekunden	256(A-KRA) + 32(S-KRA)
mehr als 300 Sekunden	512(A-KRA) + 64(S-KRA)

Trinken

Menge	Mindestwurf	Auswirkung
1 Bier	-	keine
2 Bier	4+	-1 Reaktion
3 Bier	4+	-2 Reaktion
4 Bier	5+	-3 Reaktion, -1 auf GEIST- und GESCHICK-basierte Fertigkeiten
5 Bier	5+	-4 Reaktion, -2 auf GEIST- und GESCHICK-basierte Fertigkeiten
6 Bier	6+	-5 Reaktion, -3 auf GEIST- und GESCHICK-basierte Fertigkeiten
7 Bier	6+	-5 Reaktion, -3 auf alle Fertigkeit-Tests
8 Bier	8+	-5 Reaktion, -5 auf alle Fertigkeit-Tests
9 Bier	8+	-5 Reaktion, -5 auf alle Attribut- und Fertigkeit-Tests
10 Bier und mehr	9+	ohnmächtig

Fallschaden

Höhenkategorie	GRÖßENSTUFE			
	Schaden (normal)	Schaden (groß)	Schaden (gigantisch)	Schaden (Horror)
1-2 m	-	-	-	-
3-4 m	2 W6 Ausdauerverlust	-	-	-
5-6 m	1 Verwundungsgrad	-	-	-
7-8 m	2 Verwundungsgrade	2 W6 Ausdauerverlust	-	-
9-10 m	3 Verwundungsgrade	1 Verwundungsgrad	-	-
11-12 m	4 Verwundungsgrade	2 Verwundungsgrade	2 W6 Ausdauerverlust	-
13-14 m	5 Verwundungsgrade	3 Verwundungsgrade	1 Verwundungsgrad	-
15-16 m	6 Verwundungsgrade	4 Verwundungsgrade	2 Verwundungsgrade	2 W6 Ausdauerverlust
17-19 m	7 Verwundungsgrade	5 Verwundungsgrade	3 Verwundungsgrade	1 Verwundungsgrad
20-25 m	8 Verwundungsgrade	6 Verwundungsgrade	4 Verwundungsgrade	2 Verwundungsgrade
26-30 m	9 Verwundungsgrade	7 Verwundungsgrade	5 Verwundungsgrade	3 Verwundungsgrade
30-40 m	10 Verwundungsgrade	8 Verwundungsgrade	6 Verwundungsgrade	4 Verwundungsgrade
40-50 m	11 Verwundungsgrade	9 Verwundungsgrade	7 Verwundungsgrade	5 Verwundungsgrade

Verhungern

Zeit ohne Nahrung	Effekt	Schaden
1 Tag	kein Effekt	-
2-3 Tage	-1 auf GEIST/KRAFT-Tests	-
4-7 Tage	-2 auf GEIST/KRAFT-Tests, keine Heilung	3(A-KRA) + 1(S-KRA)/Tag
8-15 Tage	-3 auf GEIST/KRAFT-Tests und -Fertigkeiten, keine Heilung	4(A-KRA) + 2(S-KRA)/Tag
16-31 Tage	-4 auf GEIST/KRAFT-Tests und -Fertigkeiten, keine Heilung	5(A-KRA) + 3(S-KRA)/Tag
32-64 Tage	-5 auf GEIST/KRAFT-Tests und -Fertigkeiten, keine Heilung	6(A-KRA) + 4(S-KRA)/Tag
64-127 Tage	-5 auf alle Attribut- und Fertigkeit-Tests, keine Heilung	7(A-KRA) + 5(S-KRA)/Tag
128 Tage und mehr	-6 auf alle Attribut- und Fertigkeit-Tests, keine Heilung	8(A-KRA) + 6(S-KRA)/Tag

Verdursten

Zeit ohne Trinken	Effekt	Schaden
6 Stunden	kein Effekt	-
7-12 Stunden	-1 auf GEIST-Tests und -Fertigkeiten	-
13-24 Stunden	-2 auf GEIST-Tests und -Fertigkeiten	3(A-KRA) + 1(S-KRA)/h
25-36 Stunden	-3 auf alle Attribut- und Fertigkeit-Tests	4(A-KRA) + 2(S-KRA)/h
37-48 Stunden	-4 auf alle Attribut- und Fertigkeit-Tests	5(A-KRA) + 3(S-KRA)/h
> 2 Tage	-5 auf alle Attribut- und Fertigkeit-Tests	6(A-KRA) + 4(S-KRA)/h
> 3 Tage	-6 auf alle Attribut- und Fertigkeit-Tests	7(A-KRA) + 5(S-KRA)/h
> 4 Tage	-7 auf alle Attribut- und Fertigkeit-Tests	8(A-KRA) + 6(S-KRA)/h

11-5 BEWEGUNG

11-5.1 GEHEN & RENNEN

Die wenigsten Kämpfer werden in einer Auseinandersetzung still stehen bleiben und auf den taktischen Positionsvorteil verzichten. Um sich zu bewegen, muss der Spieler entscheiden, ob sein Charakter geht oder rennt. Das Gehen kostet ihn nur eine halbe Aktion und der Charakter kann sich bis zu seinem 2-fachen GESCHICK-Pool in Metern bewegen. Z. B. bei einem GESCHICK-Pool von 3 wären das 6 Meter pro Runde.

Muss es ein bisschen mehr sein, kann der Charakter im Kampf rennen. Dies kostet eine volle Aktion und lässt dem Charakter keinen Spielraum für weitere Aktionen in dieser Runde. Dafür bewegt sich der Charakter aber bis zu seinem 10-fachen GESCHICK-Pool in Metern.

Ob und wie schnell ein Charakter sich beim Rennen bewegt, ist auch vom Untergrund abhängig. Will ein Charakter durch schwieriges Gelände rennen, muss er einen GESCHICK-Test gegen den Gelände-Mindestwurf plus etwaiger Modifikatoren (z. B. Sichtmodifikatoren) ablegen. Jeder Erfolg erlaubt es dem Charakter, 10 m pro Runde zu rennen, mit einem Maximum des zehnfachen GESCHICK-Pools. Misslingt der Wurf, bewegt der Charakter sich nur den doppelten GESCHICK-Pool in Meter. Im Folgenden ist eine Tabelle mit Gelände-Mindestwürfen zu finden:

Gelände-Modifikatoren

Gelände	Mindestwurf	Beispiel
uneben	4+	Wurzeln, Steine
fordernd	5+	dichtes Buschwerk
unwegsam	6+	hohes Gras
schwierig	8+	sumpfig
kaum passierbar	9+	Stacheldraht
undurchdringlich	10+	Treibsand

11-5.2 SPRINGEN

Einige Hindernisse können nur mit einem gekonnten Sprung umgangen werden. Charaktere, die springen wollen, würfeln einen KRAFT-Test mit dem Standardmindestwurf von 4+. Für jeden gewürfelten Erfolg legt der Charakter mit seinem Sprung eine Strecke von 1,50 Meter zurück. Jeder Charakter schafft es auch ohne KRAFT-Test, 1,50 Meter weit zu springen.

Will ein Charakter aus dem Stand in die Höhe springen, würfelt er ebenfalls einen KRAFT-Test mit dem Standardmindestwurf von 4+ und springt für jeden Würfelerfolg 25 cm in der Vertikalen. Jeder Charakter schafft es auch ohne KRAFT-Test, 25 cm in der Vertikalen zu springen.

11-5.3 KLETTERN

Ist ein Hindernis zu hoch, um darüber zu springen, muss der Charakter seine Kletterkünste unter Beweis stellen. Um ein Objekt zu erklettern, spielen dessen Oberflächenmerkmale eine bedeutende Rolle. Der raue Baumstamm ist sicherlich besser zu erklimmen als ein glattes Versorgungsrohr aus blankem Metall. Der Charakter würfelt ein *Klettern*-Test und muss mindestens 1 Erfolg erreichen, um das Objekt zu erklimmen. Dabei legt er pro Erfolg 2 Meter pro Runde zurück.

Klettern

Griffigkeit	Beispiel	Mindestwurf
sehr griffig	Leiter	4+
griffig	Baumstamm	5+
wenig griffig	zackige Felsen	6+
kaum griffig	glatte Felsen	8+
grifflos (rau)	Betonwand	9+
grifflos (glatt)	polierte Oberfläche	10+

11-5.4 SCHWIMMEN

Sich über Wasser zu halten ist das eine, doch bei stürmischem Seegang einen Ertrinkenden aus dem Wasser zu retten etwas ganz anderes. Um Schwimmen zu können, muss ein Charakter mindestens 1 Punkt auf Schwimmen besitzen. Kann ein Charakter Schwimmen und das Wasser ist ruhig, bewegt er sich mit 2 Meter pro Runde im Wasser vorwärts und kein *Schwimmen*-Test wird notwendig. Ist das Wasser jedoch in Bewegung und aufgepeitscht, muss ein *Schwimmen*-Test mit den folgenden Mindestwürfen absolviert werden.

Schwimmen

Wasserbewegung	Mindestwurf	Beispiel
bewegt	4+	langsamer Fluss
turbulent	5+	schneller Fluss
wild	6+	Stromschnellen
brausend	8+	Wildwasser
aufgewühlt	9+	raue See
aufgepeitscht	10+	stürmische See

Manche Charaktere der Gruppe werden nicht schwimmen können und müssen hin und wieder aus tosenden Flüssen gerettet werden. Will ein Charakter einen Ertrinkenden retten, erhält er einen +2 Malus auf den Mindestwurf des *Schwimmen*-Tests.

11-5.5 TAUCHEN

Tauchen ist sowohl mit natürlicher Atemluft als auch mit professionellem Tauchgerät möglich. Taucht ein Charakter ohne Tauchgerät, würfelft er einen *Tauchen*-Test gegen den Standardmindestwurf 4+. Für jeden Erfolg gelingt es ihm, bis zu 10 Meter zu tauchen (und auch wieder aufzutauchen). Für jede volle Aktion, die er während des Tauchgangs machen möchte, verliert er 1 dieser Erfolge. Ein Charakter kann unter Wasser versuchen, mehr volle Aktionen durchzuführen als er gewürfelt hat. In diesem Fall erleidet er die Auswirkungen von 30 Sekunden Ersticken pro überzähliger Aktion (siehe **Ersticken**). Durch die Fertigkeit *Gekonntes Tauchen (Apnoetauchen)* kann der Bewegungs- und Aktionsradius beim Tauchen erheblich erhöht werden (siehe **Kapitel: Fertigkeiten**).

Professionelle Tauchausrüstung erlaubt einen deutlich längeren Tauchgang in größere Tiefen. Um Tauchgerät zu verwenden, benötigt der Charakter mindestens 1 Fertigkeitsschritt auf *Gekonntes Tauchen (Gerätetauchen)*. Unter Wasser kann der Charakter mit Tauchgerät so viele Aktionen durchführen wie sein Luftvorrat reicht. Die genaue Tauchlänge und -tiefe wird durch das Tauchgerät bestimmt. Endet der Luftvorrat unter Wasser, erhält der Charakter Schaden nach den Regeln für Ersticken. Tauchgerät ist klobig und die Bewegungen des Charakters stark eingeschränkt. Aus diesem Grund erhält der Charakter -4 auf alle Reaktions-, Attribut- und Fertigkeitstests. Will der Charakter unter Wasser komplexe Aktionen durchführen, sollte der Spielleiter einen *Gekonntes Tauchen*-Test verlangen.

Muss ein Charakter aus größeren Tiefen (mehr als 20 Meter) auftauchen, ist es ratsam, mit maximal 10 Meter pro Minute aufzusteigen, um den notwendigen Druckausgleich zu schaffen. Taucht der Charakter schneller auf, erhält er 5(S-KRA) Schaden und jeweils weitere +5(S-KRA) Schaden für alle 10 Meter pro Minute, welche die empfohlene Geschwindigkeit überschreiten. Die maximale Auftauchgeschwindigkeit beträgt 100 Meter pro Minute.

11-5.6 FLIEGEN

Die Fähigkeit, aus eigenem Antrieb fliegen zu können, ist nur wenigen Wesen vorbehalten. Will eine Kreatur ihre Flügel einsetzen, bewegt sie sich mit einer Geschwindigkeit, welche in der nachfolgenden Tabelle angegeben ist. Um vom Boden zu starten, benötigt ein fliegendes Wesen 1 volle Aktion. Die maximale Steighöhe für fliegende Kreaturen beträgt 18.000 Meter. Auf Grund der harschen Temperaturen und dem mangelnden Sauerstoff in diesen Höhen erhalten Kreaturen ab einer Höhe von 5.000 Meter 1W6(S-KÄL)/Runde, ab 10.000 Meter 2W6(S-KÄL)/Runde und ab 15.000 Meter 4W6(S-KÄL)/Runde Schaden, die wie üblich Panzerung ignorieren. Immer wenn fliegende Kreaturen Verletzungen erhalten oder Ausdauer verlieren, müssen sie einen *Fliegen*-Test oder *Gekonntes Fliegen*-Test gegen den Mindestwurf 5+ ablegen. Misslingt der Test, geraten sie ins Trudeln und stürzen ab (siehe **Absturz**). Versuchen fliegende Kreaturen auszuweichen, während sie sich in der Luft befinden, nutzen sie die Fertigkeit *Fliegen* bzw. *Gekonntes Fliegen* anstatt *Ausweichen* bzw. *Gekonntes Ausweichen*. Ob sie getroffen werden oder nicht, ist dann eine reine Frage ihrer Flugkünste. Umfliegen Kreaturen Hindernisse oder sind zu komplexen Flugmanövern gezwungen, kann der Spielleiter ebenfalls einen *Fliegen*-Test oder *Gekonntes Fliegen*-Test verlangen.

Fliegen & Gleiten

Größenstufe	Grundgeschwindigkeit	KRAFT-Bonus
winzig	50 m/Runde	+ (10 x KRAFT-Poolwürfel) m/Runde
klein	200 m/Runde	+ (10 x KRAFT-Poolwürfel) m/Runde
normal	150 m/Runde	+ (10 x KRAFT-Poolwürfel) m/Runde
groß	120 m/Runde	+ (10 x KRAFT-Poolwürfel) m/Runde
gigantisch	90 m/Runde	+ (10 x KRAFT-Poolwürfel) m/Runde
Horror	30 m/Runde	+ (10 x KRAFT-Poolwürfel) m/Runde

11-5.7 GLEITEN

Gleiten beschreibt das Ausnutzen der Thermik, um durch Luftbewegungen an Höhe zu gewinnen. Schwingen zum Gleiten wurden nicht für die extremen Kräfte des Starts vom Boden konzipiert und brauchen daher einen Schub. Will ein Charakter mit seinen Schwingen gleiten, braucht er entweder einen kräftigen Luftstrom unter sich (z. B. große Ventilationsanlage auf einem Dach) oder er springt aus einer Höhe, die mindestens 10 Meter entsprechen muss. Hat der Charakter es in die Luft geschafft, wird die Fähigkeit Gleiten identisch zum Fliegen behandelt.

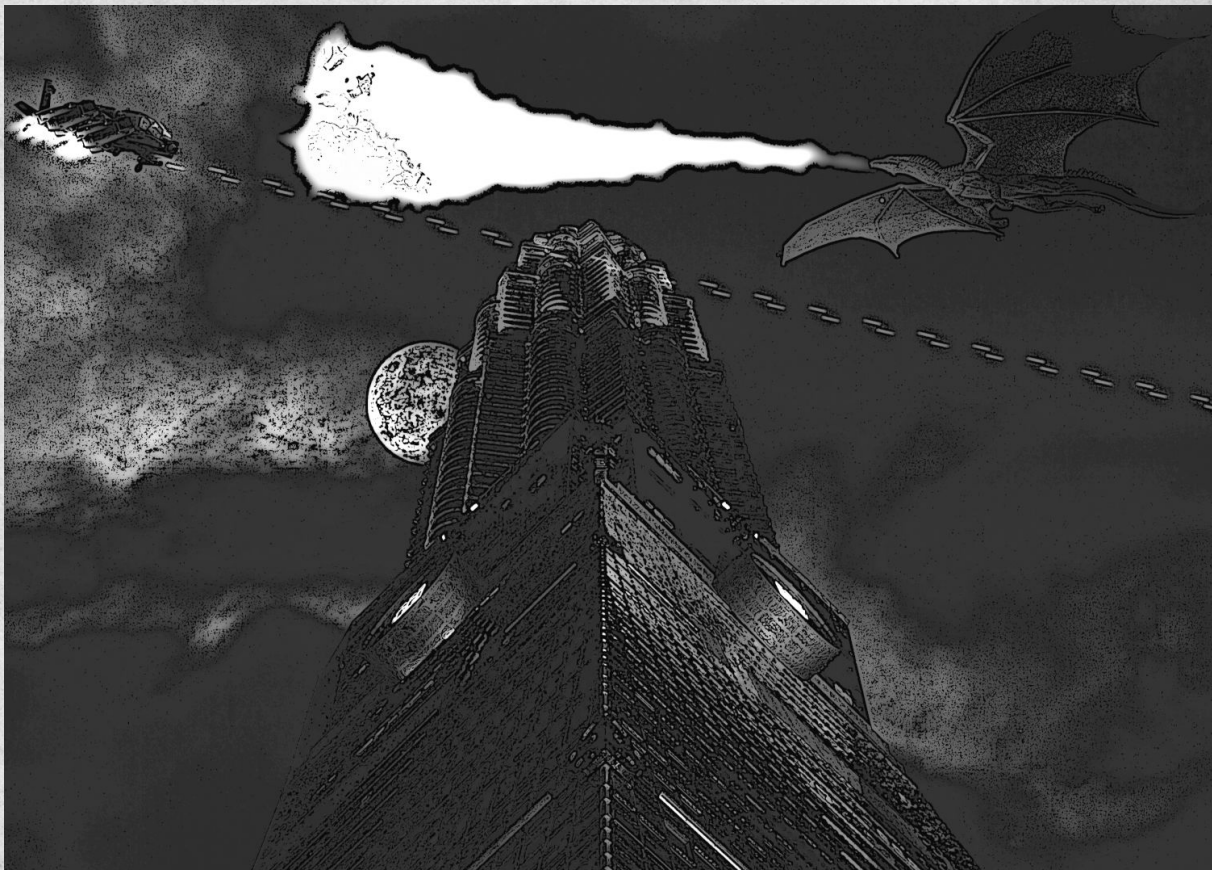
11-5.8 STURZFLUG

Beim Sturzflug legt der Flieger seine Flügel/Schwingen eng an den Körper an und nutzt diese nur noch zur Stabilisierung des Flugvektors. In einem steilen Winkel rast er auf den Erdboden zu und gewinnt damit erheblich an Geschwindigkeit. Ein fliegendes Wesen im Sturzflug bewegt sich mit seiner maximalen Flugeschwindigkeit $\times 5$ (abgerundet). Für jede Runde im Sturzflug verliert er die sich daraus ergebende Geschwindigkeit $\times 0,5$ (abgerundet) an Höhe und

muss einen *Fliegen-* bzw. *Gekonntes Fliegen-*Test mit dem Mindestwurf $5+(1)$ bestehen, um sich wieder abzufangen. Für jede Runde im Sturzflug wird der Mindestwurf um $+1$ erschwert. Versucht der Flieger sich todesmutig auf einen Feind zu stürzen und diesen zu rammen, erhalten beide Parteien Sturzschaden mit $0,5 \times$ der durch den Sturzflug verlorenen Höhe (abgerundet) als Fallschaden (siehe **Fallschaden**).

11-5.9 ABSTURZ

Wer hoch steigt, kann tief fallen. Stürzt ein Charakter in einer Flugmaschine oder mit seinen Flügeln/Schwingen ab, erhält er Fallschaden (siehe **Fallschaden**). Hat der Charakter noch mindestens 100 Meter Abstand zum Boden, darf er einen Versuch unternehmen, den Absturz zu verhindern. Dafür würfelt er mit der entsprechenden Fertigkeit auf den Mindestwurf $5+$ und addiert alle Boni und Mali hinzu (z. B. Verwundungsgrad, Schäden bei Flugmaschinen etc.). Gelingt der Wurf, kann er sicher landen, was ihn pro 100 Meter Höhe eine volle Aktion kostet. Misslingt der Wurf, erhält der Charakter den entsprechenden Fallschaden.





12 TECHNOLOGIE

12-1 DIE WELT HINTER DEM DISPLAY


Bereits in den 80er-Jahren des 20. Jahrhunderts wurden primitive Rechenmaschinen zur Bewältigung umfassender Personendaten eingesetzt. Was lange Zeit als schlichte Arbeitserleichterung des Staatsapparates diente, wurde durch die Entwicklerin Anna Koschinski über Nacht zum bedeutendsten Wirtschaftszweig Europas. Als Mathematikerin und Verwaltungsangestellte arbeitete sie im Amt für Ausweiswesen als Informationsassistentin. Nie zufrieden mit der Effizienz ihrer Abteilung entwickelte Anna Koschinski das Rechnermodell SR1 in ihrer Freizeit. Die Maschine basierte auf der gleichen Technologie wie die Rechner im Amt, doch ihr Operationszentrum wurde von Anna so konzipiert, dass die Daten nicht seriell, also nacheinander, sondern parallel und damit gleichzeitig verarbeitet werden konnten. Die Rechengeschwindigkeit nahm um das 20-fache zu, doch ihre Vorgesetzten zeigten kein Interesse an dieser Revolution.

Die Geschichtsquellen sind nicht eindeutig, doch vermutlich waren die harschen Abweisungen und das Desinteresse der Amtsleitung der Grund für Anna Koschinski ihre sichere Position aufzugeben und sich selbstständig zu machen. Sie gründete die Firma Minerva-Rechner und setzte ihre Entwicklung fort. Das Modell SR2 verfügte bereits über zwei parallel geschaltete Operationszentren und SR3 schließlich über acht. Damit stieg die Rechengeschwindigkeit auf ein Niveau, dass der SR3 die Jahresrechenleistung des Reichsbürgerministeriums in einer Nacht durchführen konnte. Da es kein Interesse an den teuren und damals handgelöteten Rechenmaschinen gab, blieb Minerva-Rechner ein Exot. Im Jahr 1991 wurde der junge Ingenieur Alexander von Draas auf Minerva-Rechner aufmerksam und bot Anna Koschinski an, in das Unternehmen einzusteigen. Seine Vision war eine vernetzte Welt, in welcher Briefe, Anträge, Unterlagen, schlicht alle auf Papier basierenden Informationen überflüssig würden. Papier galt in Europa lange Zeit als kostbarer Rohstoff und konnte nur durch effiziente Wiederverwertung

preislich stabilisiert werden. Doch vermutlich hätte der Visionär sich nicht zu träumen gewagt, was ihr SR4 auslösen würde. Mit einer direkten Verbindung zwischen zwei SR4-Modellen über eine schlichte Telefonleitung verwunderte Minerva-Rechner die Juroren eines Technologiewettbewerbs im Jahr 1998. Die Rechner kommunizierten untereinander und konnten Daten in Sekundenschnelle austauschen. Doch Alexander von Drass hatte noch ein weiteres Ass im Ärmel. Er zerschnitt mit einer Schere die Telefonschnur und die Rechner kommunizierten weiter. Die Veranstalter und Zuschauer, unter denen auch der Elektronikmagnat Graf Otto von Trassburg saß, trauten ihren Augen nicht. Die beiden SR4 Modelle besaßen ein eingebautes Funkmodul und konnten Daten kabellos übertragen. Nach der verblüffenden Vorstellung trat Graf von Trassburg an die beiden Erfinder heran und unterbreitete ihnen ein Angebot, das sie unmöglich ablehnen konnten.

Innerhalb von 5 Jahren entwickelte sich MINERVA zum führenden Rechnerunternehmen und vernetzte staatliche und private Stellen in der ganzen Wehrstadt. Militärische Projekte bescherten dem Unternehmen Millionen von Courantmark, doch schon bald sollten auf den Erfolgen von MINERVA ganz neue Wirtschaftszweige entstehen.

In den 20er-Jahren des 21. Jahrhunderts eroberten die Rechner vollends die Welt. Was zuerst als staatliches Projekt zur Vereinfachung der umfassenden Datenverarbeitung geplant war, beherrschte nun das Leben der Menschen. Wer etwas auf sich hielt, war vernetzt. Mit der Einführung des Datenstroms, einem öffentlichen Netzwerk, das ganz Europa und später auch seine Partnerstädte umspannte, war der digitale Kampf gewonnen. Alexander von Drass erlebte die Verwirklichung seiner Vision nicht mehr. Er starb am 12. Dezember 2018 bei einem Verkehrsunfall. Die genauen Umstände seines Todes bleiben aber mit den entsprechenden Akten von H.A.S.S. bis heute verschlossen.



2021 verkündete Folker Henning, der Geschäftsführer von MERKURIUS, eine Revolution der Erreichbarkeit. Sein Unternehmen stellte schon seit Jahren Mobiltelefonanlagen für Fahrzeuge her und hatte es sich zur Aufgabe gemacht, die klobigen Geräte zu miniaturisieren. Nach jahrelanger Entwicklung begeisterten sie den Markt mit dem Mobiltelefon01, einem tragbaren Gerät, das in die Hosentasche passte. Seine Batterielaufzeit war nicht viel länger als ein kurzer Arbeitstag, doch eine Erreichbarkeit außerhalb von Büro und Fahrzeug schlug nicht nur bei Geschäftsleuten wie eine Bombe ein. Wenige Tage nach Markteinführung war das Gerät ausverkauft und es bildeten sich lange Wartelisten für das begehrte Mobiltelefon01. Der relativ unglücklich gewählte Name dieses ersten Modells schliff sich im Sprachgebrauch allmählich zu MoFo, was bis heute die meistverwendete Bezeichnung für ein mobiles Telefon ist. Im Laufe der Jahre wurden die kleinen Geräte immer leistungsstärker und vielseitiger. 2048 entstand aus dem großen MoFo mit 8 Zentimetern Bildschirmdiagonale ein ganz neues Gerät. Die Spiegel, wie sie im Volksmund heißen, haben Bildschirmdiagonalen von bis zu 25 Zentimeter und sind kleine Mobilrechner für das Springen im Datenstrom.


2034 entwickelte das Rüstungs- und Technologieunternehmen TEUTATES die erste autarke Automaschine. Die Idee hinter den Automaschinen, mechanischen Helfern des Menschen, die auf seinem eigenen Vorbild basieren, war bereits Jahrzehnte alt. Doch erst mit der Miniaturisierung von Prozessoren und leistungsstarken Servomotoren war die Technologie dazu bereit. Das erste Modell Zenturio Typ 1 war ausschließlich für militärische Zwecke konzipiert, doch private Sicherheitsfirmen und auch H.A.S.S. verlangten nach modifizierten Varianten. Um auf dem Markt ohne den aggressiven Namen des Rüstungskonzerns TEUTATES aufzutreten, wurde JUNO, ein hundertprozentiges Tochterunternehmen gegründet, das Modelltypen von Zenturio für den Privathaushalt anbot. Sie sicherten das Haus, halfen bei schweren Lasten und reinigten sogar die Wohnung. Ursprünglich als schwergewaperte Kampfmaschine konstruiert, waren die Bewegungen zunächst

noch grobmotorisch und das Einsatzfeld beschränkt. Das Nachfolgemodell Decurio Typ 1 war die schlanke, intelligente und Endkundenorientierte Version, welche bis heute noch im Einsatz ist. JUNO geht davon aus, dass über 34 Millionen Automaschinen ihrer Marke den Dienst im privaten und militärischen Sektor verrichten, der Löwenanteil davon in Europa.

Mit einem auffällig ähnlich technischen Innenleben wie der Zenturio Typ 1, was den Verdacht der Industriespionage nahelegt, eroberte der Automobilkonzern CANNSTATT im Jahr 2039 die Straßen Europas. Als langjähriges Unternehmen im Bereich der Fahrzeugherstellung wurde der Chariot T1 als erstes autarkes Fahrzeug, ein sogenanntes Autofahrzeug zugelassen. Mit einer Karte, die große Teile Europas umfasste, ausgenommen waren die Randgebiete entlang des Walls, fuhr das Automobil seinen Besitzer selbstständig, wohin dieser wollte. Der Chariot T2 und T3 kamen auch als Varianten für Güter- und Personenmassentransport auf den Markt, was zu einer engen Vernetzung zwischen den Unternehmen und ihrer Logistik führte.

Konkurrenten zogen mit Baumaschinen und schließlich sogar Strahltriebwerksmaschinen nach, was bis heute zu einer Fahrzeugautomation von 85 % führte. Manuelle Fahrzeuge sind weiter zugelassen, stellen aber inzwischen einen verschwindend geringen Teil des Gesamtverkehrsaufkommens.

Als das Lebensmittelunternehmen CERES im Jahr 2040 in den Medizinsektor einstieg, wurde der Generaldirektor des Konzerns, Friedbert Seidel, von vielen Kollegen belächelt. Zu gewagt schien der Sprung von Fertiggerichten zu Arzneimitteln, doch die Marktexpansion war von langer Hand geplant. Innerhalb weniger Jahre schluckte CERES Krankenhäuser, Arztpraxen, Arzneimittelhersteller und Firmen zur Fertigung von Implantaten und Prothesen. Die Markterweiterung kostete CERES Milliarden Courantmark, sollte sich aber schon nach weniger als 10 Jahren amortisiert haben. Als Marktführer hob CERES die Preise im Gesundheitswesen drastisch und zapfte damit über das *Amt für Gesundheit und Soziales* den Staatshaushalt an. Mit den zusätzlichen Einnahmen wurden neben



den Dividenden der Aktionäre viel Geld in die Forschung und Entwicklung von Implantaten, Prothesen und synthetischen Organen gesteckt. Nie war die medizinische Versorgung von Bürgern mit Krankenversicherung so gut und so teuer.

Die letzte große Revolution im Technologiesektor erfolgte 2042 mit eX-sistent. Die virtuelle Realität ermöglicht das Dasein in einem von Rechnern geschaffenen Raum, der nach Belieben verändert und designt werden kann. Um eX-sistent zu betreten, benötigt der Nutzer mindestens eine Datenbrille und einen Schnittstellenhandschuh, um sein Spiegelbild in der virtuellen Umgebung bewegen zu können.

Mit der Einführung von eX-sistent gelang dem jungen Unternehmen HYPNOS der Sprung an die Spitze. Statt wie die meisten Entwicklungen eX-sistent dem Militär als Erstes zur Verfügung zu stellen, zielte die virtuelle Umgebung von Beginn auf den Privatverbraucher ab. In der streng reglementierten Welt von Europa mit Spitzeln und Überwachungssystemen von H.A.S.S. an jeder Straßenecke scheint dem Nutzer von eX-sistent die künstliche Freiheit wie ein schöner Traum.

Die Räume werden durch den Nutzer geschaffen und können nur von eingeladenen Personen betreten werden. Es gibt öffentliche Räume, welche aber häufig gemieden werden, weiß man doch nie, mit wem man sich unterhält. Aus diesem fundamentalen Eigeninteresse garantiert HYPNOS die vollständige Anonymität seiner Nutzer und arbeitet nur im Fall von schweren Straftaten und gerichtlichen Anweisungen mit H.A.S.S. zusammen. eX-sistent ist dem Humangenetischen Amt für Schutz und Sicherheit seit Jahren ein Dorn im Auge, da ihre stadtumfassende Überwachung auf dieser Ebene ausgehebelt wird. Ob HYPNOS wirklich unabhängig und seriös ist, sei dahingestellt.

Um den virtuellen Raum so realistisch wie möglich zu machen, offeriert HYPNOS mit Elektroden, Heiz- bzw. Kühlelementen und Servomotoren getriebene Anzüge, die dem ganzen Körper des Nutzers ein realistisches Gefühl verleihen. Datenbrillen mit Aromaneblern erwecken den betörenden Duft einer Blume zum Leben und weitere Peripheriegeräte stehen Käufern ab einem Alter von 21 zur Verfügung.

In den letzten Jahren warfen zwei Entwicklungen einen dunklen Schatten auf diese Technologie. Auf der einen Seite werden immer mehr Menschen in Krankenhäuser eingeliefert, deren schlechter körperlicher Zustand auf eine eX-sistent-Sucht zurückzuführen ist. Ihr wirkliches Leben wird den Betroffenen bedeutungslos, sie verlieren ihre Freunde und finden die einzige Erfüllung in den virtuellen Welten von eX-sistent. Diese psychologische Abhängigkeit wird inzwischen auch als Krankheit anerkannt und kam HYPNOS teuer zu stehen. Nicht nur der schlechte Ruf und die Angst von Eltern vor einer Sucht ihrer Kinder trieb die Verkaufszahlen in die Tiefe, auch fehlende Warnhinweise über Suchtgefahren bis 2045 kosteten das Unternehmen dreistellige Millionenbeträge. Auf der anderen Seite hat sich inzwischen das organisierte Verbrechen die abhörsicheren Räume von eX-sistent zunutze gemacht. Versuche von seitens HYPNOS, diese Aktivitäten zu unterbinden, scheiterten an der gewieften Vorgehensweise der Verbrecher. Sie nutzen virtuelle Räume innerhalb von virtuellen Räumen und besitzen sogar Schwarzrechner, welche nicht zu HYPNOS gehören, um auf diesen Räume zu simulieren. Zu zweifelhafter Berühmtheit gelangte ein Autofahrzeug, das in einen Verkehrsunfall verwickelt war. An Bord der selbstlenkenden Maschine waren keine Passagiere, sondern ein Schwarzrechner für kriminelle Aktivitäten in eX-sistent. Das Autofahrzeug war programmiert, in komplexen Schleifen durch die Stadt zu fahren und nur zum Batteriewechsel kurz anzuhalten. Wie viele dieser mobilen Schwarzrechner auf Europas Straßen unterwegs sind, ist vollkommen unklar.

12-2 SCHMIEREN, LÖTEN & KOPIEREN

Wer sich Automaschinen, Fahrzeuge und Unterhaltungselektronik zum Neupreis leisten kann, besitzt meist auch das nötige Kleingeld für die kostspieligen Wartungen und Reparaturen. Abseits der Mittelschicht und Arbeiterelite, wo FORTUNA, HYPNOS und STERNWERK ihre zahlungskräftigen Kunden schröpfen, blühen die kleinen Reparaturläden und Gebrauchtteilkrämer. Die sogenannten Schmierer basteln an beschädigten Automaschinen und Fahrzeugen, Zinner reparieren selbst noch hoffnungslos ruinierte MoFos und eine Vielzahl

kleiner Entrepreneur versuchen ihr Glück mit oft zweifelhaften Technikenkenntnissen. Sie mögen Winzlinge in der Wertschöpfungskette sein, Schrottsammler, Bastler und Schmieröläffen, doch ohne sie würden die Straßen der Arbeiter- und Unterschicht ganz anders aussehen. Da sich teure Wartungsverträge in diesem von Armut geprägten Moloch selten lohnen, verzichten viele Hersteller auf lizenzierte Reparaturlösungen. Die exorbitanten Lizenzkosten könnten sich ohnehin kaum ein Selbstständiger leisten und die fachgerechte Instandhaltung nur wenige seiner Kunden. Bis vor einigen Jahrzehnten überließen JUNO, MINERVA und EPONA die gebrauchte Technologie lieber dem Zerfall, als die Wartungskosten zu drücken. Ganz allmählich ändert sich aber der Wind. Die ehemals geduldeten Schmierer und Zinner stoßen immer häufiger auf Müllkorbtechnologie. Versucht man, die Gegenstände zu reparieren, werden sie alleine durch das Öffnen der Verschalung irreparabel beschädigt. Wo diese hinterhältige Konstruktionsweise nicht möglich ist, werden Schrauben und Gewinde mit Spezialköpfen versehen. Das nötige Werkzeug ist nur zu halsabschneiderischen Preisen bei den Herstellern zu erwerben. Doch was zuerst wie ein wirksames Mittel zur Unterbindung unerwünschter Reparaturarbeiten aussah, trieb ganz neue Blüten. Vor allem in der Unterschicht starten immer mehr Unternehmen mit dem nicht lizenzierten Nachbau teurer Spitzentechnik. Einfältige Kopierer enden nicht selten vor Gericht und werden von den unternehmenseigenen Anwälten ungespitzt in den Boden gerammt. Intelligenter Gauner ändern das Funktionsprinzip ihrer Kopien so weit ab, dass selbst die großen Hersteller ihre Chancen vor dem Richterstuhl als zweifelhaft einstufen. Ein anderer Neuling sind die Kreatoren. Bei diesen intelligenten und oft gut ausgebildeten Tüftlern handelt es sich nicht selten um frühere Unternehmensmitarbeiter von TEUTATES, MECHANUS und HELIOS, welche auf Grund von Alter, Krankheit oder Sparmaßnahmen ihren Arbeitsplatz verloren. Mit ihren technischen Fertigkeiten entwickeln und bauen sie vollständig neue Technologien, nutzen Elektroschrott und gebrauchte Ersatzteile, um daraus etwas ganz und gar Neues zu erschaffen. Natürlich sind diese Unikate deutlich


teurer als die billigen Kopien auf dem Schwarzmarkt, doch dafür sind sie echte Wertarbeit.

12-3 DER KONSTRUKTIONSWERT (KW)

Will ein Charakter einen Gegenstand herstellen, reparieren oder verbessern, wie er im **Kapitel: Ausrüstung** beschrieben ist, würfelt er einen Test gegen den Konstruktionswert (KW) des Gegenstandes. Der Konstruktionswert (KW) besteht aus 3 Buchstaben, eventuell einem Zusatz und einem Mindestwurf. Die 3 Buchstaben geben die Fertigkeit an, welche zum Herstellen, Reparieren und Verbessern des Gegenstandes benötigt wird, der eventuelle Zusatz einen

Konstruktionswerte

KW	Fertigkeit
BIO	Biologie
BIO/G	Biologie (Genetik)
BOG	Bogenmacher
BRA	Brauer
BÜC	Büchsenmacher
CHE	Chemie
CHE/A	Chemie (Anorganische)
CHE/O	Chemie (Organische)
ELE	Elektroniker
GOL	Goldschmied
HUT	Hutmacher
INF	Informatik
INF/A	Informatik (Angewandte)
INS	Instrumentenbauer
KOC	Koch
MEC	Mechaniker
MEC/A	Mechaniker (Automaschinen)
MEC/F	Mechaniker (Fahrzeuge/Motorräder)
MEC/I	Mechaniker (Industrie)
MEC/P	Mechaniker (Prothesen)
MEC/Sc	Mechaniker (Schiffe)
MEC/St	Mechaniker (Strahltriebwerksmasch.)
MED	Medizin
MED/P	Medizin (Pharmakologie)
OPT	Optiker
RÜS	Rüstungsmacher
SCH	Schneider
SCM	Schuhmacher
SPE	Spengler
TIS	Tischler
UHR	Uhrmacher
WAF	Waffenschmied



spezifischen Aspekt dieser Fertigkeit und der Mindestwurf die Schwierigkeit für den Test. Z. B. MEC/F4+(2), das bedeutet die relevante Fertigkeit ist *Mechaniker (Fahrzeuge)*, der Mindestwurf ist 4+ und es werden mindestens 2 Erfolge benötigt. Bei den notwendigen Fertigkeiten zum Bau unterscheidet der KW zwischen den in der Tabelle angegebenen Kategorien. Beispiele für Mindestwürfe finden sich im **Kapitel: Ausrüstung**.

12-4 REPARATUR BESCHÄDIGTER AUSRÜSTUNG

Egal wie stabil ein Gegenstand ist, es gibt immer eine Kraft, die vermag ihn zu brechen. Gegenstände werden meist im Kampf beschädigt, können aber auch durch äußere Einflüsse defekt werden (Spielleiterentscheidung). Entscheidet sich ein Spieler, z. B. mit seinem MoFo im Rhein tauchen zu gehen, so ist die Wahrscheinlichkeit groß, dass diese diffizile Technologie den Tauchgang nicht unbeschadet übersteht. Bei Europa Inferna gibt es nur 2 Zustände von Ausrüstung; funktionsfähig und beschädigt. Funktionsfähige Gegenstände funktionieren einwandfrei, während beschädigte Gegenstände bis zu ihrer Reparatur funktionslos sind.

Gegenstände werden mit ihren korrespondierenden Baufertigkeiten repariert. Die Fertigkeit zur Reparatur sowie der Mindestwurf werden durch den Konstruktionswert angegeben. Der Mindestwurf ist um -2 erleichtert. Es ist einfacher, beschädigte Teile auszutauschen, als einen Gegenstand von Grund auf neu zu bauen. Der Mindestwurf kann dabei den Standardmindestwurf 4+ nicht unterschreiten.

Zur Reparatur benötigt ein Charakter eine Reparaturzeit, die der Beschaffungszeit des Gegenstands entspricht. Für jeden zusätzlichen Erfolg bei der Reparatur wird die Reparaturzeit halbiert. Die Reparaturkosten sind abhängig vom Neupreis des Gegenstandes, wie im **Kapitel: Ausrüstung** angegeben. Bei selbstentwickelten Technologien entsprechen Reparaturzeit und Reparaturkosten der Bauzeit und sind abhängig von den Baukosten. Gelingt der *Reparatur-Test*, ist der beschädigte Gegenstand wieder voll funktionsfähig. Misslingt der Test, sind die Reparaturteile aufgebraucht und wertlos; der beschädigte Gegenstand bleibt funktionsunfähig. Auch die Reparatur von Prothesen wird auf diese

Weise durchgeführt. Nachdem die Prothese erfolgreich repariert wurde, sind alle Strukturpunkte wiederhergestellt.

12-5 REPARATUR VON FAHRZEUGEN

Die Reparatur eines Fahrzeugs ist ungemein komplexer als die eines MoFos oder einer Handfeuerwaffe. Hunderte von mechanischen und elektronischen Bauteilen sind präzise aufeinander abgestimmt. Schon die kleinste Abweichung kann zu erheblichen technischen Problemen führen. Fahrzeuge werden immer mit der Fertigkeit *Mechaniker* repariert. Der Mindestwurf für den *Mechaniker-Test* startet beim Standardmindestwurf 4+ und wird genau wie die Reparaturzeit und Reparaturkosten durch das betreffende Bauteil modifiziert. Der Austausch einer Batterie mag noch relativ simple sein, der Austausch eines Motors kann selbst den besten Mechaniker an seine Grenze bringen. Der Spielleiter kann die nachfolgenden Tabellen zur Festlegung von Mindestwurf, Reparaturzeit und Reparaturkosten nutzen. Die Reparaturzeit wird durch die Zahl der Erfolge geteilt.

Landfahrzeuge

Die Reparatur von Personenkraftwagen, Lastwagen und Motorrädern ist aufgrund ihres einfachen Aufbaus und geringen Größe besonders leicht. Eine professionell ausgerüstete Werkstatt kann die Reparatur deutlich beschleunigen, ist aber nicht zwingend notwendig. Zu den Landfahrzeugen zählen auch militärische Fahrzeuge, welche für eine einfache Reparatur abseits der Wehrstädte konstruiert wurden. Hier bestimmen die für Privatleute illegalen Bauteile, ob eine schnelle Reparatur möglich ist.

Schiffe

Ein Schiff zur reparieren ist herausfordernder als ein Landfahrzeug. Einige Teile des Schiffs liegen im Wasser und sind für den Mechaniker daher kaum zugänglich, während andere Schiffsteile ein enormes Gewicht besitzen. Außerhalb des Trockendocks werden daher alle Reparaturzeiten verdoppelt. Die Reparaturzeit wird durch die Zahl der Erfolge geteilt.

Strahltriebwerksmaschinen

Die Reparatur von Strahltriebwerksmaschinen ist eine Kunst, da jeder Hersteller einen anderen

Aufbau verwendet. Es gibt 100.000 und mehr Teile, die alle reibungslos funktionieren müssen, damit eine solche Flugmaschine sicher in der Luft bleibt. Viele Teile der Strahltriebwerksmaschinen können nicht ohne Kran oder Flaschenzug gehalten werden, da sie mehrere

12-6 REPARATUR VON AUTOMASCHINEN
 Durch die tägliche Bewegung unterliegen viele Bauteile von Automaschinen einem normalen Verschleiß. Sie sind einfach zu tauschen und können auch von weniger professionellen Werkstätten repariert werden. An einigen

Reparatur von Landfahrzeugen

Bauteil	Modifikator	Reparaturzeit	Reparaturkosten
Batterie/Tank	+0	120 Minuten	10 % des Fahrzeugpreises bzw. Baukosten
Reifen	+0	60 Minuten	5 % des Fahrzeugpreises bzw. Baukosten
Panzerung	+1	6 Stunden	10 % des Fahrzeugpreises bzw. Baukosten
Scheiben	+1	2 Stunden	5 % des Fahrzeugpreises bzw. Baukosten
Innenraum	+1	6 Stunden	10 % des Fahrzeugpreises bzw. Baukosten
Rechner	+2	4 Stunden	20 % des Fahrzeugpreises bzw. Baukosten
Lenkung	+2	24 Stunden	15 % des Fahrzeugpreises bzw. Baukosten
Getriebe	+3	24 Stunden	20 % des Fahrzeugpreises bzw. Baukosten
Motor	+4(1)	48 Stunden	30 % des Fahrzeugpreises bzw. Baukosten

Reparatur von Schiffen

Bauteil	Modifikator	Reparaturzeit	Reparaturkosten
Tank	+1	8 Stunden	10 % des Fahrzeugpreises bzw. Baukosten
Rumpf	+1	24 Stunden	15 % des Fahrzeugpreises bzw. Baukosten
Panzerung	+1	8 Stunden	15 % des Fahrzeugpreises bzw. Baukosten
Scheiben	+1	8 Stunden	5 % des Fahrzeugpreises bzw. Baukosten
Rechner	+2	6 Stunden	15 % des Fahrzeugpreises bzw. Baukosten
Schraube	+2(+1)	6 Stunden	10 % des Fahrzeugpreises bzw. Baukosten
Ruder	+2(+1)	6 Stunden	10 % des Fahrzeugpreises bzw. Baukosten
Lenkung	+4	24 Stunden	15 % des Fahrzeugpreises bzw. Baukosten
Getriebe	+4	24 Stunden	20 % des Fahrzeugpreises bzw. Baukosten
Motor	+5(+1)	48 Stunden	30 % des Fahrzeugpreises bzw. Baukosten

Reparatur von Strahltriebwerksmaschinen

Bauteil	Modifikator	Reparaturzeit	Reparaturkosten
Batterie	+1	12 Stunden	15 % des Fahrzeugpreises bzw. Baukosten
Rumpf	+1	24 Stunden	10 % des Fahrzeugpreises bzw. Baukosten
Panzerung	+1	16 Stunden	10 % des Fahrzeugpreises bzw. Baukosten
Scheiben	+2	24 Stunden	5 % des Fahrzeugpreises bzw. Baukosten
Gondeln	+3	24 Stunden	20 % des Fahrzeugpreises bzw. Baukosten
Ruder	+3(+1)	12 Stunden	10 % des Fahrzeugpreises bzw. Baukosten
Hydraulik	+4	48 Stunden	15 % des Fahrzeugpreises bzw. Baukosten
Rechner	+4(+1)	18 Stunden	15 % des Fahrzeugpreises bzw. Baukosten
Lenkung	+5	12 Stunden	25 % des Fahrzeugpreises bzw. Baukosten
Triebwerk	+5(+1)	48 Stunden	35 % des Fahrzeugpreises bzw. Baukosten

Tonnen wiegen und viele sind ohne Hebebühne vom Boden aus kaum zugänglich. Außerhalb eines Reparaturhangars verdoppeln sich deshalb alle Reparaturzeiten. Die Reparaturzeit wird durch die Zahl der Erfolge geteilt.

Bauteilen möchte der Hersteller jedoch keine Veränderungen durch nicht autorisiertes Personal. Besonders tückisch ist das sogenannte Cranialmodul, welches entfernt an den menschlichen Schädel erinnert. Hier sitzen die

verarbeitenden Prozessoren (FHF, SMS, TKA) und die Hersteller unternehmen einen großen Aufwand, damit unberechtigte Nutzer keine Veränderungen an diesem System durchführen.

Für die erfolgreiche Reparatur einer Automaschine werden passendes Werkzeug und die notwendigen Bauteile benötigt. Der Charakter muss einen erfolgreichen *Mechaniker-Test* ablegen, dessen Mindestwurf wie auch die Reparaturzeit und Reparaturkosten von den beschädigten Bauteilen abhängig sind. Der Mindestwurf ist 4+ und wird durch das jeweilige Bauteil modifiziert. Im Falle von beschädigten Prozessoren im Cranialmodul wird ein erfolgreicher *Elektroniker-Test* statt des *Mechaniker-Tests* benötigt. Die Reparaturzeit wird durch die Zahl der Erfolge geteilt.

12-7 BAU

Für den professionellen Bau von Waffen, elektrischen Geräten, Musikinstrumenten, Maschinen, Panzerungen und Ähnlichem müssen mehrere Voraussetzungen erfüllt sein. Der Charakter benötigt ausreichend freie Fläche zum Bau, geeignetes Werkzeug, passende Bauteile und einen Plan. Bei kleinen Bauvorhaben kann ein aufgeräumter Tisch genügen, für ein Motorrad sollte eine Garage zur Verfügung

noch besser, ein Vergleichsobjekt, anhand dessen Aufbau der Charakter eine funktionsfähige Kopie erstellen kann.

Die Baukosten entsprechend den Preisen des Gegenstands im **Kapitel: Ausrüstung** und die Bauzeit der 5-fachen Beschaffungszeit.

Für jeden Erfolg über den vom KW angegebenen benötigten Erfolgen kann der Spieler eine Charakteristik des Gegenstands verbessern. Welche Charakteristiken verbessert werden können, sind von der Natur des Werkstücks abhängig, z. B. Schaden und Reichweiten bei Waffen, Panzerung bei Rüstungen oder Geschwindigkeit bei Fahrzeugen. Die nachfolgenden Tabellen zeigen, welche Charakteristiken bei welchen Objekten verbessert werden können. Für jeden Erfolg über den benötigten Bau-Erfolgen kann ein Charakteristikum um den in der Tabelle angegebenen Wert verbessert werden. Bei prozentualen Angaben wird immer abgerundet. Mislingt ein Test beim Bauen oder werden die Mindestanforderungen nicht erreicht, so bricht der Charakter nach der 2-fachen Beschaffungszeit sein Bauvorhaben erfolglos ab. Das verarbeitete Material hat nur noch einen Schrottwert, welcher 10 % des

Reparatur von Automaschinen

Bauteil	Modifikator	Reparaturzeit	Reparaturkosten
Batterie	+0	2 Stunden	10 % des Fahrzeugpreises bzw. Baukosten
Rahmen	+0	4 Stunden	5 % des Fahrzeugpreises bzw. Baukosten
Armhydraulik	+1	6 Stunden pro Arm	10 % des Fahrzeugpreises bzw. Baukosten
Beinhydraulik/Raupe	+1	6 Stunden pro Bein	5 % des Fahrzeugpreises bzw. Baukosten
Antrieb	+2	6 Stunden	10 % des Fahrzeugpreises bzw. Baukosten
Mechanik	+2	12 Stunden	20 % des Fahrzeugpreises bzw. Baukosten
Motor	+4(+1)	12 Stunden	15 % des Fahrzeugpreises bzw. Baukosten
Prozessor	+5(+1)	24 Stunden	20 % des Fahrzeugpreises bzw. Baukosten

stehen und bei einer Strahltriebwerksmaschine ein ganzer Hangar. Das Werkzeug sollte für die Art des Bauvorhabens geeignet sein, da sich Feinmechaniken nicht mit Taschenmessern einstellen und Platinen nicht mit Feuerzeugen löten lassen. Um überhaupt etwas bauen zu können, braucht der Charakter ausreichend Material und Komponenten für sein Werkstück und schließlich einen Plan zur Herstellung. Dabei kann es sich um Skizzen, Schemata und Schaltpläne aus der Entwicklung handeln oder

ursprünglichen Materialwerts entspricht. Z. B. Eriks Charakter ist Waffenschmied und möchte eine Nahkampfwaffe, nämlich ein Einhandschwert, anfertigen. Der im **Kapitel: Ausrüstung** angegebene Konstruktionswert (KW) ist WAF4+(2), d. h. Eriks Charakter muss einen Waffenschmied-Test auf den Mindestwurf 4+ ablegen und mindestens 2 Erfolge für das erfolgreiche Schmieden der Waffe würfeln. Bevor der Test abgelegt werden kann, benötigt Eriks Charakter aber einen geeigneten Ort wie eine Schmiede mit passendem Werkzeug, z. B. Hammer,

Amboss, Zange, Wassertrog und Schleifstein. Als Materialien kommen ein Stahlrohling in geeigneter Qualität, Material für Griff und Parierstange, Koks und Wasser im Gesamtwert von 250 C hinzu. Da Eriks Charakter bereits über ein Einhandschwert verfügt, benötigt er keine Baupläne. Er kann das neue Schwert seinem Jetzigen nachempfinden. Erik gelingt ein guter Würfelwurf mit 1, 4, 5, 5, 7 und 8 für den Waffenschmied-Test. Das sind 5 Erfolge gegen den Konstruktionswert von WAF4+(2). Zwei Erfolge werden für den erfolgreichen Bau der Waffe benötigt, die drei übrigen Erfolge kann Eriks Charakter nutzen, um die Waffe zu verbessern. Erik konsultiert die Tabelle: Waffen – Bau und entscheidet sich den Schaden um 2-mal 25 % (= 50 %) zu verbessern und die Bauzeit um 25 % zu senken. Somit hat das Einhandschwert nun einen Schaden von KRAFT+3(S-

KIN) und kann in 3 Tagen fertiggestellt werden. Wäre Erik der Waffenschmied-Test misslungen, hätte er nach 2 Tagen entnervt aufgegeben und das Material hätte noch einen Schrottwert von 25 C gehabt.

Grenzen von Charakteristika beim Bau

Manchen Charakteristika sind Grenzen auferlegt und sie können nicht in beliebigem Maß erhöht oder gesenkt werden. Die maximalen Verbesserungen für Charakteristika sind in den nachfolgenden Tabellen angegeben. Die Fertigkeiten Architekt, Bauarbeiter, Gestalter, Fotograf, Friseur, Graveur, Innenausstatter, Klempner, Kosmetiker, Maler, Metzger und Tischler besitzen separate Regeln, welche im **Kapitel: Fertigkeiten** näher beschrieben sind.

Bau von Waffen

Objekt	Reichweite	Schaden	Magazin	Tarnung	Gewicht	Baukosten	Bauzeit
Nahkampfwaffen	-	+25 %	-	+1	-20 %	-25 %	-25 %
Wurfwaffen	+25 %	+25 %	-	+1	-20 %	-25 %	-25 %
Granaten	+25 %	+25 %	-	+1	-20 %	-25 %	-25 %
Prim. Schusswaffen	+10 %	+25 %	-	+1	-20 %	-25 %	-25 %
Feuerwaffen	+10 %	+25 %	+25 %	+1	-20 %	-25 %	-25 %
Sprengstoffe	+25 %	+25 %	-	+1	-	-25 %	-25 %
Fallen	-	+25 %	-	+1	-20 %	-25 %	-25 %

Max. Verbesserung	+100 %	+100 %	+100 %	8+	-80 %	-75 %	-75 %
--------------------------	---------------	---------------	---------------	-----------	--------------	--------------	--------------

Bau von Panzerung

Objekt	Panzerung	Tarnung	Gewicht	Baukosten	Bauzeit
Helm	+25 %	+1	-20 %	-25 %	-25 %
Torso/Arme	+25 %	+1	-20 %	-25 %	-25 %
Hose	+25 %	+1	-20 %	-25 %	-25 %
Barrikadenschild	+25 %	+1	-20 %	-25 %	-25 %
Vollkörperrüstung	+25 %	-	-20 %	-25 %	-25 %

Max. Verbesserung	+100 %	8+	-80 %	-75 %	-75 %
--------------------------	---------------	-----------	--------------	--------------	--------------

Bau von MoFos, Rechnern und Speicher

Objekt	Akkulaufzeit	Hacken	Speicher	Tarnung	Gewicht	Baukosten	Bauzeit
MoFo	+25 %	+1	-	+1	-20 %	-25 %	-25 %
Spiegel	+25 %	+1	-	+1	-20 %	-25 %	-25 %
Schreibmaschine	+25 %	+1	-	+1	-20 %	-25 %	-25 %
Standrechner	+25 %	+1	-	+1	-20 %	-25 %	-25 %
Speicher	-	+1	+25 %	+1	-20 %	-25 %	-25 %

Max. Verbesserung	+100 %	+5	+100 %	8+	-80 %	-75 %	-75 %
--------------------------	---------------	-----------	---------------	-----------	--------------	--------------	--------------

Bau von Programmen

Objekt	Effekt	Speicher	Baukosten	Bauzeit
E-Schwert	Aktivabwehr +1 Würfel	-25 %	-25 %	-25 %
E-Radar	Hackerortung +1 Würfel	-25 %	-25 %	-25 %
E-Wall	Passivabwehr +1 Würfel	-25 %	-25 %	-25 %
Fälscher	+1 auf <i>Fälschen (Digital)</i> -Tests	-25 %	-25 %	-25 %
Lenker	+1 auf Steuern	-25 %	-25 %	-25 %

Max. Verbesserung	+5 (Würfel)	-75 %	-75 %	-75 %
--------------------------	--------------------	--------------	--------------	--------------

Bau von Implantaten & Neuroprothesen

Objekt	Effekt	Tarnung	Baukosten	Bauzeit
Hand (Neuroprothese)	+1 KRAFT-Pool	+1	-25 %	-25 %
Arm (Neuroprothese)	+1 KRAFT-Pool	+1	-25 %	-25 %
Bein (Neuroprothese)	+1 KRAFT-Pool	+1	-25 %	-25 %
Lunge (syn. Gewebe)	+2 Ausdauer	-	-25 %	-25 %
Herz (syn. Gewebe)	+1 KRAFT-Pool	-	-25 %	-25 %
Schilddrüse (syn. Gewebe)	+1 bei KRAFT-Tests für Heilung	-	-25 %	-25 %
Leber (syn. Gewebe)	-	-	-25 %	-25 %
Injektor	-	-	-25 %	-25 %
Wirbelsäulenverstärkung	+1 Panzerung (Torso)	+1	-25 %	-25 %
Brustkorbverstärkung	+1 Panzerung (Torso)	+1	-25 %	-25 %
Schädelverstärkung	+1 Panzerung (Kopf)	+1	-25 %	-25 %
Neuronalverbesserung	+1 GESCHICK-Pool	+1	-25 %	-25 %

Max. Verbesserung	+5	8+	-75 %	-75 %
--------------------------	-----------	-----------	--------------	--------------

Bau von Sonstigem

Objekt	Tarnung	Effekt	Gewicht	Baukosten	Bauzeit
Automaschinenzubehör	+1	+1/+10 % (Spielleiterentscheidung)	-20 %	-25 %	-25 %
Fahrzeugzubehör	+1	+1/+10 % (Spielleiterentscheidung)	-20 %	-25 %	-25 %
Überwachungselektronik	+1	+1/+10 %/+1 Würfel (Spielleiterent.)	-20 %	-25 %	-25 %
VR-Ausrüstung	+1	-	-20 %	-25 %	-25 %
Waffenzubehör	+1	+1/+10 % (Spielleiterentscheidung)	-20 %	-25 %	-25 %
Werkzeug	+1	-	-20 %	-25 %	-25 %
Schlösser	+1	+1 MW für <i>Schlösser öffnen</i> -Tests	-20 %	-25 %	-25 %
Schlösserwerkzeug	+1	+1 auf <i>Schlösser öffnen</i> -Test	-20 %	-25 %	-25 %
Instrumente	+1	+1 auf <i>Musizieren</i> -Tests	-20 %	-25 %	-25 %
Medikamente	-	+10 %/+1 Würfel (Spielleiterent.)	-20 %	-25 %	-25 %
Behandlungstechnologie	+1	+1 auf <i>Medizin</i> -Tests (Spielleiterent.)	-20 %	-25 %	-25 %
Schutzausrüstung	+1	+1/+10 % (Spielleiterentscheidung)	-20 %	-25 %	-25 %
Chemikalien	-	+1/+10 % (Spielleiterentscheidung)	-20 %	-25 %	-25 %

Max. Verbesserung	8+	+5/+50 % (Spielleiterentscheidung)	-80 %	-75 %	-75 %
--------------------------	-----------	---	--------------	--------------	--------------

Bau von Fahrzeugen

Objekt	Passagiere	Reichweite	m/Runde	Tragfähig.	SP	KP	MP	FP	AP	HP	Baukosten	Bauzeit
Motorräder	+25 %	+25 %	+20 %	+20 %	+20 %	+25 %	+20 %	+20 %	+20 %	+20 %	-25 %	-25 %
Personenfahrzeuge	+25 %	+25 %	+20 %	+20 %	+20 %	+25 %	+20 %	+20 %	+20 %	+20 %	-25 %	-25 %
Militär-/Großfahrzeuge	+25 %	+25 %	+20 %	+20 %	+20 %	+25 %	+20 %	+20 %	+20 %	+20 %	-25 %	-25 %
Schiffe	+25 %	+25 %	+20 %	+20 %	+20 %	+25 %	+20 %	+20 %	+20 %	+20 %	-25 %	-25 %
Feuerwaffen	+25 %	+25 %	+20 %	+20 %	+20 %	+25 %	+20 %	+20 %	+20 %	+20 %	-25 %	-25 %
Strahltriebwerksm.	+25 %	+25 %	+20 %	+20 %	+20 %	+25 %	+20 %	+20 %	+20 %	+20 %	-25 %	-25 %
Max. Verbesserung	+100 %	+100 %	+100 %	+100 %	+100 %	+100 %	+100 %	+100 %	+100 %	+100 %	-75 %	-75 %

Bau von Automaschinen

Objekt	SP-C	SP-T	SP-A	SP-B/R	KP	P	Reaktion	Fernkampf	Nahkampf	Baukosten	Bauzeit
Automaschine	+20 %	+20 %	+20 %	+20 %	+25 %	+20 %	-	-	-	-25 %	-25 %
TKA-Prozessor	-	-	-	-	-	-	+1 W6	+1	+1	-25 %	-25 %
Max. Verbesserung	+100 %	+100 %	+100 %	+100 %	+100 %	+100 %	+5 W6	+5	+5	-75 %	-75 %

12-8 ENTWICKLUNG NEUER TECHNOLOGIEN

Technologische Großunternehmen wie MERKURIUS, MINERVA und TEUTATES besitzen eine lange Tradition der Wirtschaftsspionage, des Diebstahls geistigen Eigentums und Nachbaus fremder Errungenschaften. Es ist daher kaum verwunderlich, dass die Gerichte Europas jedes Jahr Dutzende von Klagen zwischen den großen Firmen schlichten müssen und so mancher Durchbruch auf dem Technologiesektor auf den Früchten fremder Ingenieure beruht. Mit diesen Branchenriesen kann ein Charakter freilich nicht konkurrieren, doch was in den heimischen Werkstätten entworfen und zusammengebaut wird, verwundert selbst die alteingesessenen Leiter professioneller Entwicklungsabteilungen. Will ein Charakter eine vollständig neue Technologie entwickeln oder bestehende Technologie um Funktionen erweitern, muss er sich ans Reißbrett setzen und eine neue Entwicklung konzipieren. Dabei werden komplexe Berechnungen durchgeführt, Schemata gezeichnet und Schaltpläne entworfen. Von der ersten Idee bis zum funktionierenden Produkt können Monate vergehen, abhängig von der Komplexität der Erfindung. Der Charakter führt einen *Ingenieur-Test* durch, dessen Mindestwurf vom Spielleiter vorgegeben wird. Die Entwicklungszeit wird durch die Anzahl der Erfolge des *Ingenieur-Tests* geteilt. Misslingt der

Wurf, sind Entwicklungszeit und Kosten vergebens. Der Charakter gibt nach der Entwicklungszeit auf, seine Vision ist technisch einfach nicht realisierbar.

Eine neue Maschine zu entwickeln, heißt nicht, sie zu bauen, sondern theoretisch zu entwerfen. Für den Bau wird die korrespondierende Fertigkeit benötigt.

Eine Ausnahme bilden neue Programme, diese werden nicht mit der Fertigkeit *Ingenieur*, sondern *Informatik (Theoretische)* entworfen (siehe **Kapitel: Fertigkeiten**).


Die Skizze

Die Entwicklung beginnt mit einer Skizzierung der Grundlagen einer Maschine. Sie benötigt einen Namen, eine kurze Beschreibung und regeltechnische Charakteristika. Entwickelt der Charakter zum Beispiel eine neue Waffe, so spielen vermutlich Schaden und Reichweite die wichtigste Rolle, bei einem neuartigen Fahrzeug sind es dagegen Geschwindigkeit und Panzerung. Der Spieler wählt eine der folgenden Kategorien aus und skizziert sich regeltechnische Werte für die angegebenen Charakteristika, wie in der nachfolgenden Tabelle dargestellt.

Nachdem der Spieler sein neues Werkstück skizziert hat, übergibt er dieses dem Spielleiter. Im *Spielleiterhandbuch* findet dieser eine Schritt-für-Schritt Anleitung zur Erstellung einer Blaupause. Die Blaupause enthält neben dem

Entwicklung (Charakteristika)

Kategorie	Charakteristika
Nahkampfwaffe	Sondereffekt, Typ, Reichweite, Schaden, Tarnung, Gewicht
Wurfwanne/Granate	Sondereffekt, Modus, Reichweite, Schaden, Tarnung, Gewicht
Primitive Schusswaffe	Sondereffekt, Modus, Reichweiten, Schaden, Tarnung, Gewicht
Feuerwaffe	Sondereffekt, Modus, Reichweiten, Schaden, Magazin, Tarnung, Gewicht
Sprengstoff	Sondereffekt, Reichweite, Schaden, Tarnung, Gewicht
Falle	Sondereffekt, Typ, Schaden, Tarnung, Gewicht
Panzerung	Sondereffekt, Körperregion, Panzerung, Tarnung, Gewicht
Fahrzeug	Sondereffekt, Auto/Manuel, SP, KP, MP, FP, AP, HP, Größe, m/Runde, Tragfähigkeit (kg)
Automaschine	Sondereffekt, SP-C, SP-T, SP-A, SP-B/R, KP, P, Antrieb, Größe
Rechner	Sondereffekt, Akkulaufzeit, Hacken, Tarnung, Gewicht
Programm	Effekt, Speicher
Implantat	Effekt, Regenerationszeit
Neuroprothese	Sondereffekt, Regenerationszeit
Synthetisches Organ	Sondereffekt, Regenerationszeit
Sonstiges	Sondereffekt, Tarnung, Gewicht



Namen und einer kurzen Beschreibung der Maschine, die regeltechnischen Charakteristika, den benötigten Mindestwurf für den *Ingenieur-Test*, die Entwicklungszeit, Bauzeit und Baukosten sowie die für den Bau benötigte Baufertigkeit. Da bei der Entwicklung einer neuen Maschine viele Dinge zu bedenken sind, sollte der Spielleiter sich in Ruhe etwas Zeit nehmen, um über die Erfindung nachzudenken. Hat der Spielleiter diese Werte preisgegeben, würfelt der Spieler einen *Ingenieur-Test* gegen den angegebenen Mindestwurf. Für jeden weiteren Erfolg über den Benötigten halbiert sich entweder die Entwicklungszeit oder der Charakter erhält beim späteren Bau der Maschine +1 beim Bauen-Test für jeden zusätzlichen Erfolg. Der Spieler entscheidet.

Verläuft der *Ingenieur-Test* erfolgreich, wird aus der Skizze eine fertige Blaupause, welche gut verwahrt werden sollte. Sie stellt die Grundlage für den späteren Bau dar.

Der Bau

Beabsichtigt der Spieler seine neuartige Entwicklung in die Realität umzusetzen, liefert die Blaupause alle notwendigen Informationen für den Bau. Die Entscheidung des Spielleiters über die benötigte Fertigkeit zum Bau des Gerätes gibt die Fertigkeit für den Test an. Der Mindestwurf ist identisch zum Mindestwurf der Entwicklung und dem damit verbundenen *Ingenieur-Test* abzüglich eines eventuellen Bonus durch zusätzliche Erfolge beim gewürfelten *Ingenieur-Test*. Bauzeit und Baukosten werden ebenso durch die Blaupause angegeben. Für jeden zusätzlichen Erfolg beim Bau darf der Spieler die Bauzeit oder Baukosten um 25 % senken. Der Baupreis von Technologie kann 0 C nie unterschreiten. Die Bauzeit kann 0 Tage nie unterschreiten, das bedeutet, der Gegenstand wird innerhalb weniger Minuten oder Sekunden fertig.

12-9 NACHTRÄGLICHE VERBESSERUNGEN

Die Rohstofflage in Europa ist knapp und auch wenn man im Alltag nur wenig davon spürt, sind die großen Unternehmen bestrebt, ihre Waren so günstig wie möglich zu produzieren. Dabei stellt sich schnell die Frage nach Qualität und Preis. Äußerlich warten die meisten MoFos, Fahrzeuge und selbst Waffen daher mit hochwertiger Optik

auf, während in ihrem Innersten billigste Teile verbaut sind. Diese senken nicht nur die Funktionalität und Effektivität der Geräte, sondern auch deren Haltbarkeit.

Will ein Charakter ein kommerziell erworbenes Gerät verbessern, werden preisgünstige Komponenten gegen hochwertige Bauteile ausgetauscht. Dabei müssen Mechaniken und Elektroniken häufig komplett auseinander und wieder zusammengebaut werden. Nicht selten ist das gesamte Gerät auf die günstigen Bauteile ausgelegt und muss für hochwertigere Komponenten neu eingestellt werden.

Bevor eine Verbesserung erfolgen kann, benötigt der Charakter hochwertige Komponenten im Wert des halben Marktwerts des Gegenstandes. Beim Fertigkeit-Test werden die benötigte Fertigkeit, der Mindestwurf und die Zahl benötigter Erfolge vom Konstruktionswert des Gegenstandes bestimmt. Der Mindestwurf wird jedoch um +2 erschwert. Für jeden zusätzlichen Erfolg darf der Charakter eine Charakteristik des Gegenstands verbessern, wie in **12-7 Bau** angegeben. Misslingt der Test zur Verbesserung des Gegenstandes, besitzen nicht nur die hochwertigen Komponenten sondern der gesamte Gegenstand inklusive der hinzugekauften Komponenten, nur noch einen Schrottwert von 10 % des Marktpreises. Die benötigte Zeit zur nachträglichen Verbesserung eines Gegenstands entspricht der 5-fachen Beschaffungszeit und wird durch die zusätzlichen Erfolge beim Fertigkeit-Test geteilt.

Z. B. *Melanies Charakter hat sich bereits bei Charaktererschaffung ein Bastardschwert gekauft und liebt diese Waffe. Im Lauf der letzten Monate hat sich ihre Fertigkeit Waffenschmied erheblich verbessert und ihr ist aufgefallen, dass die Klinge zwar meisterhaft geschmiedet, aber das Heft nur schlecht verarbeitet wurde. Sie entscheidet sich dazu, die Waffe nachträglich zu verbessern und würfelt auf den Konstruktionswert des Bastardschwerts (siehe Kapitel: Ausrüstung), welcher WAF5+(2) beträgt. Nach dem Kauf von hochwertigeren Komponenten im Wert von 200 C führt Melanie's Charakter einen Waffenschmied-Test mit 8+ (MW 5+ erschwert um +2 = 7+ = 8+) durch. Dank eines hervorragenden Würfelerggebnisses und ausgezeichnetem Werkzeug erhält Melanie's Charakter 4 Erfolge; zwei Erfolge mehr als benötigt. Mit den zwei zusätzlichen Erfolgen kann Melanie's Charakter den Schaden des Bastardschwerts*

um 2-mal 25 % (gesamt 50 %) erhöhen (wie in 12-7 Bau beschrieben). Die Waffe liegt nun besser und stabiler in der Hand und verursacht jetzt KRAFT+3/4(S-KIN) Schaden. Da das Bastardschwert keine Standardwaffe ist, benötigt Melanies Charakter 7 Tage (5 x 3 Tage, dann geteilt durch 2) um die Verbesserung durchzuführen. Wäre der Wurf misslungen, hätte Melanies Charakter das Bastardschwert ruiniert und sowohl das Schwert, als auch die eingekauften Komponenten zur Verbesserung hätten nur noch einen Schrottwert von 10 % des üblichen Marktpreises, also 60 C gehabt.

12-10 FALLEN BAUEN & STELLEN

Der Bau von Fallen galt lange Zeit als Jagdmethode in den ausgedehnten und gefährlichen Wäldern Europas. Fallensteller errichteten einfache Mechaniken, um Wölfe und Bären für deren Pelz zu erlegen. Erst durch das Militär Europas wurden neuartige, schlagkräftigere und tödlichere Fallen entwickelt, deren Zweck es war, gegen die *Diabolus*-Soldaten Wrotislavas vorzugehen. Noch heute werden gefährliche Fallen vor dem Schlesienwall ausgelegt und das mit tödlichem Erfolg.

Um Fallen zu stellen, benötigt ein Charakter die dazugehörige Fertigkeit *Fallen stellen*. Der *Fallen stellen*-Test wird gegen den Mindestwurf der Falle gewürfelt. Für jeden Erfolg erhält die Falle +1 auf ihre Tarnung bis zu einem Maximum von 8+. Jede Falle hat eine Grundtarnung von 4+. Zusätzlich wird die Aufstellzeit durch die Zahl der **Fallen**

Würfelerfolge geteilt. Heutzutage sind die beliebtesten Fallen kommerzielle Produkte, welche nach dem Auspacken nur noch aufgestellt und verborgen werden müssen. Die meisten darunter sind jedoch nur für militärische Zwecke erlaubt (siehe **Kapitel: Ausrüstung**).

Fallgrube

Die Fallgrube wird schon seit Jahrtausenden eingesetzt und besteht aus einem tiefen Loch und einer Bedeckung, welche die Falle verdeckt. Fallgruben sind meist für den Lebendfang gedacht und ihre Herstellung ist sehr zeitaufwendig. Ihr Erbauer muss zuerst ein Loch ausheben, das der Beute ein Entkommen verwehrt. Anschließend wird das Loch so abgedeckt, dass es wie der umgebende Boden wirkt. Einfache Fallgruben verursachen nur wenig Ausdauerschaden, sofern die Tiefe wenige Meter beträgt. Bei tieferen Fallgruben sollten die Regeln für Fallschaden (siehe **Kapitel: Kampf**) verwendet werden.

Fallgrube mit Pfählen

Die Fallgrube mit Pfählen wurde am Boden der Grube mit angespitzten Pfählen bestückt. Auf diese Weise fallen die Opfer nicht nur in ein Loch, sondern in ihr Verderben. Pro Meter Tiefe verursacht die Falle 5 (S-KIN) Schaden. Der Fallschaden ist hier bereits einberechnet.

Falle	Schaden	Mindestwurf	Aufstellzeit
-------	---------	-------------	--------------

Selbstgebaute Fallen

Fallgrube	2 (A-KIN)	4+	60 Minuten/m ³ /Erfolge
Fallgrube mit Pfählen	5/m (S-KIN)	4+	80 Minuten/m ³ /Erfolge
Granatenfalle	speziell	4+	3 Minuten/Erfolge
Schlingenfalle	speziell	4+	3 Minuten/Erfolge
Sturzfalle	Aufstellzeit/10 (S-KIN)	5+	5 Minuten/Schaden/Erfolge

Kommerzielle Fallen

Anti-Fahrzeug	10 (S-KIN), rüstungsbrechend	4+	3 Minuten/Erfolge
Betäubungsgas	10 (A-GIF)/Fläche 10 m	5+	3 Minuten/Erfolge
Brand	10 (S-FEU)/Fläche 10 m	5+	3 Minuten/Erfolge
EMP	EMP/Fläche 10 m	5+	3 Minuten/Erfolge
Giftgas	10 (S-GIF)/Fläche 10 m	5+	3 Minuten/Erfolge
Kernspalt	5 W6 x 5(S-STR)/Fläche 40 m	6+	3 Minuten/Erfolge
Spreng	10 (S-KIN)/Fläche 5 m	4+	3 Minuten/Erfolge
Tellereisen	5 (S-KIN)	4+	3 Minuten/Erfolge

Granatenfalle

Zu den beliebtesten improvisierten Fallen gehören selbst gebaute Sprengfallen aus einer Granate und einem dünnen Draht. Der Splint der Granate wird mit dem Draht verbunden und über einen Weg gespannt oder an einer Tür befestigt. Wird der Draht bewegt und der Splint gezogen, explodiert die Granate nach wenigen Sekunden. Natürlich können auch andere Granatentypen für diese Art von Falle verwendet werden.

Schlingenfalle

Diese Falle ist ausschließlich für den Lebendfang gedacht und verursacht bei der Beute keinen Schaden. Stattdessen bindet sich eine Schlinge aus Seil oder Draht um die Beine und nimmt das Opfer gefangen. Pro Erfolg beim *Fallen stellen*-Test steigt nicht nur die Tarnung der Falle um +1, sondern auch der KRAFT-Test-Mindestwurf des Opfers um +1, um sich aus der Falle zu befreien. Der unmodifizierte Mindestwurf für Befreiungsversuche ist +4(1). Besteht die Schlinge aus einem Material, das einfach zu durchtrennen

ist, z. B. Seil, kann das Opfer sich auch freischneiden, sofern es eine Klinge mit sich trägt. Die Schlingenfalle ist bei den Truppen Wrotislavas sehr beliebt, um die Kampf-Automaschinen Europas unversehrt zu fangen. Die Automaschinen sind nicht intelligent genug, um sich aus den Fallen zu befreien und können nach der Gefangennahme umprogrammiert werden.

Sturzfalle

Eine der Tödlichsten unter den selbst gebauten Fallen ist die Sturzfalle. Dabei werden an einem schmalen Weg oder Durchgang schwere Objekte wie Steine aufgetürmt, welche bei Aktivierung der Falle auf ihre Opfer herunterstürzen. Der Aufbau einer solchen Falle ist natürlich sehr von der Umgebung abhängig. Für jeweils 5 Minuten, die ein Fallensteller für die Errichtung der Falle aufwendet, verursacht die Falle 1 (S-KIN) Schaden. Die Möglichkeit, eine Sturzfalle aufzustellen und der Maximalschaden wird durch den Spielleiter bestimmt.





13 HACKEN

Zu Beginn der 2000er erschienen die ersten kommerziellen Rechner auf dem Markt und der Datenstrom wurde in seinen Grundzügen etabliert. Die digitale Revolution hatte begonnen und erfasste Behörden, Unternehmen sowie wohlhabende Privatleute gleichermaßen. Schon einige Jahre vor dem kometenhaften Aufstieg von MINERVA hatten sich Datenaustauschdienste über die analogen Telefonleitungen geformt. Mit sogenannten Teledruckern konnten Texte eingetippt und auf der anderen Seite der Telefonleitung ausgedruckt werden. Doch der SR4 von MINERVA erlaubte nicht nur das Versenden von komplexen Datenpaketen, sondern auch deren ständige Verfügbarkeit. Im Lauf von wenigen Monaten wuchsen gewaltige Datenbanken an, deren Inhalt manches Interesse weckte. Die ersten unautorisierten Zugriffe ließen nicht lange auf sich warten.

Um die relativ einfachen Sicherheitsprotokolle zu umgehen, war es nötig, direkt mit den Rechnern in Maschinensprache zu kommunizieren. Diese Unterhaltung hatte nur wenig mit der menschlichen Sprache gemein und bestand aus wahllos definierten Abkürzungen und Kunstworten. Nach der Eingabe jedes Befehls musste die Befehlstaste gedrückt werden, damit der fremde Rechner die Weisung übernimmt. Die sture Eingabe kurzer Worte mit dem lauten Hämmern auf die Befehlstaste erinnerte manche Beobachter an eine Krähe, die auf einer harten Nuss herumhackt. So etablierte sich der Begriff Hacken für das Kommunizieren mit Rechnern und wurde später auch als Bezeichnung für das illegale Eindringen in Fremdrechner übernommen.

Durch die immer weitreichenderen Hackerangriffe auf Behörden, Unternehmen, H.A.S.S. und sogar MINERVA selbst wurde die Notwendigkeit eines automatischen Verteidigungssystems für Rechner geboren. Ein speziell für diesen Zweck geschriebenes Programm sollte illegale Zugriffe unterbinden und wie der Wall der Wehrstadt feindliche Aggressoren auf Distanz halten. Mit dem E-Wall 1.0 gelang es MINERVA, den ersten automatisierten Digital-

schutz für Rechner zu erschaffen. Ungewöhnlich erschien, dass der E-Wall 1.0 kostenlos an alle Besitzer, die einen Rechner bei dem Unternehmen erworbenen hatten, verteilt wurde. Was wie eine großzügige Dienstleistung wirkte und als solche angepriesen wurde, folgte einem klaren wirtschaftlichen Interesse. Dem Vorstand war bewusst, dass, wenn die illegalen Aktivitäten der Hacker nicht einzudämmen wären, die Sinnhaftigkeit des noch jungen Datenstroms und damit der Lebensader MINERVAS hinterfragt würde.

Die Verteidigungsalgorithmen des E-Walls wurden schnell auch auf interne Datenzugriffe erweitert. Somit konnten Hacker selbst nach dem erfolgreichen Eindringen in den Rechner am Öffnen und Manipulieren von Dateien gehindert werden. Der interne E-Wall bot das Quäntchen mehr Schutz, welches sich viele MINERVA Kunden wünschten, doch es konnte Hackerangriffe nicht vollständig unterbinden.

Im Jahr 2031 entwickelte Johann Remming, ein Programmierer von MERCURIUS, das erste aktive Verteidigungsprogramm. Es war in der Lage, Hackerangriffe innerhalb des Rechners festzustellen und diese aktiv zu stören. Das Programm, welches automatisch neue Passwörter generiert, nutzlose Kopien von Dateien herstellt, auf welche der Hacker zugreifen möchte und, während dem Zugriff, Dateipfade ändert, war eine ganz neue Verteidigungseinrichtung. Die interne und externe E-Walls wurden um das E-Schwert ergänzt, welches zu Beginn nur auf besonders sensiblen und teuren Rechnern eingesetzt wurde. Ironischerweise verlor Johann Remming später seinen Arbeitsplatz bei MERCURIUS, angeblich wegen Veruntreuung von Firmengeldern und gilt inzwischen mit Mildred von Löwenstein als eines der Gründungsmitglieder von RELIEFPFEILER.

Um sich wirklich auf der sicheren Seite zu wiegen, kommen Unternehmen und wichtige Behörden wie H.A.S.S. aber nicht um Hacker aus Fleisch und Blut herum, welche die Systeme permanent schützen. Diese Wachhacker liegen auf der Lauer, werden bei unautorisierten

Zugriffen informiert und liefern sich mit dem Eindringling einen virtuellen Krieg in Maschinensprache. Sitzt das Geld locker, können mitunter ein Wachhacker zur Verteidigung und ein weiterer zum Aufspüren des Eindringlings in der realen Welt eingesetzt werden. Diesen Luxus leisten sich jedoch nur wenige Unternehmen.

13-1 KRIEG IN MASCHINENSPRACHE

Ähnlich wie im realen Kampf verläuft auch das Hacken in Runden. Die virtuellen Kombattanten bestimmen eine Aktionsreihenfolge über die *Virtuelle Reaktion* und handeln Kampfrunde für Kampfrunde ab. Jeder Hacker und jedes Programm besitzen pro Kampfrunde 1 volle Aktion, in welcher er/es agieren darf. Im virtuellen Kampf können, wie im realen Kampf, Aktionen in ¼, ½ und volle Aktionen unterteilt werden. In der realen Welt entspricht 1 virtuelle Aktion etwa 10 Sekunden.

13-1.1 VIRTUELLE REAKTION

Auch im virtuellen Kampf entscheidet oft die Geschwindigkeit über Sieg und Niederlage. Um die Reihenfolge zwischen Hackern und Programmen zu ermitteln, würfeln Hacker einen *Informatik (Angewandte)*-Test und Programme würfeln mit ihrer doppelten Stufe. Das jeweils höchste Würfelergebnis bestimmt die *Virtuelle Reaktion*. Haben zwei oder mehr Parteien ein gleichhohes Würfelergebnis, führen sie ihre Aktionen gleichzeitig aus. Die *Virtuelle Reaktion* wird nur 1-mal pro Hacken bestimmt und gilt

Hacker Aktionen

Aktion	Auswirkung	Kampfaktionen
Datei(en) kopieren	Datei(en) duplizieren	¼ Aktion pro TMag
Datei(en) löschen	Datei(en) entfernen	¼ Aktion pro 5 TMag
Datei(en) sicher löschen	Datei(en) unwiederbringlich entfernen	¼ Aktion pro TMag
Datei(en) öffnen	Öffnen von Bild, Video oder Textdatei(en)	¼ Aktion
Datei(en) verschlüsseln	Verschlüsseln von Daten	abhängig vom E-Cheffrierer
Datei(en) verschieben	Datei(en) auf Datenträger verschieben	¼ Aktion pro TMag
externen E-Wall hacken	Zugang zum gewünschten Rechner	1 volle Aktion
Fernsteuern	Autofahrzeug, Automaschine fernsteuern	1 volle Aktion
Kamera (de)aktivieren	Kamera aktivieren oder deaktivieren	½ Aktion/Gerät
Tür öffnen/schließen	Schloss einer Tür öffnen/schließen	½ Aktion/Tür
Übertragungsgerät anzapfen	Bild-/Tonzugang zu Kamera/Mikrofon erhalten	½ Aktion/Gerät
Verbindungsprotokoll auslesen	Realen Standort des Rechners erfahren	½ Aktion
Verbindungsprotokoll löschen	Rechner verliert Verbindung zu Datenstrom	1 volle Aktion
Versteckte Dateien suchen	Dateien außerhalb Zentralverzeichnis finden	Spielleiterentscheidung
Zentralverzeichnis öffnen	Überblick über alle Dateien in Reihenfolge	½ Aktion

dann bis in die letzte Runde des virtuellen Kampfes.

13-1.2 AKTIONEN

Innerhalb des virtuellen Kampfes stehen Hackern verschiedene Aktionen zur Auswahl, von denen sie maximal 1 volle Aktion pro virtueller Kampfrunde ausführen können. Die nachfolgende Tabelle umfasst alle typischen Aktionen innerhalb des virtuellen Kampfes.

13-1.3 IN RECHNER EINDRINGEN

Hacken ist in den meisten Fällen ein Kampf zwischen Hacker und Programmen. Nur selten begegnen sich zwei Hacker im Datenstrom und liefern sich einen Kampf in der Maschinensprache. Um in einen fremden Rechner einzudringen, muss zuerst der externe E-Wall, von Hackern gerne als *Ewald* verballhornt, überwunden werden. Dieses Programm verhindert einen Zugriff auf den Rechner und fungiert wie der Wall um eine Wehrstadt. Um den externen E-Wall zu überwinden, würfelt der Hacker einen *Informatik (Hacken)*-Test gegen den

E-Wall

E-Wall Stufe	Mindestwurf
I	5+(1)
II	6+(1)
III	8+(1)
IV	9+(1)
V	10+(1)

höhere Stufen sind möglich

vom E-Wall angegebenen Mindestwurf. Hat der Hacker die benötigten Erfolge, gelangt er in den fremden Rechner. Das Hacken eines externen E-Walls kostet 1 volle Aktion. Der externe E-Wall muss keinen Test für *Virtuelle Reaktion* würfeln, er reagiert nur auf die Aktionen des Hackers.

13-1.4 IM RECHNER AGIEREN

Wenn es dem Hacker gelungen ist, den externen E-Wall zu überwinden, befindet er sich auf dem gehackten Rechner. In den meisten Fällen ist der Rechner dem Hacker nicht schutzlos ausgeliefert. Der interne E-Wall ist ein erweitertes Schutzprogramm, das den Hacker bei jeder Aktion behindert. Statt den Rechner vor äußeren Einflüssen zu schützen, kontrolliert er jeden internen Befehl und blockt diesen ab, sofern der Hacker nicht über die passende Legitimierung verfügt. Da die meisten Sicherheitsunternehmen großen Wert auf die Qualität des externen E-Walls legen und beim internen Geld sparen, haben diese häufig eine beträchtlich niedrigere Stufe. Dennoch gibt der interne E-Wall den Mindestwurf für jede Aktion vor, welche der Hacker auf dem gehackten Rechner durchführen möchte.

Will ein Charakter den gehackten Rechner zu einer beliebigen Aktion zwingen, z. B. eine Datei oder ein Verzeichnis innerhalb des Rechners öffnen, würfelt er jedes Mal einen *Informatik (Hacken)*-Test gegen den internen E-Wall (häufig 6+(1)). Gelingt ihm der Wurf, führt der gehackte Rechner die gewünschte Aktion aus. Gelingt der Wurf gegen den internen E-Wall nicht, blockiert der Rechner den Befehl. Der Hacker kann den Wurf jederzeit wiederholen, doch jede Wiederholung kostet Zeit und vereinfacht es den internen Verteidigungsalgorithmen, den Störenfried ausfindig zu machen.

Misslingen dem Hacker 3 Tests (ob in Reihenfolge oder nicht ist egal), wird er von der Datenverbindung des fremden Rechners getrennt und findet sich ganz am Anfang vor dem externen E-Wall wieder. Der interne E-Wall muss keinen Test für *Virtuelle Reaktion* würfeln, er reagiert nur auf die Aktionen des Hackers.

13-1.5 AKTIVE VERTEIDIGUNG

Bei großen Unternehmen und wichtigen staatlichen Behörden gibt es Verteidigungsprogramme, die dem Hacker das Leben schwer

machen; die E-Schwerter. Dabei handelt es sich um aktive Programme, welche dem Hacker die Kommunikation mit dem Rechner erschweren.

E-Schwerter würfeln mit ihrem Würfel-Pool auf den gleichen Mindestwurf des Hackers (den MW des internen E-Walls) und ziehen für jeden eigenen Erfolg, 1 Erfolg des Hackers ab. Die Zahl der Würfel eines E-Schwerter sind abhängig von seiner Stufe. Der Würfel-Pool steht dem E-Schwert pro Runde zur Verfügung. Das bedeutet, ein E-Schwert muss seine Würfel genau so aufteilen wie ein Hacker seinen Attributs-Pool für *Informatik (Hacken)*-Tests. Wie viele Würfel das E-Schwert einsetzt, bleibt dem Spielleiter überlassen. Zusätzlich besitzt das E-Schwert einen Bonus, abhängig von seiner Stufe. Der Bonus wird auf die Würfelresultate des E-Schwerter addiert.

Sinken durch das E-Schwert die Erfolge des Hackers auf 0, so ist seine Aktion misslungen. Misslingen dem Hacker 3 Tests, fliegt er aus dem Rechner (siehe **Im Rechner agieren**). E-Schwerter müssen keinen Test für *Virtuelle Reaktion* würfeln, sie reagieren nur auf die Aktionen des Hackers.

E-Schwert

E-Schwert Stufe	Würfel-Pool	Bonus
I	2	+0
II	4	+1
III	6	+2
IV	8	+3
V	10	+4

höhere Stufen sind möglich

Z. B. *Michaels Charakter will einen Rechner von H.A.S.S. hacken, auf welchem wichtige Daten über ihn gespeichert sind. H.A.S.S. hat meist gut geschützte Systeme, doch dieser ältere Rechner verfügt nur über einen E-Wall Stufe II. Michaels Charakter muss also einen Mindestwurf von 6+(1) knacken und würfelt seine 4 Würfel des Informatik (Hacken)-Tests. Darauf kommen +1 für die gute Ausrüstung von Michaels Charakter. Der Würfelwurf zeigt 1, 2, 5, 5 und somit ein Endergebnis von 1, 2, 6 und 6. Damit hat Michaels Charakter 2 Erfolge gegen die 6+ und den externen E-Wall überwunden. Für das Eindringen in den Rechner benötigt er 1 volle Aktion. Nun ist Michael in diesem H.A.S.S.-Rechner und will sich erst einmal einen Überblick verschaffen. Deshalb öffnet er das Zentralverzeichnis. Der innere E-Wall ist auf einem alten Stand und bloß Stufe I. Damit ist der*

Mindestwurf, um das Zentralverzeichnis zu öffnen 5+(1). Michael würfelt einen weiteren Informatik (Hacken)-Test und hat den folgenden Würfelwurf 2, 4, 5, 5, also 3, 5, 6, 6. Das sind stolze 3 Erfolge und kostet ihn nur ½ Aktion. Theoretisch hat Michaels Charakter es geschafft, aber H.A.S.S. hat auf diesem Rechner ein relativ modernes E-Schwert der Stufe III installiert. Das E-Schwert besitzt einen Würfel-Pool von 6 und entscheidet 4 davon einzusetzen. Es würfelt gegen den gleichen Mindestwurf wie der Hacker (hier 5+(1)) und würfelt 1, 4, 4, 5. Durch den Bonus von +2 hat das E-Schwert also ein Endergebnis von 1, 6, 6, 7 und somit ebenfalls 3 Erfolge, die von Michaels Erfolgen abgezogen werden. Damit hat Michaels Charakter genau 0 Nettoerfolge und schafft es nicht, das Zentralverzeichnis zu öffnen. Sollten Michaels Charakter beim Hacken dieses Rechners noch 2 weitere Tests misslingen, findet er sich vor dem externen E-Wall Stufe III wieder und darf alles von vorne beginnen.

13-1.6 ENTDECKUNG

Misslingt dem Hacker auch nur 1 Informatik (Hacken)-Test, weiß das System von dem Angriff. Dies kann verschiedene Reaktionen hervorrufen. Die meisten Systeme bleiben mit dem Datenstrom verbunden, da ein Rechnerausfall gravierende Folgen haben könnte. Rechner mit extrem sensiblen Daten können den Befehl *Herunterfahren* erhalten und schalten sich automatisch ab. Ist das notwendige Kleingeld vorhanden, kann ein Wachhacker über den Eindringling informiert werden. Häufig aktiviert sich aber ein schlafendes Programm im Hintergrund; das E-Radar.

Ein E-Radar ist eine Art automatisierter Wachhacker, dessen einziges Ziel es ist, an die Verbindungsprotokolle des Eindringlings zu gelangen. Mithilfe der Verbindungsprotokolle kann es die genaue Position des Angreifers in der realen Welt orten und sogar dessen Datenstromzugang kappen. Das E-Radar würfelt einen Test für *Virtuelle Reaktion* und startet, sobald der Hacker 1 Misserfolg im gehackten Rechner hatte. Es versucht mit seinem Würfel-Pool zuerst den externen E-Wall des Hackerrechners zu überkommen, anschließend das Verbindungsprotokoll auszulesen und schließlich dieses zu löschen. Das Verbindungsprotokoll enthält alle Informationen über die Position des Hackers/ Rechners und ist essenziell, um die Verbindung

mit dem Datenstrom aufrecht zu erhalten. In seltenen Fällen ist das E-Radar auch so eingestellt, dass es das Verbindungsprotokoll des Hackerrechners sofort löscht, ohne dessen Position in Erfahrung zu bringen. Wie viele Würfel das E-Radar pro Aktion verwendet, bleibt dem Spielleiter überlassen. Das E-Radar muss wie der Hacker gegen den internen E-Wall des Hackerrechners ankommen und wird durch dessen E-Schwert beim Hacken gestört. Zusätzlich besitzt das E-Radar einen Bonus, abhängig von seiner Stufe. Der Bonus wird auf die Würfelerggebnisse des E-Radars addiert.

E-Radar-Programme sind aufgrund ihrer ausgeklügelten Algorithmen sehr kostspielig und werden nur in wichtigen Rechnern verwendet. Außerdem haben sie den Ruf, illegal zu sein, da sie sich selbst unerlaubt in einen Rechner hacken. Große Unternehmen und den Staat stört dieser juristische Taschenspielertrick von Hackeranwälten aber wenig.

E-Radar

E-Schwert Stufe	Würfel-Pool	Bonus
I	4	+0
II	6	+1
III	8	+2
IV	10	+3
V	12	+4


höhere Stufen sind möglich

13-2 WACHHACKER

Wachhacker sind Menschen aus Fleisch und Blut, die für Bezahlung wichtige Systeme vor Hackern schützen. Da sie im Unterhalt sehr kostspielig sind, beauftragen nur große Unternehmen, wohlhabende Individuen und wichtige Regierungsorganisationen Wachhacker. Der Wachhacker muss wie der Hacker einen Test auf *Virtuelle Reaktion* ablegen, um seine Reihenfolge in den virtuellen Kampfrunden zu bestimmen. In seiner Funktion vermag er folgende Aktionen durchführen:

13-2.1 VERTEIDIGEN

Der Wachhacker kann die Funktion des eingebauten E-Schwerts selbst übernehmen und mit seinen Fertigkeiten die Aktionen des Hackers stören. E-Schwert und Wachhacker können nicht parallel den gleichen Hacker stören. Sie würden sich dabei gegenseitig ins Gehege kommen. Der



Wachhacker würfelt mit seiner Fertigkeit *Informatik (Hacken)* gegen den Mindestwurf des Hackers (interner E-Wall) und reduziert dessen Erfolge mit jedem eigenen.

13-2.2 ORTEN

Wie ein E-Radar kann der Wachhacker versuchen, den Rechner des Hackers ausfindig zu machen. Dafür muss er wie üblich dessen externen E-Wall überwinden und das Verbindungsprotokoll auslesen. Gelingt ihm das, kennt er die Position des Hackers/Rechners. E-Radar und Wachhacker können nicht parallel den gleichen Hacker infiltrieren. Sie würden sich dabei gegenseitig ins Gehege kommen.

13-2.3 ANGREIFEN

Gelingt es dem Wachhacker in den Rechner des Hackers einzudringen, kann er dort beträchtlichen Schaden anrichten. Beispielsweise dessen Programme löschen oder Daten verschlüsseln (siehe **Kapitel: Fertigkeiten – Kryptographie**). Die manuelle Verschlüsselung von Daten würde Stunden oder Tage dauern, aber ein E-Cheffrierer kann die Verschlüsselungszeit auf wenige Runden herabsetzen.

13-2.4 EINDRINGEN

Manche Wachhacker nutzen den Zugang zum Rechner des Hackers, um mehr über diesen zu erfahren. Wo professionelle Hacker ihre Rechner nur für einen Angriff nutzen und anschließend vollständig säubern, speichern unerfahrene Hacker auch gerne persönliche Daten darauf. Nachrichten geben Aufschluss über dessen Beziehungen zu Freunden und Organisationen und alte Verbindungsprotokolle zeigen, wo der Hacker sich gerne im Datenstrom aufhält. Ob diese Informationen wichtiger sind, als den eigentlichen Angriff des Hackers zu stoppen, liegt im Ermessen des Wachhackers.

Beschäftigt ein Unternehmen mehrere Wachhacker gleichzeitig (sehr selten), können diese die oben genannten Aktionen parallel ausführen, jedoch kann die gleiche Aktion nicht mehr als 1-mal pro Runde durchgeführt werden.

13-3 FERNSTEUERN

Hat sich der Hacker in eine bewegliche Maschine gehackt wie ein Autofahrer, eine

Automaschine oder ein automatisiertes Geschütz, kann er diese durch ein *Lenker*-Programm steuern. *Lenker* haben Stufen, welche die Qualität der Lenkung angeben. Für jede Stufe erhält der Spieler 1 Würfel für Steuern-Tests. Der steuernde Hacker würfelt nicht auf die betreffende Fertigkeit (z. B. *Fahrzeuge*), sondern immer mit den Würfeln seines *Lenker*-Programms gegen den von Spielleiter angesagten Mindestwurf. Bei Autofahrern wird für jede Aktion ein Test erforderlich, der auch einen *Fahrzeug*-Test erfordern würde (mit den gleichen Mindestwürfen). Bei Automaten und Geschützen werden Tests mit dem *Lenker*-Programm immer dann fällig, wenn der Hacker einen neuen Befehl gibt (z. B. Feuer!, gehe nach Süden, öffne die Tür usw.). Der Mindestwurf bei diesen beiden Maschinentypen ist immer die Stufe des internen E-Walls. Ein Befehl mit dem *Lenker*-Programm benötigt 1 volle Aktion.

13-4 AUSTRÜSTUNG

Ein Hacker kann versuchen, sich von jedem Rechner mit Tastatur in einen anderen Rechner zu hacken. Gerade bei einfachen mobilen Geräten ist die Datenverbindung und Rechenleistung jedoch so schlecht, dass man lieber darauf verzichtet. Jedes Gerät verfügt über einen Hacken-Bonus, welcher bei MoFos und Spiegeln häufig negativ ist; also ein Malus. Die *Informatik (Hacken)*-Tests werden damit spürbar schwerer (siehe **Kapitel: Ausrüstung**). Große Standrechner besitzen die notwendige Leistung, doch sie können einfach geortet werden. Aus diesem Grund gibt es für echte Hacker nur einen bevorzugten Rechner; Schreibmaschinen. Schreibmaschine ist ein Begriff aus dem Hacker-Jargon, der sich aber inzwischen im Volksmund eingepreßt hat. Es sind Rechner, die aus einer tragbaren Tastatur und einem ausziehbaren Bildschirm bestehen. Der eigentliche Rechner ist in die verhältnismäßig schwere Tastatur verbaut. Diese Geräte wurden als leistungsstarke, mobile Rechner entworfen und werden gerne von wohlhabenden Geschäftsleuten verwendet. Genau darin liegen auch ihre Nachteile, sie sind teuer und auffällig. Gute Hackerrechner sind mit den notwendigen Programmen ausgerüstet und sollten über einen guten externen und internen E-Wall verfügen. Um E-Radar-Programme und Wachhacker bei ihrer Gegenwehr zu stören, sollte auch ein gutes

E-Schwert nicht fehlen. Will der Hacker ein mobiles Gerät wie ein Autofahrzeug, eine Automaschine oder ein Geschütz fernsteuern, benötigt er ein Lenker-Programm und für die glaubhafte digitale Veränderung von Dokumenten ein Fälscher-Programm.

13-4.1 SEKUNDANTEN

Ist der Angriff auf einen Rechner mit großen Gefahren verbunden, nutzen Hacker auch mal Sekundanten. Sekundanten sind Rechner, auf die der Hacker mit seinem Rechner zugreift. Er leitet seine Angriffe also über einen zweiten Rechner, der im ersten Moment wie der Angreifer wirkt. Diese Taktik verschafft ihm Zeit und Sicherheit. Auf der einen Seite ist das Verbindungsprotokoll des Sekundanten, also seine Position in der wahren Welt, eine andere als die des Hackerrechners. Damit lässt sich ein E-Radar gut täuschen. Auch Wachhacker sehen nicht sofort, dass der von ihnen infiltrierte Rechner bloß ein Bauernfänger ist. Erst wenn sie sich die Zentraldatei ansehen, wird ihnen auffallen, dass der Sekundant überhaupt nicht über die notwendigen Programme fürs Hacken verfügt. Sobald sie dies wissen, brauchen sie nur 1 volle Aktion, um den wahren Rechner des Hackers über die offene Verbindung des Sekundanten zu finden. Die Nutzung von Sekundanten kommt aber auch mit tiefgreifenden Nachteilen. Der Hacker erhält den Hacken-Bonus von dem schlechtesten der beiden Geräte und zusätzlich einen Malus -2 auf alle Informatik-Tests pro genutztem Sekundant.

Z. B. Peters Charakter möchte den Rechner eines MINERVA-Mitarbeiters hacken. Um nicht in die Schussbahn von E-Radar-Programmen und Wachhackern zu kommen, leitet er seinen Angriff über einen Standrechner (Modell HYPNOS Opium), der in einer angemieteten Wohnung steht. Obwohl Peter über eine der teuersten Schreibmaschinen verfügt, ein RELIEF-PFEILER heXter V1 mit einem Hacken-Bonus von +2 (siehe Kapitel: Ausrüstung – Elektronik) erhält Peters Charakter nur den schlechteren Hacken-Bonus des HYPNOS Opium, der +0 beträgt. Zusätzlich erhält Peters Charakter -2 auf alle Informatik-Tests, weil sein Angriff über den Sekundanten deutlich reaktionsträger ist als ein Direktangriff. Würde Peters Charakter sogar 2 Sekundanten verwenden, um ganz sicherzugehen, würde er einen Malus von -4 auf alle Informatik-Test erhalten.

13-4.2 SCHUTZ VOR HACKERN

Heute sind fast alle Rechner in Europa vor Angriffen durch Hacker geschützt. So gut wie jeder Rechner verfügt über einen externen E-Wall Stufe II und einen internen E-Wall Stufe I. Bei teureren Rechnern kommen oft noch E-Schwerter Stufe II hinzu. Einige Rechner sind nach den Anforderungen der Regierung besonders vor Hackerangriffen zu schützen, da sie als Waffe missbraucht werden könnten. Zu diesen zählen insbesondere Autofahrzeuge aller Art, Sicherheitseinrichtungen wie Tore und autarke Waffensysteme, Produktionsmaschinen, Baumaschinen sowie Automaschinen. Die nachfolgende Tabelle gibt Beispiele für den Schutz dieser Technologien vor Hackerangriffen.

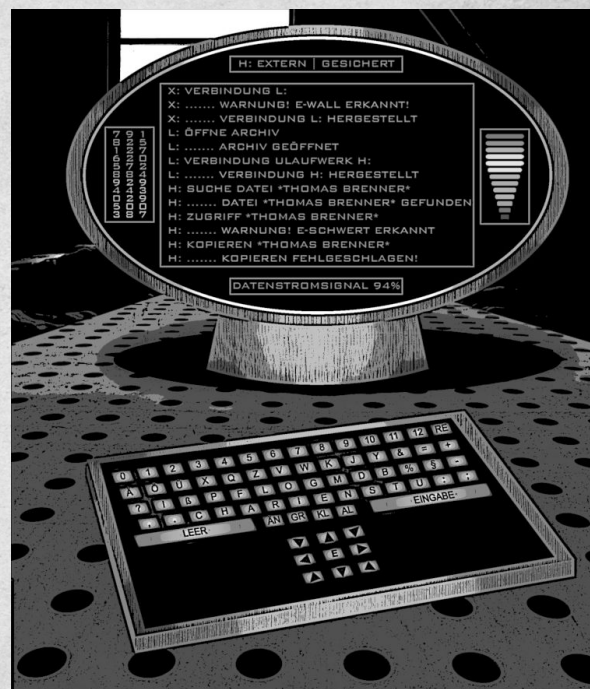
Maschinen und Sicherheit

Rechnertyp	E-E-W*	I-E-W**	ES***
Autofahrzeug	IV-V	II-III	III-IV
Automaschine	IV-V	II-III	III-IV
Baumaschine	III-V	II-III	II-III
Produktionsmaschine	III-V	II-III	II-III
Tor	II-IV	I-III	I-III
Waffensysteme	V	III-V	III-V

*externer E-Wall Stufe

**interner E-Wall Stufe

***E-Schwert Stufe





14 FAHRZEUGE

14-1 FAHREN IN EUROPA

Seit 2039 erobern Autofahrzeuge die Straßen der Wehrstadt. Ihre autarken Rechner-Piloten verfügen über ausgeklügelte Algorithmen, um Hindernisse zu umfahren und die schnellstmögliche Route zu verwenden. Durch ihre absolute Verkehrsdominanz von über 85 % regeln die Autofahrzeuge den Verkehr und die wenigen manuellen Fahrzeuge müssen sich den kalten Regeln dieser Maschinen unterordnen.

Fahrzeuge haben einen hohen Stand bei den Bewohnern Europas. Zwar gib es mit einem umfassenden U-Bahn-System gute Verkehrsanbindungen, doch der öffentliche Nahverkehr wird als Fortbewegungsmittel der Armen betrachtet. Das Fahrzeug ist und bleibt ein Statussymbol, egal wie klein und günstig es ist.

Verbrennungsmotoren sind quasi verschwunden und werden nur noch von Liebhabern gepflegt. An den dafür notwendigen Treibstoff heranzukommen ist nicht immer leicht und meist kostspielig. Vielmehr haben die Elektromotoren eine mehr als 99%ige Marktdominanz und liefern mit ihrem günstigen (weil subventionierten) Strom viele Gründe für ein Elektrofahrzeug. Alle Autofahrzeuge sind gleichzeitig auch Elektrofahrzeuge. Statt die Batterien langsam aufzuladen, können Fahrzeuge an sogenannten Stromstellen ihre Batterie automatisiert austauschen lassen. Die Autofahrzeuge tun dies ganz von allein.

Zu den größten Fahrzeugherstellern in Europa zählen die Autogiganten CANNSTATT und HELIOS, der Sportwagenbauer FORTUNA, der Transportfahrzeughersteller EPONA und natürlich TEUTATES im Luxussegment. Die fünf Unternehmen teilen sich fast 85 % des Marktes auf.

In der Wehrstadt sind die Höchstgeschwindigkeiten stark reglementiert und bewegen sich zwischen 30 und 80 Kilometern pro Stunde. Auf der Schnellstraße benötigt ein Fahrzeug also circa 30 Minuten, um von einer Seite des Walls zur anderen zu fahren, sofern der Verkehr es erlaubt. Sollte der Fahrer eines manuell gesteuerten Fahrzeugs gegen die Geschwindigkeiten

verstoßen, wird es nicht lange dauern, bis einer der zahllosen H.A.S.S.-Streifenwagen ihn ergreift. Wie bei fast allen Vergehen in Europa sind auch die Strafen für Geschwindigkeitsübertretung horrend. Für 10 Stundenkilometer über der erlaubten Geschwindigkeitsbegrenzung zahlt ein Verkehrssünder üblicherweise 300 C.

Für den Besitz eines manuellen Fahrzeugs ist eine Fahrerlaubnis notwendig, die nur ein Bürger mit E-Pass erhalten kann. Im Gegenzug wird beim Kauf eines Autofahrzeugs seit 2049 keine Fahrerlaubnis mehr benötigt.

14-2 MOTOREN – SPORT & WAFFEN

In den Quartieren der Arbeiter werden gerne Veränderungen an Fahrzeugen vorgenommen. Sie werden bunt und auffällig lackiert, die günstigen Motoren werden gegen schwere und leistungsstarke Antriebsaggregate ausgetauscht und äußerliche Modifikationen sorgen für den gewünschten optischen Effekt. Alle Veränderungen an einem Fahrzeug müssen laut Gesetz vom Amt für Fahrzeugwesen (Aff) genehmigt und bestätigt werden. Bewegt man sich aber außerhalb der Innenstadt, ist die Wahrscheinlichkeit von einer H.A.S.S. Streife wegen eines aufgemotzten Wagens angehalten zu werden, relativ gering. Viel krimineller geht es da in den Quartieren der Unterschicht zu. Dieser Bereich wird nur wenig von H.A.S.S. überwacht und die dort eingesetzten Offiziere konzentrieren sich auf das Aufspüren von gefährlichen Abnos. Aus diesem Grund sind große Teile der wallnahen Stadtbezirke in der Hand von kriminellen Banden. Für die Halsabschneider, Schutzgelderpresser und Drogenbarone sind Fahrzeuge mehr als ein Transportmittel. Die sich bekriegenden Banden statten sie mit PS-starken Motoren, Waffen und schweren Panzerungen, Spornen und Klingen aus, sodass aus einem Kleinbus schnell eine rollende Kommandozentrale wird. Weil die Nachfrage auf dem Schwarzmarkt groß ist, gibt es viele unseriöse Mechaniker, die in ihrer Freizeit Fahrzeuge in waffenstarrende Panzer verwandeln und sie mit allerlei illegaler Technik ausrüsten.

14-3 RENNEN & FAHRZEUGKÄMPFE

Illegale Rennen und Fahrzeugkämpfe gehören nicht nur zum Sport des Pöbels, sondern finden bei rebellischen Jugendlichen der Elite immer mehr Anklang. Die Möglichkeit, gegen die Regeln zu verstoßen, ist zu verlockend und so finden sich unter den Rennfahrern immer wieder adlige und wohlhabende Naseweise. Eines der größten und berüchtigtsten Ereignisse ist die Wall-Fahrt, welche in unregelmäßigen Abständen stattfindet. Die Kontrahenten versuchen schnellstmöglich am äußeren Wall entlangzufahren und dabei weder an einer Häuserwand zu landen, noch in den Händen von H.A.S.S. Beides passiert nur zu oft. Mit einer Gesamtstrecke von 125 km brauchen die schnellsten Kontrahenten eine knappe Stunde, während andere nie wieder auftauchen. H.A.S.S. versuchte in den letzten Jahren die Rally zu unterbinden, doch in den Vierteln der Unterschicht ist ihr Einfluss am geringsten. Weder die Festnahme bekannter Veranstalter, noch eine Razzia am Start- und Zielpunkt konnten das Spektakel bisher verhindern. Der Veranstaltungsort wurde einfach kurzfristig verlegt. Liefert sich ein Charakter ein Rennen mit anderen oder flüchtet Hals- über Kopf mit einem manuellen Fahrzeug, sind seine Fähigkeiten als Fahrer gefragt. Der Mindestwurf ist anhängig von der Geschwindigkeit, während zahlreiche Modifikatoren den Mindestwurf beeinflussen können.

Mindestwürfe und Modifikatoren für Fahrzeugrennen

Geschwindigkeit	Mindestwurf
10-30 km/h	4+
31-50 km/h	5+
51-100 km/h	6+
101-150 km/h	8+
151-200 km/h	9+
201-300 km/h	10+
mehr als 300 km/h	11+

14-4 BEWEGUNG

14-4.1 BESCHLEUNIGEN & BREMSEN


Fahrzeuge können sich mit hohen Geschwindigkeiten bewegen und legen jede Runde weite Entfernungen zurück, falls der notwendige Platz zur Verfügung steht. Da die meisten Fahrzeuge über leistungsstarke Elektromotoren mit hohen Beschleunigungsraten verfügen, können Fahrzeuge ihre Höchstgeschwindigkeit innerhalb von 1 Kampfrunde (ca. 10 Sekunden) erreichen. Die maximalen Geschwindigkeiten, zu denen die Fahrzeuge in der Lage sind, finden sich im **Unterkapitel: Der Fuhrpark**.

Beim Bremsen kann es etwas dauern, bis das schwere Gefährt zum Stehen kommt. Der Bremsweg eines Landfahrzeugs ist Geschwindigkeit (km/h) geteilt durch 2 in Metern. Ein Landfahrzeug, das sich mit 100 km/h bewegt, braucht also 50 Meter Bremsweg.

Bei Schiffen ist der Bremsweg noch erheblich länger, da die Trägheit des schweren Ungetüms nicht so leicht zu überkommen ist. Ein Schiff braucht bei *voller Kraft zurück* einen Bremsweg von Geschwindigkeit (km/h) x 10 Meter. Das bedeutet, dass ein schweres Wachtschiff von H.A.S.S. mit seiner Höchstgeschwindigkeit 50 km/h insgesamt 500 Meter Bremsweg benötigt.

Strahltriebwerksmaschinen sind in den Händen begabter Piloten wahre Flugkrobatiker.

Umstand	Modifikator
Licht (normal)	+0
Dämmerung	+1
Mondhelle Nacht	+2
Mondlose Nacht	+3
Finstere Nacht	+4
Licht (flackernd)	+1
Licht (blendend)	+1
Licht (gleißend)	+2
Nebel (schwach)	+1
Nebel (stark)	+3
Rauch (schwach)	+1
Rauch (stark)	+3
Regen (schwach)	+1
Regen (stark)	+2
Aschesturm	+5
Blind	+8



Bei vollem Schub rückwärts drehen sich die dröhnenden Strahltriebwerke um 180° und werden horizontal nach vorne ausgerichtet. Da dieser plötzliche Gegenschub sehr unangenehm für die Besatzung ist, werden solche Manöver nur in absoluten Notfallsituationen durchgeführt. Die Strahltriebwerksmaschine benötigt dann Geschwindigkeit (km/h) geteilt durch 5 Meter Bremsweg. Bei dem schnellen TEUTATES Jagdbomber Hugin wären das bei seiner Maximalgeschwindigkeit von 450 km/h somit 90 Meter Bremsweg. Die aktuelle Geschwindigkeit während des Bremsvorgangs entspricht der Geschwindigkeit zum Zeitpunkt der Betätigung der Bremse abzüglich 1 Zehntel für jedes Zehntel Bremsweg, das bereits zurückgelegt wurde.

Z. B. Tims Charakter leitet eine Vollbremsung ein, weil direkt vor ihm ein LKW aus einer Gasse fährt. Das Fahrzeug von Tims Charakter bewegt sich derzeit mit 80 km/h, doch der LKW ist nur 20 Meter von ihm entfernt. Der reguläre Bremsweg des Fahrzeugs wäre bei 80 km/h insgesamt 40 m, das bedeutet, er hat 20 m zum Bremsen, bevor sein Fahrzeug mit dem LKW kollidiert. Nach 20 Metern Bremsweg hat das Fahrzeug bereits 5 Zehntel seines Bremswegs zurückgelegt, also die Hälfte und hat beim Unfall noch eine Geschwindigkeit von 40 km/h.

14-4.2 STEIGHÖHE (Strahltriebwerksmaschinen)

Strahltriebwerksmaschinen sind für eine Höhe von bis zu 5000 Metern konzipiert. Mit einem erfolgreichen *Fahrzeuge (Strahltriebwerksmaschine)*-Test gegen den Mindestwurf 6+ lässt sich die Maschine pro Erfolg 500 Meter höher peitschen.

14-4.3 SCHWEBEN (Strahltriebwerksmaschinen)

Strahltriebwerksmaschinen können über dem Boden schweben. Ihre Triebwerke sind dann in vertikaler Position und geben der Maschine Aufwärtsschub. Sobald die Maschine beschleunigen möchte, klappen ihre Triebwerke in fast horizontale Lage und treiben die Maschine an.

14-5 FAHRZEUGKAMPF

Im Fahrzeugkampf treten Fahrzeuge gegeneinander an oder werden als Waffe gegen Personen und Kreaturen eingesetzt. Sie

profitieren durch ihre rasante Geschwindigkeit, die enorme Beschleunigung der leistungsstarken Elektromotoren sowie der hohen Masse. Es werden vier Haupttypen von Fahrzeugen unterscheiden; Autos, Motorräder, Schiffe und Strahltriebwerksmaschinen.

14-5.1 TREFFERWÜRFE

Will ein Charakter ein Fahrzeug als Waffe verwenden, muss er sein Ziel mit dem Fahrzeug treffen. Für diesen Trefferwurf würfelt der Spieler des Charakters einen *Fahrzeuge*-Test mit allen relevanten Modifikatoren, die in diesem Kapitel beschrieben sind.


14-5.2 AUSWEICHEN

Rast ein mordlüsternes Fahrzeug auf einen Charakter zu, könnte dieser auf die Idee kommen auszuweichen. Das Ausweichen gegenüber einem Fahrzeug ist schwerer als normal, denn die breite Motorhaube deckt einen gehörigen Bereich der üblichen Ausweichstrecke ab. Ein Charakter, der einem Fahrzeug ausweichen möchte, würfelt mit *Ausweichen* bzw. *Gekonntes Ausweichen* immer gegen den gleichen Mindestwurf, den der Fahrer zum Treffen des Ziels erhält +2. Wie im normalen Personenkampf negiert *Ausweichen* mit jeweils 2 Erfolgen einen Erfolg des Gegners und *Gekonntes Ausweichen* für jeden Erfolg. Die Bedingung für ein erfolgreiches Ausweichen ist ausreichend Platz, um dem Fahrzeug ausweichen zu können. In einer engen Gasse, die kaum breiter als das Fahrzeug ist, wird ein Ausweichen schlicht nicht möglich sein.

Versucht ein Fahrzeug einem anderen Fahrzeug auszuweichen, würfelt der Fahrer des ausweichenden Fahrzeugs mit einem *Fahrzeuge*-Test auf den gleichen Mindestwurf des Angreifers. Gelingen ihm gleichviel oder mehr Erfolge, ist er erfolgreich ausgewichen. Die Bedingung für ein erfolgreiches Ausweichen ist ausreichend Platz, um dem Fahrzeug auszuweichen. Ein Fahrzeug kann keinen Fern- oder Nahkampfwaffen ausweichen.

14-5.3 PERSONEN RAMMEN

Rammt ein Fahrzeug eine Person, so treffen harter Stahl und rigide Carbonfasern auf weiches Gewebe. Ein Fahrzeug macht beim Rammen von Personen seine Geschwindigkeit in km/h geteilt durch 5 (abgerundet) (S-KIN) Schaden. Da



konventionelle Panzerung nur bedingt gegen den heftigen Schlag schützt, gilt das Rammen von Personen mit einem Fahrzeug als panzerbrechend. Motorräder sind deutlich weniger stabil und kleiner, sie erhalten den gleichen Schaden wie die gerammte Person und ihr verursachter Schaden gilt nicht als panzerbrechend.

Autofahrzeuge sind programmiert, Ziele vor sich zu erkennen und diesen auszuweichen oder vorher abzubremsen. Um ein Autofahrzeug als Waffe zu verwenden, wäre es nötig, die Sicherheitsalgorithmen durch einen Hacker abzuschalten.

14-5.4 ÜBERFAHREN

Wird ein Charakter, der am Boden liegt, von einem Fahrzeug überfahren oder kann er nicht ausweichen, da kein Platz zur Verfügung steht (z. B. enge Gasse), erhält der Charakter Geschwindigkeit (km/h) geteilt durch 5 (abgerundet) (S-KIN) Schaden. Da konventionelle Panzerung nur bedingt gegen den heftigen Schlag schützt, gilt das Rammen von Personen mit einem Fahrzeug (außer Motorräder) als panzerbrechend. Fahrzeuge können nur Ziele überfahren, die mindestens 1 Größenstufe kleiner sind als sie selbst.

14-5.5 KREATUREN RAMMEN

Rammt ein Fahrzeug eine große oder gigantische Kreatur, kann es nicht erwarten, ohne Schaden davonzukommen. Das Fahrzeug macht beim Rammen von Kreaturen seine Geschwindigkeit (km/h) (normalerweise Höchstgeschwindigkeit) geteilt durch 5 (abgerundet) (S-KIN) Schaden. Der gleiche Schaden wird auf das Fahrzeug übertragen. Da große und gigantische Kreaturen schwere Panzerungen tragen und das Wesen bei seinem Gewicht nicht durch die Luft geschleudert wird wie ein Mensch, ist der Schaden durch das Fahrzeug nicht panzerbrechend.

14-5.6 FAHRZEUGE RAMMEN

Rammt ein Fahrzeug ein anderes Fahrzeug, erhalten beide Fahrzeuge die Relativgeschwindigkeit der beiden Fahrzeuge in km/h, geteilt durch 5 (abgerundet) (S-KIN) Schaden. Motorräder erhalten den doppelten Schaden. Z. B. *Olis Charakter fährt mit 100 km/h von*

hinten auf ein anderes Fahrzeug auf, das nur 30 km/h fährt. Die Relativgeschwindigkeit ist 70 km/h, also erhalten beide Fahrzeuge 14 (S-KIN) Schaden. Zusätzlich müssen beide Fahrer einen Fahrzeuge-Test durchführen, um nicht die Kontrolle über das Fahrzeug zu verlieren.

Oder Olis Charakter fährt in den Gegenverkehr und rammt ein Fahrzeug, das wie er 100 km/h fährt, aber ihm frontal entgegenkommt. Die Relativgeschwindigkeit der beiden Fahrzeuge ist somit 200 km/h. Beide Fahrzeuge erhalten demnach 40 Punkte (S-KIN) Schaden, dürfen aber ihre Panzerung noch davon abziehen.

14-5.7 RAMMEN & SCHADEN FÜR INSASSEN

Erhält ein Fahrzeug durch Rammen Schaden, erhalten alle Insassen die Hälfte des Schadens (abzüglich der Fahrzeugpanzerung und ihrer eigenen Körperpanzerung) als (S-KIN) Schaden.

14-5.8 FERNKAMPF GEGEN FAHRZEUGE & INSASSEN

Im Fernkampf werden Fahrzeuge wie im **Kapitel: Kampf** beschrieben angegriffen. Durch ihre enorme Größe zählen Fahrzeuge immer mindestens als *groß* und geben daher einen Bonus von +2 auf den *Fernkampfwaffen-* oder *Wurfaffen-*Test.

Will ein Charakter den Insassen eines Fahrzeugs treffen, ergeben sich zwei Schwierigkeiten. Der Insasse genießt Deckung durch den Fahrzeugstahl und die Geschwindigkeit des Fahrzeugs macht den Schuss erheblich komplizierter. Deckung wird wie im **Kapitel: Kampf** beschrieben abgehandelt. Der Schütze wird also vermutlich nur Kopf ohne Deckung treffen können. Sind die Scheiben des Fahrzeugs getönt, feuert er *blind* (+8 auf den Test). Für Angriffe auf Insassen erhält der Schütze den Modifikator für die Größenstufe des Ziels, nicht des Fahrzeugs. Für die Erschwerung durch Geschwindigkeit wird die Geschwindigkeit (km/h) des Fahrzeugs geteilt durch 20 (abgerundet) als Modifikator angerechnet. Z. B. *Roland feuert auf den Insassen eines Fahrzeugs, das sich mit 80 km/h bewegt. Durch die Geschwindigkeit wird sein Fernkampfwaffen-Test um +4 (80 geteilt durch 20) erschwert.*

14-5.9 NAHKAMPF GEGEN FAHRZEUGE & INSASSEN

Im Nahkampf werden Fahrzeuge wie im **Kapitel: Kampf** beschrieben angegriffen. Durch ihre enorme Größe zählen Fahrzeuge immer mindestens als *groß* und geben daher einen Bonus von +2 auf den *Nahkampfwaffen-* oder *Unbewaffnet-*Test. Steht das Fahrzeug und bewegt sich nicht, wird der Nahkampf-Test um weitere +2 erleichtert. Die gleichen Modifikatoren gelten für Nahkampf gegen Insassen des Fahrzeugs. Diese können zwar wie üblich versuchen abzuwehren, doch innerhalb der komfortablen Sitze des Fahrzeugs sind sie einfacher zu treffen. *Abwehr-* und *Gekonnte Abwehr-*Tests werden um +2 erschwert. Nahkampf aus dem Fahrzeug heraus ist nicht möglich, da der beschränkte Raum einer Fahrgastzelle keinen Platz für Nahkampfwaffen und koordinierte Angriffe lässt.

14-5.10 NAHKAMPF GEGEN MOTORRÄDER

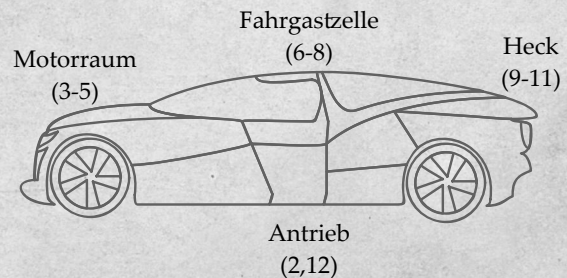
Motorräder bieten genügend Freiraum, um eine Waffe zu schwingen. Tests für Nahkampfangriffe auf Motorrädern ist um -2 erschwert, im Gegenzug genießt der Motorradfahrer die Panzerung seines Fahrzeugs als Deckung für Beine und Torso.

14-6 SCHADEN

Fahrzeuge haben eine Anzahl von Strukturpunkten, die ihre Stabilität gegenüber Schäden darstellen. Sie sind vergleichbar mit den Lebenspunkten von Personen, jedoch besitzen Fahrzeuge keine Verwundungsgrade. Alle

Kompartimente eines Fahrzeugs (Motorraum, Fahrgastzelle, Antrieb, Heck) beinhalten wichtige Elemente für den Betrieb des Fahrzeugs. Sinken die Strukturpunkte eines Kompartiments auf 0, ist das Fahrzeug bewegungsunfähig. Abhängig von der getroffenen Stelle können jedoch schon vorher Schäden auftreten, welche den Fahrbetrieb beeinträchtigen.

Die getroffene Region eines Fahrzeugs wird anhand der aufgezeigten Würfeltabelle und einem 2 W6 Wurf des Angreifers bestimmt.



Für jeden Erfolg beim Trefferwurf über dem ersten kann der Angreifer seinen Wurf der Trefferzone um ± 1 modifizieren.

Wird ein Fahrzeug getroffen und verliert das gewürfelte Kompartiment Strukturpunkte, würfelt der Schadensverursacher 1 W6:

Schaden bei Landfahrzeugen

Kompartiment	W6	Bauteil	Effekt
Motorraum	1	Motor	das Fahrzeug ist bewegungsunfähig
	2	Lenkung	-3 auf <i>Fahrzeuge-</i> Tests
	3-6	keine	kein Effekt
Fahrgastzelle	1	Panzerung	keine Panzerung für Insassen
	2	Scheiben	-2 auf <i>Fahrzeuge-</i> Tests
	3-4	Innenraum	beschädigte Ausstattung
	5-6	keine	kein Effekt
Antrieb	1	Getriebe	das Fahrzeug ist bewegungsunfähig
	2	Reifen	halbierte Geschwindigkeit, -3 auf <i>Fahrzeuge-</i> Tests
	3-6	keine	kein Effekt
Heck	1	Rechner	das Fahrzeug ist bewegungsunfähig
	2	Batterie/Tank	nach 3 Runden ist das Fahrzeug bewegungsunfähig
	3-6	keine	kein Effekt

Schaden bei Schiffen

Kompartiment	W6	Bauteil	Effekt
Motorraum	1	Motor	das Schiff ist bewegungsunfähig
	2	Lenkung	-3 auf <i>Fahrzeuge</i> -Tests
	3-6	keine	kein Effekt
Fahrgastzelle	1	Panzerung	keine Panzerung für Insassen
	2	Scheiben	-2 auf <i>Fahrzeuge</i> -Tests
	3-4	Rumpf	Wassereintritt. Schiff sinkt innerhalb von 1 W6 h
	5-6	keine	kein Effekt
Antrieb	1	Getriebe	das Schiff ist bewegungsunfähig
	2	Schraube	halbierte Geschwindigkeit, -3 auf <i>Fahrzeuge</i> -Tests
	3-6	keine	kein Effekt
Heck	1	Rechner	das Schiff ist bewegungsunfähig
	2	Tank	nach 3 Runden ist das Schiff bewegungsunfähig
	3	Ruder	-3 auf <i>Fahrzeuge</i> -Tests
	4-6	keine	kein Effekt

Schaden bei Strahltriebwerksmaschinen

Kompartiment	W6	Bauteil	Effekt
Motorraum	1	Gondeln	halbierte Geschwindigkeit, -3 auf <i>Fahrzeuge</i> -Tests
	2	Lenkung	-3 auf <i>Fahrzeuge</i> -Tests
	3-6	keine	kein Effekt
Fahrgastzelle	1	Panzerung	keine Panzerung für Insassen
	2	Scheiben	-3 auf <i>Fahrzeuge</i> -Tests
	3-4	Rumpf	ab einer Höhe von 3000 Metern sinkt Temperatur um -1 °C pro Minute bis -20 °C
	5-6	keine	kein Effekt
Antrieb	1	Triebwerk	die Maschine stürzt ab
	2	Hydraulik	die Maschine stürzt ab
	3-6	keine	kein Effekt
Heck	1	Rechner	die Maschine stürzt ab
	2	Batterie	nach 3 Runden stürzt die Maschine ab
	3	Ruder	-3 auf <i>Fahrzeuge</i> -Tests
	4-6	keine	kein Effekt

14-7 AUFPOLIEREN

Obwohl die Hersteller von Fahrzeugen keine Modifikationen daran vorsehen, ergeben sich aus den Bauplänen des Fahrzeugs Möglichkeiten zum Einbau von weiterer Ausrüstung. Jedes Fahrzeug verfügt über Konstruktionspunkte, die verwendet werden können, um zusätzliche Ausrüstung einzubauen. Fahrzeugausrüstung, die benötigten Konstruktionspunkte für jedes Bauteil und die korrespondierenden Mindestwürfe für den Einbau sind im **Kapitel: Ausrüstung** aufgeführt. Für den Einbau von Zusatzausrüstung benötigt ein Mechaniker 24 h pro Konstruktionspunkt, geteilt durch die Zahl der Würfelerfolge für den *Mechaniker*-Test. Kauft

ein Spieler ein Fahrzeug bei Spielbeginn, ist die Ausrüstung bereits eingebaut.

14-8 DER FUHRPARK

In EUROPA INFERNA steht eine große Auswahl an Fahrzeugen zur Verfügung. Landfahrzeuge sind problemlos zu bekommen und auf den Straßen Europas weit verbreitet. Schiffe werden hingegen kaum an zivile Personen verkauft, da sie ohnehin keine Fahrgenehmigung auf dem von H.A.S.S. überwachten Rhein erhalten würden. Bei Strahltriebwerksmaschinen verhält es sich ähnlich. Nur wenige kommerzielle Maschinen sind auf dem Markt, für welche der Besitzer und Pilot eine gesonderte Fluggenehmigung benötigt.

Um diese zu erhalten, wird der Hintergrund des Piloten durch H.A.S.S. genau durchleuchtet und es wird eine Gebühr in Höhe von 3500 € fällig.

Eine Auswahl an Fahrzeugen findet sich in der folgenden Tabelle:

Fuhrpark

Fahrzeug	Auto.	SP	KP	MP	FP	AP	HP	Gr.	km/h	m/Runde	Passagiere	Tragfähig. (kg)
Motorräder												
CANNSTATT Haflinger	nein	30	3	3	1	2	3	normal	100	300	2	320
FORTUNA Habicht	nein	20	2	2	1	1	1	normal	220	600	2	180
FORTUNA Falke	nein	20	2	2	1	1	1	normal	280	750	1	150
HELIOS Equis	nein	20	2	2	1	1	2	normal	140	400	2	220
HELIOS Troja	nein	25	4	2	1	1	2	normal	130	350	2	260
TEUTATES Sleipnir	nein	30	5	3	1	2	3	normal	120	350	2	350
Personenfahrzeuge												
CANNSTATT Fuchs	ja	40	3	2	2	0	2	groß	160	450	5	600
CANNSTATT Iltis	ja	30	3	2	1	0	2	groß	120	350	2	550
CANNSTATT Tiger	nein	40	5	5	5	4	5	groß	180	500	5	750
CANNSTATT Wolf	nein	40	4	4	4	2	4	groß	140	400	5	630
FORTUNA Élegante	nein	35	2	2	1	0	2	groß	220	600	2	410
FORTUNA Fantastique	nein	40	3	3	2	0	3	groß	260	700	5	460
HELIOS Calima	nein	40	4	4	4	2	4	groß	100	300	5	680
HELIOS Euros	ja	30	3	3	3	1	3	groß	80	200	5	650
HELIOS Levante	nein	40	5	4	4	3	4	groß	120	350	2	680
HELIOS Samun	ja	40	3	4	4	1	4	groß	80	200	5	680
TEUTATES Aurum	nein	40	5	4	4	2	4	groß	160	450	5	730
TEUTATES Celtica	nein	50	6	6	6	4	6	groß	120	350	5	800
TEUTATES Luxmobil	ja	40	5	2	2	1	2	groß	80	200	5	720
TEUTATES Wodan	ja	40	3	4	4	2	4	groß	80	200	5	730
Militär- und Großfahrzeuge												
BASILISK Raupe	nein	120	12	10	10	8	10	gigantisch	50	150	70+20*	15000
EPONA 9L	nein	60	6	4	4	3	4	groß	100	300	3+12*	1680
EPONA 18M	nein	80	6	4	4	3	4	gigantisch	80	200	3+80*	36000
EPONA 27T	nein	100	9	6	6	4	6	gigantisch	30	100	3+120*	140000
TEUTATES Ultraluchs	nein	80	6	8	8	6	8	gigantisch	80	200	2+8*	6000
TEUTATES Mjöltnir	nein	100	7	12	12	8	12	gigantisch	60	150	5	12000
Schiffe												
EPONA 40B	nein	2500	40	8	6	4	8	gigantisch	20	50	30+2400*	450000
HELIOS Odysseus	nein	1200	15	5	3	4	5	gigantisch	30	100	800+450*	400000
TEUTATES Dragoner	nein	800	30	15	15	12	15	gigantisch	50	150	250+150*	2500000
TEUTATES Skyla	nein	150	10	8	8	7	8	gigantisch	90	250	40+20*	6000

Fuhrpark (Fortsetzung)

Fahrzeug	Auto.	SP	KP	MP	FP	AP	HP	Gr.	km/h	m/Runde	Passagiere	Tragfähig. (kg)
Strahltriebwerksmaschinen												
EPONA 7X	nein	500	30	10	10	8	10	gigantisch	150	400	5+800*	1200000
HELIOS Pegasus	nein	150	10	5	5	4	5	gigantisch	300	850	3+20*	12100
HELIOS Zeus	nein	250	15	8	8	5	8	gigantisch	200	550	40+30*	720000
TEUTATES Hugin	nein	60	6	6	6	5	6	gigantisch	450	1250	2+30*	3800
TEUTATES Munin	nein	250	25	18	18	14	18	gigantisch	250	700	150+450*	600000

Auto. = Autofahrzeug

SP = Strukturpunkte

KP = Konstruktionspunkte

MP = Motorraum-Panzerung

FP = Fahrgastzellen-Panzerung

AP = Antriebs-Panzerung

HP = Heck-Panzerung

Gr. = Größe

km/h = Höchstgeschwindigkeit (km/h)

Runde = Meter pro Runde

*ungesichert auf Ladefläche oder in Laderaum

14-9 CHARAKTERBOGEN: FAHRZEUGE

Die nachfolgenden Charakterbögen für Fahrzeuge helfen beim Instandhalten und Ausrüsten eures fahrbaren Untersatzes. Die nachfolgenden Fahrzeugbögen für Fahrzeuge sind zur Vervielfältigung freigegeben.



FAHRZEUG

GRÖÖE

PASSAGIERE

GESCHWINDIGKEIT

KP (GESAMT)

EUROPA INFERNA



KM/H

TRAGFÄHIGKEIT

GESCHWINDIGKEIT

KP (FREI)



KG

KM/RUNDE



MOTOR

FAHRGASTZELLE

ANTRIEB

HECK

STRUKTURPUNKTE



BEWAFFNUNG A

TYP REICH. SCHAD.

MAGAZ.

TARN. LEGAL.

BEWAFFNUNG B

TYP REICH. SCHAD.

MAGAZ.

TARN. LEGAL.

AUSRÜSTUNG

SCHADEN

EFFEKT

FAHRZEUG

GRÖÖE

PASSAGIERE

GESCHWINDIGKEIT

KP (GESAMT)

EUROPA INFERNA

KM/H

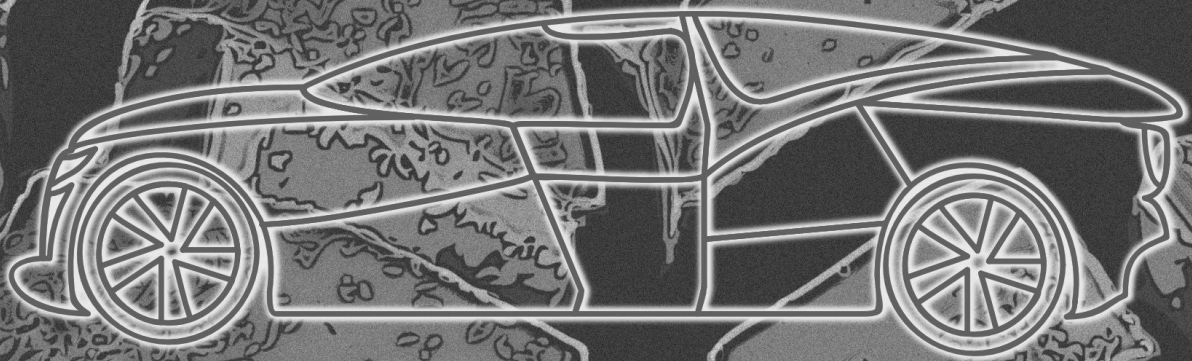
TRAGFÄHIGKEIT

GESCHWINDIGKEIT

KP (FREI)

KG

KM/RUNDE



MOTOR

FAHRGASTZELLE

ANTRIEB

HECK

STRUKTURPUNKTE

BEWAFFNUNG A

TYP REICH. SCHAD.

MAGAZ.

TARN. LEGAL.

BEWAFFNUNG B

TYP REICH. SCHAD.

MAGAZ.

TARN. LEGAL.

AUSRÜSTUNG

SCHADEN

EFFEKT

FAHRZEUG

GRÖÖE

PASSAGIERE

GESCHWINDIGKEIT

KP (GESAMT)

EUROPA INFERNA

KM/H

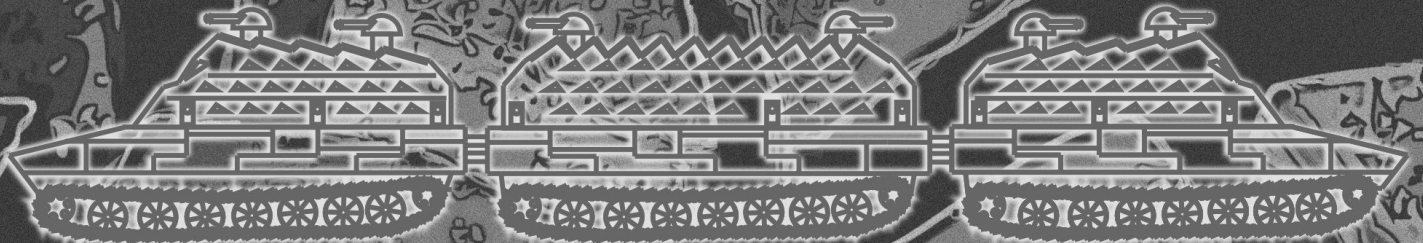
TRAGFÄHIGKEIT

GESCHWINDIGKEIT

KP (FREI)

KG

KM/RUNDE



MOTOR

FAHRGASTZELLE

ANTRIEB

HECK

STRUKTURPUNKTE

BEWAFFNUNG A

TYP REICH. SCHAD.

MAGAZ.

TARN. LEGAL.

BEWAFFNUNG B

TYP REICH. SCHAD.

MAGAZ.

TARN. LEGAL.

AUSRÜSTUNG

SCHADEN

EFFEKT

FAHRZEUG

GRÖÖE

PASSAGIERE

GESCHWINDIGKEIT

KP (GESAMT)

EUROPA INFERNA



KM/H

TRAGFÄHIGKEIT

GESCHWINDIGKEIT

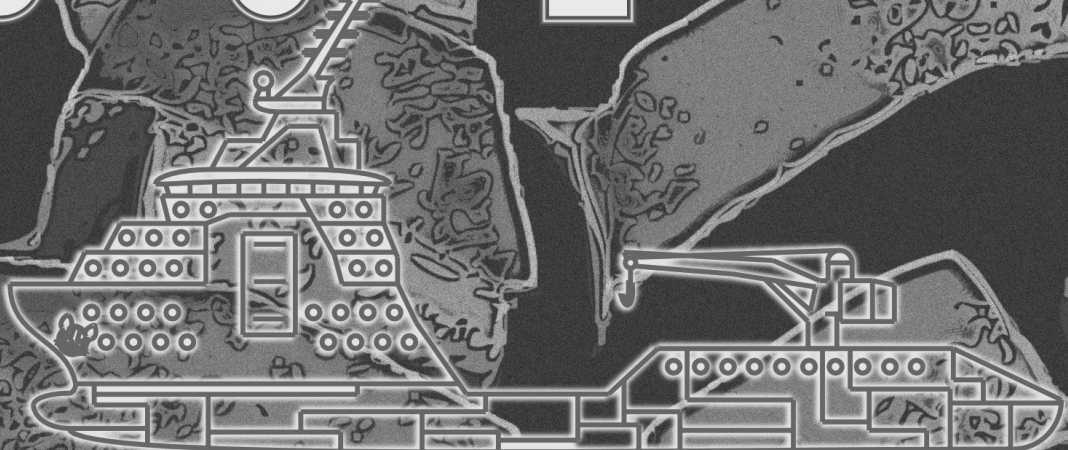
KP (FREI)



KG



KM/RUNDE



MOTOR

FAHRGASTZELLE

ANTRIEB

HECK

STRUKTURPUNKTE



BEWAFFNUNG A

TYP REICH. SCHAD.

MAGAZ.

TARN. LEGAL.

BEWAFFNUNG B

TYP REICH. SCHAD.

MAGAZ.

TARN. LEGAL.

AUSRÜSTUNG

SCHADEN

EFFEKT

FAHRZEUG

GRÖÖE

PASSAGIERE

GESCHWINDIGKEIT

KP (GESAMT)

EUROPA INFERNA

KM/H

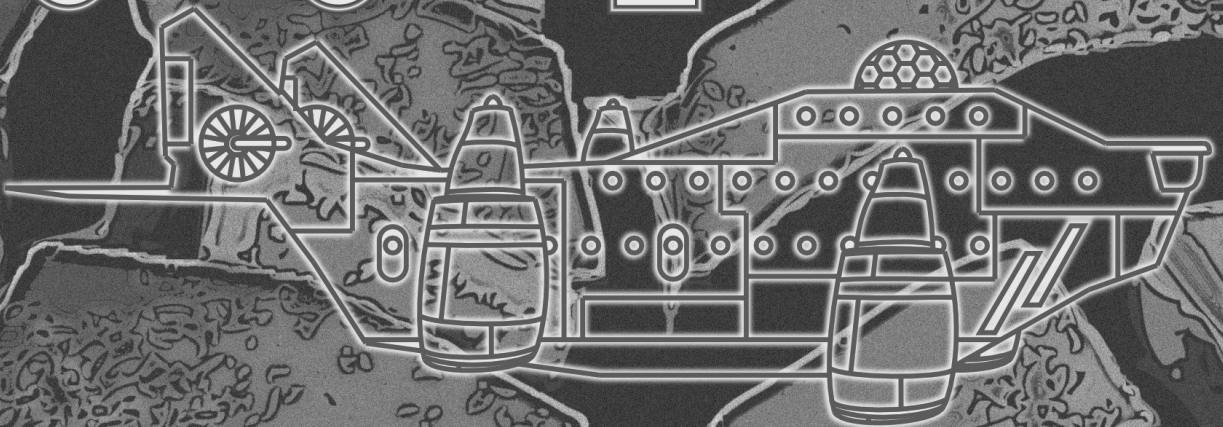
TRAGFÄHIGKEIT

GESCHWINDIGKEIT

KP (FREI)

KG

KM/RUNDE



MOTOR

FAHRGASTZELLE

ANTRIEB

HECK

STRUKTURPUNKTE

BEWAFFNUNG A

TYP REICH. SCHAD.

MAGAZ.

TARN. LEGAL.

BEWAFFNUNG B

TYP REICH. SCHAD.

MAGAZ.

TARN. LEGAL.

AUSRÜSTUNG

SCHADEN

EFFEKT



15 AUTOMASCHINEN

Automaschinen sind autarke, von Mikroprozessoren gesteuerte Konstrukte, welche von TEUTATES ursprünglich als mechanisierte Soldaten entwickelt wurden. Das große Interesse privater Sicherheitsdienste führte zu zivilen Versionen und schließlich zur legitimierungsfreien Universal-Haushaltshilfe.

Die Idee von mechanischen Menschen begann bereits in der Mitte des 20. Jahrhunderts und begeisterte die Leser von Zukunftsromanen. In fiktiven Abenteuern verließen sie die Wehrstädte und erkundeten die einsame Welt vor dem Wall, übernahmen die Kontrolle und drohten der Menschheit mit vollständiger Auslöschung oder reisten als friedliche Begleiter zu den Sternen. Bis sich diese wunschhafte Vorstellung einer denkenden Maschine in die wissenschaftliche Realität niederschlug, vergingen schließlich Jahrzehnte. Die ersten Automaschinen waren nicht mehr als Arbeitshilfen in der Großindustrie und halfen bei der Fertigung schwerer Komponenten. Ihre feuerfesten Bauteile gossen flüssiges Metall in den Stahlwerken und verrichteten einfache Arbeiten an Fließbändern. Eine optische Gemeinsamkeit mit dem Menschen gab es bis zu diesem Zeitpunkt nicht.

Im Jahr 2011 gelang dem Unternehmen TEUTATES ein unbemerkter Durchbruch. Für ein neuartiges Raketensystem wurde ein hochpräziser Kreiselstabilitätskompass entwickelt, welcher jede Bewegung im Raum, egal ob horizontal oder vertikal, mit Genauigkeiten von wenigen Tausendstel Grad detektieren konnte. Ohne es zu ahnen, legte das damalige Entwicklungsteam das Fundament für die zweibeinige Bewegung; ein künstliches Sinnesorgan zur Gleichgewichtsstabilisation.

Bis zur Entwicklung ausstreichend leistungsfähiger Rechner, welche in der Lage waren, die benötigte Zahl von Rechenoperationen pro Sekunde durchzuführen, musste TEUTATES jedoch bis zum Jahr 2031 warten, als MINERVA die neue Mikroprozessorgeneration G27A vorstellte. Diese miniaturisierten Meisterwerke der Technologie bildeten die geistige Grundlage des ersten wahren Kunstmenschen; des


TEUTATES Zenturio Typ 1.

Mit dem Zenturio Typ 1 erfüllte TEUTATES den militärischen Traum vom loyalen und entbehrlichen Soldaten. Die Kampfmaschine ähnelte in mancherlei Hinsicht dem menschlichen Skelett, welches als Vorbild für die Mechanik diente. Das totenkopfanmutende Cranialmodul und die Maschinenkanone TEUTATES 11 mm Walküre als Standardbewaffnung brachten der Automaschine den Beinamen *Sensenmann* ein.

Obwohl der Zenturio Typ 1 ein wirtschaftlicher Groß Erfolg für TEUTATES darstellte, war seine Einführung durchaus nicht unproblematisch. Der eigens entwickelte TKA-Prozessor (Taktische Kampf-Algorithmen) Aquila V1 neigte dazu, Ziele zu verwechseln, was erhebliche Kollateralschäden nach sich zog. Lichtmarkierer für befreundete Truppen sollten die Gefahr, von einem verbündeten Zenturio abgeschossen zu werden, verringern, doch das System wurde von den Truppen Wrotislawas in Windeseile kopiert. Erst mit dem Aquila V2 legten sich diese Kinderkrankheiten und der Zenturio wurde mehr als eine militärische Spielerei.

Während sich heute TEUTATES weiterhin auf die Entwicklung und Produktion von Kampfmaschinen konzentriert, stellt dessen Tochterunternehmen JUNO ausschließlich zivile Modelle her. Die beiden Automaschinentypen sind sich teilweise zum Verwechseln ähnlich, da Kampf- und Haushaltsmaschinen auf dem gleichen Rahmen basieren. Weitere Großproduzenten für zivile Automaschinen sind CANNSTATT und STERNWERK, wohingegen MECHANUS und AXTBLATT versuchen, den militärischen Markt zu erobern.

Seit 2040 sind Automaschinen allgegenwärtig und prägen das Straßenbild Europas. Sie helfen beim Tragen der Einkäufe, kümmern sich um die Glaskuppelgärten der Elite, betreuen Haustiere und erledigen einfache Botengänge. Mit Präzision, Zuverlässigkeit und absoluter Loyalität erfüllen sie ihre einfachen Aufgaben. Die zivilen Modelle wie der JUNO Decurio oder der STERNWERK Schiller sind nicht in der Lage



zu kämpfen. Ohne den notwendigen TKA-Prozessor vermögen sie es nicht einmal im Verteidigungsfall ihren Herren zu unterstützen. Die meisten Modelle verfügen jedoch inzwischen über ein internes Notfallsystem, sodass Hilfe in Form einer H.A.S.S.-Streife gerufen werden kann. Mit der Entwicklung der FHF-Prozessoren (Fortgeschrittene-Hirnfunktion) und den SMS-Systemen (Sprachmuster-Simulatoren) sind Automaschinen dem Menschen in mancher Hinsicht so ähnlich, dass ihre Besitzer sie wie Freunde und Familienmitglieder behandeln.

15-1 DATENSTROM

Ob die Automaschine eine Verbindung zum Datenstrom aufnimmt oder nicht, liegt in der Entscheidung ihres Besitzers. Übliche Haushaltsmaschinen sind meist an den Datenstrom gekoppelt, dadurch können sie wichtige Informationen für ihre Besitzer abrufen. Sicherheits- und Kampfmaschinen sind hingegen so gut wie nie mit dem Datenstrom verbunden, es sein denn, sie werden von einem Zentralrechner gesteuert. Die Gefahr von Hackerangriffen ist einfach zu groß.

15-2 BEWEGUNG

Die meisten Automaschinen basieren auf zwei unterschiedlichen Fortbewegungstechnologien; Beinen und Raupenantrieb. Während die Beine über ein hohes Maß an Beweglichkeit und Variabilität verfügen, erlauben Raupenantriebe hohe Stabilität bei schweren Massen. Aus diesem Grund werden Raupenantriebe fast ausschließlich im militärischen Bereich verwendet.

Eine Automaschine kann sich beim Gehen (Standardgeschwindigkeit für Raupenantrieb) mit 8 Metern pro Runde fortbewegen, beim Rennen (Volle Kraft für Raupenantrieb) mit bis zu 50 Meter pro Runde. Besitzt ein Untergrund Erschwernisse durch Geländemodifikatoren, bewegen sich Automaschinen mit Beinen bis zum Geländemodifikator *unwegsam* nur mit 4 Metern pro Runde vorwärts. Raupenantriebe ignorieren Geländemodifikatoren bis einschließlich *unwegsam*, danach versagen selbst die Raupen.

15-3 ATTRIBUTE

Automaschinen verfügen nicht über die gleichen Attribute wie Menschen, sie besitzen nur einen

KRAFT-Pool, der über ihren Schaden im Nahkampf bestimmt. Wird eine Automaschine niedergedrungen, festgehalten oder versucht ein Charakter, ihre Waffe zu ergreifen (wenn diese nicht fest verbaut ist), würfelt die Automaschine mit diesem KRAFT-Pool.

15-4 FERTIGKEITEN

Automaschinen wurden für einfache Dienste entworfen und können keine hochkomplexen Vorgänge ausführen. Wird die Automaschine zu einem Fertigkeit-Test gezwungen, würfelt sie immer mit 2 W6.

15-5 KAMPF

Zivile Automaschinen sind nicht für den Kampf konzipiert und besitzen keinen TKA-Prozessor (Taktische Kampf-Algorithmen). Dieses fehlende Bauelement schützt den Besitzer der Automaschinen vor Hackerangriffen, die versuchen, sie als Waffe gegen ihren eigenen Herrn einzusetzen. Auf der anderen Seite können die Unternehmen sich viel Geld damit sparen, da die hoch komplizierten Prozessoren kostspielig sind. Eine zivile Automaschine ohne nachgerüsteten TKA-Prozessor besitzt im Kampf 1 Würfel für alle Angriff- und Reaktion-Tests.

Militärische Automaschinen sind dagegen serienmäßig mit TKA-Prozessoren ausgestattet und haben eine Anzahl Würfel für Fern- und Nahkampf-Tests bzw. Reaktion, die durch ihren TKA-Prozessor angegeben werden. Das Nachrüsten eines TKA-Prozessors benötigt keine KP, da jede Automaschine einen dafür vorgesehenen Schacht besitzt. Ältere TKA-Prozessoren werden vom Markt genommen und verschrottet, doch nicht selten kommen einige Chargen davon auf den Schwarzmarkt. Sie sind dann zu „günstigen“ Schwarzmarktpreisen verfügbar. Die Spezifikationen für TKA-Prozessoren finden sich im **Kapitel: Ausrüstung**.

15-5.1 AUSTRÜSTUNG

Die meisten neueren Modelle besitzen Gliedmaßen, die der menschlichen Hand nachempfunden sind. Sie können jede Waffe bedienen, welche auch von Menschen verwendet werden kann. Größere Kampfmaschinen besitzen oft fest installierte Waffenschächte, in denen die Ausrüstung verbaut ist. Diese kann nur von einem Mechaniker getauscht werden.

15-5.2 REAKTION

Die Reaktion einer Automaschine wird ausschließlich durch ihren TKA-Prozessor bestimmt. Automaschinen ohne TKA-Prozessor steht nur 1 Würfel zur Verfügung. Die Fertigkeit *Anführer* hat keinen Effekt auf sie.

15-5.3 ABWEHR & AUSWEICHEN

Automaschinen besitzen keinen Selbsterhaltungstrieb und könnten mit den schnellen Reaktionen eines Menschen nicht mithalten. Sie führen keine *Abwehr* und *Ausweichen*-Tests durch, sondern verlassen sich auf ihre schwere Panzerung. Auch Deckung wird als taktisches Element nicht verwendet.

15-5.4 FERNKAMPF

Der Fernkampf wird für Automaschinen wie für Personen im **Kapitel: Kampf** beschrieben abgehandelt. Reichweiten-Modifikatoren sind abhängig von der gehaltenen oder verbauten Waffe. Automaschinen besitzen nicht die Rechenkapazität, mehrere Ziele gleichzeitig anzugreifen, sondern konzentrieren sich immer auf einen Feind.

15-5.5 NAHKAMPF

Der Nahkampf mit Automaschinen wird identisch zum Nahkampf mit Personen im **Kapitel: Kampf** abgehandelt. Automaschinen führen keine Spezialangriffe und Verteidigungen durch.

15-5.6 ENTWAFFNEN

Automaschinen können wie normale Personen entwapfnet werden, sofern die Waffe nicht fest installiert ist. Sind die Automaschinen fest mit ihrer Waffe verbunden, ist es praktisch nicht möglich, sie zu entwapfnen. Die Waffe kann

jedoch durch einen direkten Treffer beschädigt und damit funktionsunfähig werden.

15-5.7 ÄUßERE EINFLÜSSE

Automaschinen justieren ihre Sensorik entsprechend den herrschenden Umgebungsbedingungen. Sie ignorieren Modifikatoren durch *Lautstärke*, *Licht*, *Feuer* sowie *Temperaturen*. Automaschinen kämpfen nicht *blind*, dafür fehlt ihnen das notwendige Gespür der menschlichen Instinkte.

15-5.8 BATTERIE

Alle Automaschinen laufen über eine interne Batterie, welche für eine Funktionszeit von 24 Stunden ausgelegt ist. Die Automaschine besitzt die Programmierung sich selbstständig eine Stromquelle zu suchen, wenn diese Batterie dem Leerzustand nahe ist. Durch die digitalisierten Stromnetze in Europa wird die Maschine über das Stromnetz identifiziert und der konsumierte Strom dem Besitzer in Rechnung gestellt.

15-6 SCHADEN

Automaschinen besitzen wie Fahrzeuge Strukturpunkte anstelle von Lebenspunkten und verfügen über keine Verwundungsgrade. Alle Kompartimente (Cranialmodul, Torso, Arme und Beine) einer Automaschine haben unabhängige Strukturpunkte und das Gesamtkonstrukt kann weiterhin funktionieren, selbst wenn eines oder mehrere Kompartimente alle Strukturpunkte verlieren. Von den Strukturpunkten einer Automaschine wird nur tödlicher Schaden (S) abgezogen und kein Ausdauerverlust (A).

Die getroffenen Körperregionen einer Automaschine sind identisch zu denen beschrieben im **Kapitel: Kampf**. Bei Automaschinen mit Raupenantrieben werden

Schäden bei Automaschinen

Strukturpunkte bei 0	Effekt	Schaden
Cranialmodul (Kopf)	sofortige Deaktivierung	Prozessoren beschädigt
Torso	sofortige Deaktivierung (Würfel 1 W6)	1: Motor beschädigt
		2: Mechanik beschädigt
		3: Hydraulik beschädigt
		4: Batterie beschädigt
		5-6: Rahmen beschädigt
Arm	Arm ist funktionslos	Armhydraulik beschädigt
Bein/Raupe	keine Fortbewegung	Beinhydraulik/Raupenkettens beschädigt

linkes und rechtes Bein zu Raupenantrieb zusammengefasst.

Sinken die Strukturpunkte eines Kompartiments der Automaschine durch Schaden auf 0, ist dieses Teil funktionslos und kann nicht mehr verwendet werden. Es wird auf der beigefügten Tabelle überprüft, welchen Schaden die Automaschine davongetragen hat.

Alle Automaschinen besitzen aufgrund ihrer Stahl- und Karbonfaserkonstruktion eine Panzerung und Kriegsmaschinen verfügen über eine zusätzliche Panzerung. Die Panzerung gilt immer für den ganzen Körperbereich und wird wie üblich vom Schaden abgezogen.

Automaschinen sind immun gegen die Schadenstypen Kälte (KÄL), Krankheit (KRA), Gift (GIF) und Strahlung (STR).

15-7 AUFFOLIEREN

Da die mechanischen Menschen für zahllose Aufgaben konstruiert worden sind, ergeben sich aus ihren Bauplänen auch viele Veränderungsmöglichkeiten. Automaschinen verfügen wie Fahrzeuge über Konstruktionspunkte, die verwendet werden können, um zusätzliche Ausrüstung einzubauen. Automaschinenausrüstung, die entsprechenden Konstruktionspunkte für jedes Bauteil und die notwendigen Mindestwürfe für den Einbau sind im **Kapitel: Ausrüstung** aufgeführt. Für den Einbau von Zusatzausrüstung benötigt ein Mechaniker 24 h pro Konstruktionspunkt, geteilt durch die Zahl der Würfelerfolge für den *Mechaniker-Test*. Kauft ein Spieler eine Automaschine bei Spielbeginn, ist die Ausrüstung bereits eingebaut.

Angebotene Automaschinen

Typ	Baujahr	KRAFT	SP-C	SP-T	SP-A	SP-B/R	KP	P	Antrieb	Größe
AXTBLATT Schlächter	2047	10	15	30	20	25	10	12	Beine	groß
AXTBLATT Zerstörer	2049	12	18	32	25	50	12	14	Raupe	groß
CANNSTATT Gibbon	2043	4	8	12	10	20	5	4	Raupe	normal
CANNSTATT Pavian	2045	5	8	14	12	12	4	5	Beine	normal
CANNSTATT Gorilla	2048	6	10	16	12	12	6	4	Beine	normal
JUNO Decurio Typ 1	2036	4	7	14	8	18	4	4	Raupe	normal
JUNO Decurio Typ 2	2039	4	8	15	10	20	5	4	Raupe	normal
JUNO Decurio Typ 3	2042	5	8	14	12	24	5	5	Raupe	normal
JUNO Legatus Typ 1	2044	4	7	15	13	13	5	5	Beine	normal
JUNO Legatus Typ 2	2048	5	8	15	13	13	6	5	Beine	normal
JUNO Legatus Typ 3	2051	5	9	15	13	13	6	5	Beine	normal
MECHANUS Daimos	2042	6	8	15	14	14	4	8	Beine	normal
MECHANUS Phobos	2045	6	8	15	14	14	5	8	Beine	normal
MECHANUS Tyr	2048	6	9	16	15	15	4	9	Beine	normal
MECHANUS Baal	2051	10	19	35	20	20	12	14	Beine	groß
STERNWERK Goehnte	2047	4	7	12	12	12	5	6	Beine	normal
STERNWERK Schiller	2050	5	7	14	12	12	6	6	Beine	normal
TEUTATES Zenturio Typ 1	2034	5	6	12	12	24	4	8	Raupe	normal
TEUTATES Hannibal XV	2036	20	30	60	45	45	15	20	Beine	gigantisch
TEUTATES Zenturio Typ 2	2038	6	7	13	12	12	5	9	Beine	normal
TEUTATES Zenturio Typ 3	2041	6	8	15	13	13	5	10	Beine	normal
TEUTATES Zenturio Typ 4	2048	7	8	15	13	13	6	10	Beine	normal

SP-C = Strukturpunkte Cranialmodul

SP-T = Strukturpunkte Torso

SP-A = Strukturpunkte Arme

SP-B/R = Strukturpunkte Beine/Raupe

KP = Konstruktionspunkte

P = Panzerung

15-8 CHARAKTERBOGEN: AUTOMASCHINEN

Automaschinen verfügen nicht über die Komplexität eines Charakters und doch überschreiten sie die Simplizität einer Schusswaffe bei Weitem. Aus diesem Grund kann es sinnvoll sein, seinem mechanischen Begleiter einen eigenen Charakterbogen anzufertigen. Der nachfolgende Charakterbogen für Automaschinen ist zur Vervielfältigung freigegeben.

MASCHINE

GRÖßE

CRANIALMODUL

EUROPA INFERNA

CRANIAL

[Empty box for Cranial]

SCHULTERWAFFE A

TYP REICH.

SCHAD.

MAGAZ. TARN. LEGAL.

SCHULTERWAFFE B

TYP REICH.

SCHAD.

MAGAZ. TARN. LEGAL.

KRAFT



W6

Nahkampf



W6

REAKTION



W6

L. ARM

[Empty box for Left Arm]

R. ARM

[Empty box for Right Arm]

Fernkampf



W6

TORSO

[Empty box for Torso]

BEINE

RAUPE



HANDWAFFE-A

TYP REICH.

SCHAD.

MAGAZ.

TARN. LEGAL.

HANDWAFFE-B

TYP REICH.

SCHAD.

MAGAZ.

TARN. LEGAL.

L. BEIN

[Empty box for Left Leg]

R. BEIN

[Empty box for Right Leg]

RAUPE

[Empty box for Tail]

PANZERUNG



KP (GESAMT)

[Empty box for Total CP]

KP (VERFÜGBAR)

[Empty box for Available CP]

AUSRÜSTUNG

SCHADEN

EFFEKT

_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____



16 GESUNDHEIT

In einer von Asche, Mangelernährung und Gewalt geprägten Welt war die Gesundheit schon immer zentrales Thema der europäischen Politik. Die Bewohner der Wehrstädte haben eine durchschnittliche Lebenserwartung von 62 Jahren. In Anbetracht der verfügbaren medizinischen Technologie scheint dies sehr wenig, doch viele Menschen besaßen lange Zeit keinen oder nur eingeschränkten Zugang zu den Wundern moderner Behandlungsmethoden. Die mit künstlichen Aromen, Haltbarkeitsmitteln und texturgebenden Zusatzstoffen versehene Fertignahrung von CERES fördert zahlreiche Erkrankungen der inneren Organe. Harte Arbeit in den gewaltigen Fließbandhallen fernab des Sonnenlichts begünstigt Depressionen und verschleißt den menschlichen Körper. Raubüberfälle, Bandenkriege und bewaffnete Auseinandersetzungen sind in der Unter- und Arbeiterschicht Tagesgeschäft. Nicht zuletzt nagen die gesundheitsschädlichen Aschestürme des Monte Inferna an der Lebenszeit der Bevölkerung. Selbst zu Beginn des 21. Jahrhunderts schützten sich noch wenige Menschen vor den dunklen Wolken des Vulkans und damit vor dem Einatmen winziger Staubpartikel. Inzwischen hat sich die Gefahr von schweren Lungenkrankheiten durch Vulkanasche durch alle Schichten hinweg etabliert. Mundschutz im Freien ist Pflicht. Doch damit ist es nicht getan. Selbst die hermetisch abgeschlossenen Wohnkomplexe können das Eindringen von Asche-Nanopartikeln nicht verhindern. Um die Bewohner zu schützen wälzen in den wohlhabenderen Schichten Europas dröhnende Lüftungsanlagen die aschehaltige Außenluft durch Staubfiltereinheiten. Auch die Wohngebäude der Unter- und Arbeiterschicht mögen einst solche Anlagen besessen haben. Doch ihre kostspielige Wartung kann sich dort niemand leisten. Der mikroskopische Staub wird schon bei der kleinsten Luftbewegung aufgewirbelt und dringt ungehindert in den menschlichen Körper ein. Eine flächendeckende Krankenversicherung etablierte sich bereits Mitte des 20. Jahrhunderts.

Die Leistungen umfassten eine medizinische Grundversorgung, Impfungen gegen die häufigsten Krankheitserreger und einfache operative Eingriffe. Komplexere Operationen, lebensverlängernde Maßnahmen und plastische Chirurgie waren ein Privileg der Elite und Mittelschicht. Erst das 21. Jahrhundert sollte diese streng getrennte Zweiklassenmedizin grundlegend verändern.

Nachdem CERES lange Zeit die Nahrungsversorgung Europas in Händen hielt, stieg das Unternehmen 2024 in den Medizinsektor ein und erlebte einen kometenhaften Aufstieg. Das Versprechen von hoch technologisierten Krankenhäusern, modernen Behandlungsmethoden und bester medizinischer Versorgung für jedermann traf die Gesellschaft an einem wunden Punkt. Gleichzeitig propagiert CERES, die Kosten des ausgefertigten Gesundheitssystems zu halbieren und mit effizienteren Verwaltungsmethoden die Preise zu drücken. Ein Versprechen, das zu gut klang, um wahr zu sein.

Unliebsame Mitbewerber und Konkurrenten wurden durch feindliche Übernahme vom Markt gedrängt, freie Institutionen durch ruinösen Wettbewerb aus dem Rennen geworfen. Gleichzeitig eroberten neuartige Medikamente mit geringen Nebenwirkungen den Markt, Naturheilverfahren wurden durch solide Wissenschaft abgelöst und die Wartezeit auf Behandlungstermine mehr als halbiert. Unterdessen stiegen die Kosten im gesetzlichen Gesundheitssystem rasant an, was in erster Linie die klammen Staatskassen traf. Als diese kurz vor der Zahlungsunfähigkeit standen, wurde der Behandlungsstandard etabliert. Ein Leistungskatalog regelte zukünftig Methoden und Medikamente, mit denen CERES Patienten behandeln durfte, beziehungsweise für welche sie von der staatlichen Krankenversicherung bezahlt wurden. Schon war die Zweiklassenmedizin wieder da. Die meisten Bürger benötigen heute eine selbstfinanzierte Premiumversicherung, um vollen Zugang zur neuen Pharmatechnologie zu erhalten.

Auf Basis der gewaltigen Einnahmen aus der Gesundheitskasse Europas als auch durch Privatgelder mit Zusatzversicherungen etablierte CERES die hundertprozentige Tochterfirma CERESPHARMA. Ihre vier Hauptsegmente sind Medikamente und pharmazeutische Forschung, Behandlungs-, Implantations- und Prothesentechnologie.

16-1 VERSICHERUNGSLEISTUNGEN

Während in den Gründungsjahren Europas die spärlich verfügbaren Versorgungsleistungen kostenlos waren, ist das heutige Überleben bei Krankheit und Verletzung eine klare Frage des Geldes. Menschen, die sich den Beitrag in die CERES-Premiumversicherung leisten können, erhalten den größtmöglichen Komfort bei Verletzungen und im Krankheitsfall. Gesetzlich Versicherte erhalten zumindest die wichtigsten Versorgungsleistungen, wohingegen Nicht-Versicherte nur eine ambulante Notfallversorgung erhalten. Damit sparen die Krankenhäuser Unsummen und die Ärzte haben das gute Gefühl, ihrem hippokratischen Eid gefolgt zu sein. Die Kosten für Versicherungen finden sich im **Kapitel: Ausrüstung**.

16-2 KRANKHEITEN

Angefangen vom simplen Schnupfen bis hin zu parabiologischen Erregern lauert eine Vielzahl von Krankheiten innerhalb und außerhalb der Grenzen des europäischen Reichs. Die Versorgungslage mit Impfstoffen ist in Europa sehr gut, wird jedoch gerade in den kleinen Wehrstädten wie Marburg, Worms und entlang des Schlesienwalls deutlich schlechter. Auf dem Land, der gefährvollen Wildnis zwischen den Wehrstädten, besteht kaum ärztliche Versorgung und so verschwinden ganze Dörfer durch Epidemien, ohne dass man in Europa davon erfährt.

Neben den für gesunde Menschen ungefährlichen Atemwegsinfektionen ist die Grippe eine der häufigsten Erkrankungen. Sie beginnt zumeist in einer einzelnen Wehrstadt und breitet sich dann trotz des eher spärlichen Personenverkehrs auf die Nachbarstädte aus. Noch im 20. Jahrhundert galt die Grippe als ein gefährvoller Erreger, da durch schlechte Nahrungsversorgung und mangelnde Impfwirkstoffe Tausende daran starben. Heute ist sowohl der medizinische Schutz, als auch der allgemeine Gesundheitszustand der


Versicherungsleistungen

Leistung	Keine Vers.	Gesetz. Vers.	Ceres Prem. Vers.	Preis ^A
Impfungen	-	+	+	120 C
Ambulante Versorgung (Grundleistung)	-	+	+	1500 C
Stationäre Versorgung (Grundleistung)	-	+	+	6000 C
Ambulante Versorgung (Notfall)	+	+	+	4500 C†
Stationäre Versorgung (Notfall)	-	+	+	12400 C
Lebensverlängernde Maßnahmen*	-	-	+	18000 C
Transplantationen*	-	-	+	22000 C
Implantationen*	-	-	+	20500 C
Kosmetische Eingriffe*	-	-	+	16500 C
Vielbettzimmer (Krankenhaus)	-	+	-	400 C/Tag
Einzelbettzimmer (Krankenhaus)*	-	-	+	980 C/Tag

*Leistungen aus der gesetzlichen Krankenversicherung und der CERES Premium-Versicherung können im Krankenhaus hinzugebucht werden, die Preise sind jedoch horrend. Ein Beitritt zur gesetzlichen Krankenversicherung oder CERES Premiumversicherung ist nach einem medizinischen Notfall nicht möglich. Die Leistungen zählen erst für Schadensfälle nach dem Beitritt zur Versicherung.

^ADie angegebenen Preise sind Zusatzkosten, falls das Versicherungsmodell des Patienten diese Leistung nicht abdeckt. Preise bei Transplantationen und Implantationen verstehen sich exklusive Implantats- und Transplantatskosten.

[†]Diese Kosten fallen nur an, falls das Individuum zahlungsfähig ist. Anderenfalls wird die ambulante Notfallversorgung durch den Staat getragen.



europäischen Bevölkerung so gut, dass Wehrstädte wegen eines Grippeausbruchs nicht mehr unter Quarantäne gestellt werden müssen. Viel bedrohlicher ist die Lage in den Quartieren der Unterschicht, wo nur wenige Menschen in die gesetzliche Krankenversicherung einzahlen und auf engstem Raum leben. In den Jahren 1946, 1981 und 2026 grassierten in den Unterschicht- und Arbeitervierteln Europas Epidemien mit mehr als 800.000 Todesopfern. Ausgelöst wurden die Seuchen durch einen alten Bekannten, den bakteriellen Erreger *Yersinia pestis*, im Volksmund auch Pest genannt. Während die höheren Schichten Europas mit ausreichend Antibiotikum versorgt wurden, konnte der Ausbruch in den Unterschichtquartieren nur durch strenge Quarantänemaßnahmen eingegrenzt werden. Eine der verheerendsten Epidemien befiel die Stadt Wertheim im Jahr 2029, als ein bis dahin unbekannter Organismus die Menschen infizierte. Die Krankheit, welche auf den wissenschaftlichen Namen *Novavirus brennii* hört, brach am Abend des 08. November in den Arbeiterquartieren Wertheims aus. Johanna Brenner, die am Vortag von einem auf dem Land lebenden Jäger auf offener Straße angegriffen wurde, entwickelte starkes Fieber, Lichtempfindlichkeit und gewalttätiges Verhalten. Ihre Familie brachte sie in das nahe gelegene Krankenhaus, wo sie mehrere Pfleger und Ärzte mit bloßen Händen angriff, biss und zum Teil schwer verletzte. In wenigen Stunden nahm die Zahl der Infizierten dramatisch zu. Der Erreger verbreitete sich vom Krankenhaus über die Straßen Wertheims und destabilisierte die Wehrstadt innerhalb von nur einem Tag. Sicherheitskräfte wurden selbst angesteckt und schlossen sich der Unzahl von Seuchenträgern an. Nur durch Hilfstruppen aus Europa konnte die unkontrollierte Ausbreitung nach 8 Wochen schließlich gestoppt werden. Als der letzte Infizierte im Kugelhagel der schwerbewaffneten Einsatzkräfte fiel, unternahm H.A.S.S. alles, um das Ereignis zu vertuschen. Mit über 1.200.000 Toten hatten sie jedoch wenig Erfolg. Die Kunde von der unbekanntesten Krankheit verbreitete sich wie ein Lauffeuer und zwang schließlich den Reichskanzler zu einer Bekanntmachung. Er musste eingestehen, dass weder das Amt für Gesundheit und Soziales noch H.A.S.S. auf diese Situation vorbereitet waren und eine

unkontrollierte Pandemie nur durch das Opfer vieler Menschen gestoppt werden konnte. Das Wandelfieber, wie es inzwischen im Volksmund genannt wird, trat seit dem Vorfall in Wertheim nicht mehr auf, doch vermutlich lauert es noch immer in den ausgedehnten Wäldern rund um Wertheim.

Der Spielleiter sollte nur in seltenen und passenden Momenten auf der **Tabelle: Die häufigsten und gefährlichsten Krankheiten Europas** würfeln. Beispielsweise wenn ein Charakter mit blutender Wunde durch die Kanalisation wadet, verdorbene Nahrung zu sich nimmt oder mit augenscheinlich Infizierten zu tun hat. Er würfelt 2 W6 und konsultiert die Tabelle. Entspricht sein Wurf exakt der angegebenen Wahrscheinlichkeit, hat sich der Charakter mit der Krankheit infiziert. Zeigt der Wurf eine andere Zahl, hat der Charakter Glück gehabt und ist nicht erkrankt.


Krankheiten können durch passende Medikamente deutlich verkürzt werden. Verabreicht ein Charakter einem anderen Medikamente (sofern es ein Medikament gegen die Krankheit gibt), darf der Verabreichende einen *Medizin (Pharmakologie)*-Test mit dem Standardmindestwurf 4+ würfeln. Für jeden Erfolg halbiert sich die Dauer der Erkrankung (abgerundet), die Effekte der Krankheit wirken jedoch für mindestens 1 Tag.

Erkältung

Die einfachste und doch lästigste Krankheit ist eine Infektion der oberen Atemwege. Kopfschmerzen, eine laufende Nase und Husten lenken den Charakter so stark ab, dass er -1 auf alle Attribut- und Fertigkeit-Tests erhält. Gegen die herkömmliche Erkältung gibt es kein Heilmittel. Die Inkubationszeit ist 3 bis 5 Tage, die Krankheitsdauer besitzt die gleiche Länge. Schont sich der Charakter in dieser Zeit nicht, ist ein weiterer Wurf für Lungenentzündung gerechtfertigt.

Grippe

Als eine der gefährlichsten Krankheiten hat die Grippe seit der Entwicklung von Impfstoffen deutlich an Angst verloren, doch für Menschen ohne Impfung bleibt sie weiterhin eine große Gefahr. Eine Grippe wird von Erbrechen, Durchfall, hohem Fieber und körperlicher



Schwäche begleitet. Ein Charakter mit Grippe erhält -3 auf alle Attributs- und Fertigkeitstests. Nach der Infektion gibt es kein Heilmittel mehr, das die Dauer der Krankheit verkürzen könnte. Die Inkubationszeit ist 5 bis 7 Tage, die Dauer bis zur Genesung 7 Tage.

Sepsis

So klein eine Wunde auch erscheinen mag, sie ist dennoch das Einfallstor für gefährliche Erreger. Hat ein Charakter eine Wunde, die nicht behandelt wird und unter unhygienischen Bedingungen heilen muss, gibt es eine gute Chance, an einer Sepsis (Blutvergiftung) zu erkranken. Ein Charakter mit Sepsis heilt nicht mehr, solange die Krankheit wirkt. Zusätzlich erhält er 6(S-KRA) Schaden pro Tag für die Dauer der Krankheit. Eine Sepsis verläuft ohne Behandlung meist tödlich, kann aber mit Antibiotika gestoppt werden. Die Inkubationszeit ist Stunden bis wenige Tage, die Dauer bis zur Genesung 10 Tage ohne Behandlung.

Hepatitis

Seitdem der Monte Inferna die Temperaturen Zentraleuropas deutlich angehoben hat, ist die Zahl der Hepatitis-Infektionen stetig angestiegen. Durch verunreinigte/s Wasser, Nahrung oder Schmierinfektion werden die Viren weitergegeben und führen zu einer Erkrankung der Leber. Nach 20 bis 50 Tagen, die beschwerdefrei verlaufen, kommt es zu Übelkeit, Bauchschmerzen, Fieber, Erbrechen und Gelbsucht. Der Charakter erhält in dieser Zeit -2 auf alle Attribut- und Fertigkeitstests, bis die Krankheit nach circa sechs Wochen überstanden ist.

Tollwut

Sich in einer Wehrstadt mit Tollwut anzustecken, grenzt an eine Meisterleistung des Pechs, doch in den umliegenden Wäldern sind Tiere mit Tollwut nicht selten. Durch den Biss eines infizierten Tiers wird der Krankheitserreger übertragen und befällt Nerven, Rückenmark und schließlich das Gehirn. Nach etwa 12 Wochen beginnen die ersten Symptome, die sich kaum von einer einfachen Erkältung unterscheiden. Einige Tage nach dem Ausbruch der Krankheit beginnen psychische Symptome wie Erregung, Angst und Halluzinationen. Es folgen Lähmung, die Unfähigkeit zu Schlucken, Angst vor Wasser und

schwere Krämpfe. Ein Charakter, der von Tollwut befallen ist, erhält nach Ausbruch der Krankheit -5 auf alle GEIST- und GESCHICK-Tests sowie GEIST- bzw. GESCHICK-basierten Fertigkeiten. Durch die Unfähigkeit schlucken zu können, unterliegt er zusätzlich den Regeln für *Verdursten* und *Verhungern* (siehe **Kapitel: Kampf**). Der Charakter würfelt jeden Tag nach dem Auftreten der ersten Symptome 3 W6. Bei einem Wurf aus 3 gleichen Zahlen (Pasch) wird die Krankheit durch das eigene Immunsystem besiegt und endet.

Diarrhoe

Durch den Genuss von verunreinigten Speisen oder Wasser, aber auch durch Schmierinfektion werden die Krankheitserreger übertragen. Sowohl Viren als auch Bakterien kommen für die akute Magen-Darm-Infektion infrage und können daher nur schwer behandelt werden. Der Charakter erleidet neben den unschönen Effekten einer Durchfallerkrankung einen Wassermangel und ein Ungleichgewicht in seinem Elektrolythaushalt. Schwindel, Kopfschmerzen, starkes Unwohlsein und permanente Übelkeit belasten seinen Körper. Sämtliche Attribut- und Fertigkeitstests erhalten -2, da der Charakter sich kaum konzentrieren kann. Bei bakteriellen Infektionen kann Antibiotikum verabreicht werden, bei viralen Erregern sind diese jedoch wirkungslos. Die Diarrhoe hat eine Inkubationszeit von wenigen Stunden bis 2 Tage und hält 4 Tage an.

Legionellose

Die Legionärskrankheit wird in den meisten Fällen durch verunreinigtes Trinkwasser ausgelöst, kann aber auch durch unsaubere Klimaanlage entstehen. Etwa 2 bis 12 Tage nach der Infektion bilden sich grippeartige Symptome. Schüttelfrost, Fieber, Muskelschmerzen und Husten sind die frühen Anzeichen, welche die Legionellose aber mit vielen anderen Krankheiten teilt. Mit fortschreitender Entwicklung manifestieren sich immer mehr Lungensymptome wie blutiger Auswurf und Lungenembolien. Die Legionellose dauert ca. 7 Tage an und verursacht nach Ausbruch 4(S-KRA)/Tag Schaden. Die Heilung des Charakters setzt in dieser Zeit aus.

Tuberkulose

Diese gefährliche Krankheit wird üblicherweise durch Tröpfcheninfektion beim Husten übertragen. Etwa 5 Wochen nach der Infektion beginnen Kraftlosigkeit, Husten, Atemnot und schließlich blutiger Auswurf. Tuberkulose zehrt an den Kräften des Erkrankten und verursacht 2(S-KRA)/Tag. Die Heilung des Charakters setzt in dieser Zeit aus. Sobald der Charakter den Verwundungsgrad mäßig verletzt erreicht, erhält er -2 auf alle KRAFT-Tests und KARFT-basierten Fertigkeit-Tests. Tuberkulose verläuft ohne Behandlung meist tödlich, kann aber mit einer wirksamen Kombination verschiedener Antibiotika gestoppt werden. Der Charakter würfelt jeden Tag nach dem Auftreten der ersten Symptome 3 W6. Bei einem Wurf aus 3 gleichen Zahlen (Pasch) wird die Krankheit durch das eigene Immunsystem besiegt und endet.

Salmonellen

Verdorbene Nahrung ist die gefährlichste Quelle für eine Salmonellen-Infektion. Auch wenn die Krankheit selten tödlich verläuft, so kann sie stark an den Kräften eines Charakters zehren. Von starker Übelkeit, Durchfall und Unwohlsein begleitet, erleidet der Charakter -3 auf alle Fertigkeit-Tests, bis die Krankheit vollständig abgeklungen ist. Die Inkubationszeit beträgt meist nur wenige Stunden, die Krankheit verschwindet dafür aber auch nach etwa 3 Tagen.

Lungenentzündung

Starke Kälte, ein geschwächtes Immunsystem und eine verschleppte Erkältung können zur Entzündung der Lunge führen. Sie beginnt nach einigen Tagen mit leichtem Husten, welcher sich mehr und mehr zum Reizhusten entwickelt. Schmerzen beim Husten und später beim Atmen kommen hinzu. Der Charakter ist schnell außer Puste und hustet sich die Lunge aus dem Leib. Er erhält während dem ca. 14-tägigen Krankheitsverlauf -3 auf alle KRAFT-Tests und KRAFT-basierten Fertigkeit-Tests. Die Heilung des Charakters ist ausgesetzt und er erhält 2(S-KRA)/Tag Schaden. Handelt es sich bei dem Erreger der Lungenentzündung um Bakterien, können Antibiotika Wirkung zeigen, bei viralen Infektionen sind diese jedoch nutzlos.

***Yersinia pestis* (Die Pest)**


Wer sich von den schmutzigen Abwasserkanälen und den rattenverseuchten Gassen der Unterschicht fernhält, muss kaum damit rechnen, dieser Krankheit zu begegnen. Als Schreckgespenst des Mittelalters hat die von Rattenflöhen übertragene Pest auch heute noch ein hohes Gefahrenpotenzial. Ein Charakter, der sich mit Pest infiziert hat, entwickelt nach wenigen Stunden bis hin zu wenigen Tagen die ersten Symptome. Die Pest kann in verschiedenen Ausprägungen stattfinden wie Beulenpest, Pestsepsis und Lungenpest. So unterschiedlich die Symptome dieser Ausprägungen auch sein mögen, der Charakter verliert schnell an Kraft und Gewicht. Er heilt nicht, bis die Krankheit überstanden ist und erhält 8(S-KRA)/Tag Schaden. Erreicht er den Verwundungsgrad mäßig verletzt, kommen -3 auf alle Attributs- und Fertigkeit-Tests hinzu. Die Pest kann im Vergleich zum Mittelalter heute gut mit Antibiotika behandelt werden. Die Krankheitsdauer beträgt 7 Tage.

Novavirus brennii

Die erste Krankheit, welche durch einen paraphysiologischen Erreger ausgelöst wurde, verheerte Wertheim im Jahr 2029. Mehr als eine Millionen Tote waren am Ende der Epidemie zu beklagen. Die Infektion startet durch den Biss eines Infizierten und braucht nur wenige Stunden bis zum Ausbruch der ersten Symptome. Eine geringe Reizschwelle, Aggressivität und hohes Fieber sind die ersten Symptome der Krankheit. Jede Stunde muss der Charakter einen MACHT-Test gegen 6+(1) Würfeln oder verliert 1 Würfel des GEIST-Attributs-Pools. Verbleiben im GEIST-Pool 0 Würfel wird der Charakter zu einer willenlosen Kreatur, die nur noch bestrebt ist, andere anzugreifen und sich von deren Fleisch zu ernähren. Ab diesem Zeitpunkt gib es für den Infizierten keine Hoffnung mehr. Gelingt es dem Charakter nach einem Tag noch mindestens 1 Würfel im GEIST-Attributs-Pool zu haben, hat er die Krankheit besiegt und erhält jeden Tag einen der verlorenen GEIST-Würfel zurück. Gegen das Wandelfieber, wie es im Volksmund heißt, gibt es kein bekanntes Heilmittel.

Silikose

Die winzigen Aschepartikel des Monte Inferna



bestehen aus natürlichem Glas, welches sich im Lauf des Lebens in der Lunge absetzt. Der menschliche Körper ist nicht in der Lage, diese kleinen und scharfkantigen Partikel aufzulösen, weshalb sich Entzündungen in der Lunge bilden. Die Silikose ist keine Krankheit, welche man sich eben mal so zuzieht. Sie entsteht nach vielen Jahren ohne Atemschutz und ist in Europa bis heute Todesursache Nummer 1. Ein Charakter, der ständig ohne Mundschutz auf den Ascheverseuchten Straßen Europas unterwegs ist, muss jeden Monat einen KRAFT-Test mit Mindestwurf 5+ bestehen oder erleidet eine Silikose. Ist der Charakter an Silikose erkrankt, würfelt er weiterhin jeden Monat einen KRAFT-Test mit Mindestwurf 5+. Besteht er den Test, ist er beschwerdefrei bis zum Ende des Monats und würfelt dann erneut. Misslingt der Test, entwickelt sich eine Lungenentzündung (wie in diesem Kapitel beschrieben). Misslingen 3 KRAFT-Tests für Silikose in Folge muss die Lunge des Charakters durch einen natürlichen oder synthetischen Organersatz ausgetauscht werden oder er stirbt in 2 W6 Wochen an den Folgen der Silikose.

Tumor

Wird der Charakter einer hohen Strahlendosis ausgesetzt, sind Langzeitschäden vorprogrammiert. Allerdings besteht auch die Möglichkeit eines schnell wuchernden und hochgradig aggressiven Tumors. Der Charakter hat circa 3 Monate nach seiner Strahlungs-Exposition seine ersten Symptome. Diese können abhängig von der Lage des Tumors sehr unspezifisch sein, werden jedoch mit jeder Woche konkreter. Ab dem 5. Monat würfelt der Charakter jede Woche 1 W6 und verliert bei einem Würfelerggebnis von 1-5 einen Attributs-Pool-Würfel. 1: MACHT, 2: KRAFT; 3: GESCHICK, 4: GEIST, 5: PERSÖNLICHKEIT. Bei einer 6 verliert er keine Attributs-Pool-Würfel. Sinkt einer der Attributs-Würfel-Pools auf 0, stirbt der Charakter an den Folgen des Tumors. Um geheilt zu werden, muss sich der Charakter entweder einer Chemotherapie unterziehen, welche die Krankheit 8 Wochen nach dem Ausbruch beendet. In dieser Zeit erhält er aufgrund der Nebenwirkungen des Medikamentes -3 auf alle Attribut- und Fertigkeit-Tests. Alternativ kann er sich einer

Operation unterziehen (Mindestwurf für *Medizin (Allgemeine Medizin)* ist 6+(1)), welche die Erkrankung sofort beendet. Die Genesungsdauer nach der Operation ist 8 Wochen, in welchen der Charakter -1 auf alle Attribut- und Fertigkeit-Tests erhält. Misslingt der *Medizin (Allgemeine Medizin)*-Test, verstirbt der Charakter auf dem Operationstisch.

16-3 TÖDLICHE VERLETZUNGEN

Wann immer ein Charakter den Verwundungsgrad *tödlich verletzt* erreicht und seinen letzten Lebenspunkt verliert, liegt er im Sterben. Mit modernen Heilmitteln und medizinischen Geräten mag das entsetzliche Ende abgewendet werden, doch der Körper ist physisch und psychisch schwer malträtiert. Sobald der im Sterben liegende Charakter stabilisiert wurde, würfelt sein Spieler 2 W6 und konsultiert wahlweise die **Tabelle: Tödliche Verletzungen** oder die **Tabelle: Psychische Traumata**.

Manche Verletzungen sind unwahrscheinlicher als andere und am häufigsten werden die Extremitäten des Charakters verletzt, weil der Körper sich mit diesen vor der Gewalteinwirkung zu schützen versucht. Die Effekte einer tödlichen Verletzung bleiben immer bis zur vollständigen Heilung bestehen. Die Verletzungen können die Heilungszeit (wie im **Kapitel Kampf** beschrieben) verlängern und zusätzliche Effekte bis zur vollständigen Heilung haben.

Armfraktur


Der Arm des Charakters wurde in der wilden Auseinandersetzung gebrochen und muss geschient werden. Bis zur vollständigen Heilung kann der Charakter den verletzten Arm nicht einsetzen.

Beinfraktur

Der Charakter hat sich ein Bein gebrochen und muss dieses bis zur vollständigen Heilung ruhigstellen. In dieser Zeit kann er sich nur mit einer Stütze oder Krücke und daher mit seinem halben GESCHICK-Pool vorwärtsbewegen. Rennen ist während der Heilungsphase ausgeschlossen.

Gehirnerschütterung

Der Charakter hat einen schweren Schlag gegen



den Kopf hinnehmen müssen und leidet nun unter einer Gehirnerschütterung. Seine motorischen und kognitiven Fähigkeiten sind bis zur Heilung eingeschränkt. Er erhält -2 auf alle Attribut- und Fertigkeit-Tests bis zur vollständigen Heilung. Die im **Kapitel: Kampf** angegebene Heilungszeit wird um jeweils +2 Tage verlängert.

Herzschädigung

Das Herz des Charakters wurde in Mitleidenschaft gezogen und benötigt Zeit, sich zu erholen. Der Charakter besitzt pro Verwundungsgrad nur die Hälfte seiner üblichen Lebenspunkte (abgerundet). Sobald er sämtliche Wunden geheilt hat und über volle Lebenspunkte verfügt, endet dieser Effekt. Die im **Kapitel: Kampf** angegebene Heilungszeit wird um +8 Tage verlängert.

Hirnschädigung

Das Gehirn des Charakters war zeitweise ohne Sauerstoff, wodurch eine neuronale Degeneration begonnen hat. Dieser Effekt ist glücklicherweise umkehrbar und das Gehirn wird sich von dem Schaden erholen. Der Charakter erhält -3 auf alle Attribut- und Fertigkeit-Tests bis zur vollständigen Heilung. Die im **Kapitel: Kampf** angegebene Heilungszeit wird um +8 Tage verlängert.

Koma

Der Körper des Charakters hat ein derart schweres Trauma erlitten, dass er in ein tiefes Koma versunken ist. Der Charakter bleibt für 3 W6 Tage in dem Koma, ist in dieser Zeit nicht ansprechbar und kann nicht geweckt werden. Nach Ablauf der Zeit wacht der Charakter wieder auf und kann die Heilung seiner Wunden beginnen. Die Zeit des Komats wird nicht auf die Heilungsdauer angerechnet. Die im **Kapitel: Kampf** angegebene Heilungszeit wird um +1 Tag verlängert.

Leberschädigung

Die Leber des Charakters wurde geschädigt und arbeitet derzeit nicht mit maximaler Effizienz. Aus diesem Grund können im Blut enthaltene Giftstoffe kaum abgebaut werden. Gifte verursachen doppelten Schaden gegen den Charakter und er kann keine Medikamente des

Typs Antihypotonikum, Atropin, Breitbandantibiotika, Diazepam, Dobutamin, Epinephrin, Kortisol, Morphin, Psychopharmaka und Synthoglobulin tolerieren. Wird ihm eines dieser Medikamente verabreicht, hat es keinen Effekt und der Charakter erhält sofort 3 W6(S-GIF) Schaden. Die im **Kapitel: Kampf** angegebene Heilungszeit wird um +2 Tage verlängert.

Lungenschädigung

Durch die schwere Verletzung ist die Lunge des Charakters kollabiert und wurde dadurch geschädigt. Glücklicherweise ist der Effekt nur zeitlich begrenzt. Die Ausdauerpunkte des Charakters werden bis zur vollständigen Heilung halbiert (abgerundet). Sobald er sämtliche Wunden geheilt hat und über volle Lebenspunkte verfügt, endet dieser Effekt. Die im **Kapitel: Kampf** angegebene Heilungszeit wird um +4 Tage verlängert.

Rippenfraktur


Der Charakter hat sich eine oder mehrere Rippen im Kampf gebrochen, was einen verlängerten Heilungsprozess mit sich bringt. Bis zur vollständigen Heilung verspürt der Charakter starke Schmerzen bei jeder Bewegung seines Körpers, weshalb er -2 auf alle GESCHICK-Tests und GESCHICK-basierten Fertigkeiten erhält. Die im **Kapitel: Kampf** angegebene Heilungszeit wird um +1 Tag verlängert.

Rückenmarksschädigung

Der Charakter hatte Glück im Unglück. Sein Rückenmark wurde zwar nicht durchtrennt, aber ein Hämatom drückt auf seine Nervenbahnen im Rückenmark, wodurch ihm das Gehen unmöglich ist. Bis zu seiner vollständigen Heilung ist er auf einen Rollstuhl angewiesen, um sich zu bewegen und kann seine Beine nicht einsetzen. Die im **Kapitel: Kampf** angegebene Heilungszeit wird um +4 Tage verlängert.

16-4 PSYCHISCHE TRAUMATA

Nicht alle Wunden sind physisch und ein Charakter kann schwere Verletzungen im Kampf erlitten haben, ohne dass es dem ungeschulten Auge auffällt. Ein psychisches Trauma entspricht einer schweren Verletzung der menschlichen



Seele und kann sich auf mannigfaltige Weise offenbaren. Der Charakter wirkt nach seinem Nahtoderlebnis plötzlich ruhiger, nachdenklicher oder zieht sich vollständig zurück. Oft sind diese Verhaltensweisen irrational und wirken unangebracht, doch in der geistigen Welt des Charakters scheinen sie Sinn zu machen.

Ähnlich wie bei einer Fleischwunde kann ein psychisches Trauma tödlich enden, wenn es nicht professionell behandelt wird. Die Schwierigkeit liegt darin, die seelische Wunde zu erkennen. Wenn ein Charakter mit tödlichem Verwundungsgrad seinen letzten Lebenspunkt verliert, liegt er im Sterben. Erhält er sofortige Hilfe, kann das Schlimmste abgewendet werden, doch auf dem Weg der Besserung ist der Charakter noch lange nicht. Sobald der im Sterben liegende Charakter stabilisiert wurde, würfelt sein Spieler 2 W6 und konsultiert wahlweise die **Tabelle: Tödliche Verletzungen** oder die **Tabelle: Psychische Traumata**. Entscheidet er sich für ein psychisches Trauma, hat sein Charakter womöglich keine ernsthaften Organschäden davongezogen, jedoch einen tiefen Riss in der Seele erlitten, der schwer zu heilen ist. Psychologische Traumata werden nicht in Tagen, sondern in Sitzungen einer neuropsychologischen Therapie bewältigt. Normalerweise findet die Therapie 1-mal wöchentlich statt.

Die Effekte eines psychischen Traumas bleiben immer bis zur letzten erfolgreichen Sitzung bestehen.

Therapie

Vielen Charakteren, vor allem unnachgiebigen Kämpfern und harten Kerlen, wird es schwerfallen einzugestehen, dass sie Hilfe brauchen. Ihr Erlebnis, dem Tod so nahegekommen zu sein, hat etwas in ihnen verändert und vermutlich sind sie nie wieder dieselben. Sie müssen lernen, mit dieser Veränderung zu leben und nur ein geschulter Neuropsychologe kann ihnen dabei helfen. Gelingt dem Charakter der große Schritt, sich einzugestehen, Hilfe zu benötigen und findet er einen geschulten Neuropsychologen, können wöchentliche Sitzungen vereinbart werden, um das Trauma aufzuarbeiten. Neuropsychologen verknüpfen die Methoden der klassischen Psychoanalytik und Psychotherapie mit den

wissenschaftlichen Erkenntnissen der Neurologie. Sie analysieren nicht nur den Geist des Charakters, sondern auch seinen Körper mit medizinischen Geräten, verwenden pharmazeutische Neurostimulanzien und sogar modernste Technologien wie Simulationen in eX-sistent. Der selbstüberzeugte Kämpfer mag sich eingestehen, Selbstzweifel an seinen Fähigkeiten zu hegen, doch die wissenschaftlichen Daten legen nahe, dass er unterbewusst tiefsitzende Ängste vor Kontrollverlust verspürt.

Am Ende jeder Sitzung führt der Spieler des therapierten Charakters einen MACHT- oder PERSÖNLICHKEIT-Test mit dem Standardmindestwurf 4+(1) durch. Neben dem Patienten muss auch der Neuropsychologe einen erfolgreichen *Medizin (Neuropsychologie)*-Test ablegen, damit die Sitzung ein Erfolg wird. Sein Mindestwurf orientiert sich an der Schwere des psychischen Traumas. Die Mindestwürfe sind in der nachfolgenden **Tabelle: Physische Traumata** aufgeführt. Gelingen beide Tests, war die Therapiestunde erfolgreich, misslingt auch nur einer davon, muss die Sitzung wiederholt werden. Jedes Trauma benötigt eine Anzahl erfolgreicher Sitzungen, um das Trauma zu bewältigen. Auch die wahre Gestalt eines *Diabolus* leidet unter psychischen Traumata; menschliche und wahre Gestalt teilen sich einen Geist.

Amnesie

Das Unterbewusstsein des Charakters versucht den Geist vor Schaden zu bewahren, indem er ihm schmerzhaftere Erinnerungen vorenthält. Manche Charaktere können sich nicht mehr an den Kampf erinnern, in welchem sie schwer verletzt wurden, aber bei den meisten Menschen betrifft die Amnesie viel weitreichendere Zeiträume. Ein Charakter, der eine Amnesie als psychisches Trauma gewürfelt hat, würfelt erneut 1 W6 und konsultiert die nachfolgende Tabelle. Attribute und Fertigkeiten bleiben durch die Amnesie unbeeinflusst, doch ein Charakter mag nicht mehr wissen, dass er z. B. Musiker ist, bis er wieder ein Instrument in die Hand nimmt.

Angstlähmung

Erfährt der Charakter eine Situation, die entfernt an die Gründe seines psychologischen Traumas erinnert, wird er von einer Angststarre übermannt, die ihm kaum Handlungen gestattet.

Amnesie

Grad (1 W6)	Folgen der Amnesie
1	Der Charakter hat so ziemlich alles vergessen, was ihn ausmacht. Er kann sich nicht mehr an seinen Namen oder sein vorheriges Leben erinnern, niemand kommt ihm bekannt vor und möglicherweise hat ein <i>Mutatis</i> oder <i>Diabolus</i> seine paraphysiologischen Fähigkeiten vergessen. In gefährlichen Situationen können diese wieder zum Vorschein kommen und unkontrolliert aktiviert werden (Entscheidung des Spielleiters). Die Amnesie kann nur durch eine neurophysiologische Therapie beendet werden, die 12 erfolgreiche Sitzungen hatte.
2	Der Charakter hat die letzten 2 W6 Jahre seines Lebens vergessen und kann sich an keine Begebenheit innerhalb dieses Zeitraums erinnern. Die fehlenden Erinnerungen werden ihm erst dann fehlen, wenn er darauf aufmerksam gemacht wird. Um die emotionale Taubheit zu überkommen, ist eine neurophysiologische Therapie notwendig, die 10 erfolgreiche Sitzungen hatte.
3	Die letzten 1 W6 Jahre liegen in einem trüben Nebel. Der Charakter weiß, dass er etwas vergessen hat, doch er weiß nicht was. Die Amnesie kann nur durch eine neurophysiologische Therapie beendet werden, die 8 erfolgreiche Sitzungen hatte.
4	Der Charakter hat die letzten 2 W6 Monate verloren und weiß, dass ihm Erinnerungen abhandengekommen sind. Um die Amnesie zu überkommen, ist eine neurophysiologische Therapie notwendig, die 6 erfolgreiche Sitzungen hatte.
5	Die letzten 1 W6 Monate sind wie ausgelöscht. Dem Charakter ist klar, dass er etwas verloren hat. Gelegentlich kommen Bruchstücke der Erinnerungen wieder zurück ans Tageslicht. Die Amnesie kann nur durch eine neurophysiologische Therapie beendet werden, die 4 erfolgreiche Sitzungen hatte.
6	Der Tag, an dem der Charakter das Trauma erlitten hat, ist vollständig aus seinem Gedächtnis verschwunden. Er kann sich nicht mehr daran erinnern was geschehen ist und wie seine Verletzungen zustande kamen. Um die Amnesie zu überkommen, ist eine neurophysiologische Therapie notwendig, die 2 erfolgreiche Sitzungen hatte.

Wurde der Charakter beispielsweise von einem Schwerthieb verwundet, so kann alleine der Anblick einer scharfen Messerklinge ausreichen, um den Charakter in eine Angstlähmung zu versetzen. Ist der Charakter einer solchen Situation ausgesetzt, wird ein PERSÖNLICHKEIT-Test mit Mindestwurf 8+(1) fällig. Gelingt der Test, kann der Charakter sich von den schrecklichen Emotionen seines Traumas befreien. Gelingt der Wurf nicht, verfällt er in eine tiefe Angststarre. Um während der Angststarre eine Aktion durchführen zu können, ist ein erfolgreicher PERSÖNLICHKEIT-Test mit Mindestwurf 8+(1) notwendig. Gelingt der Wurf, kann der Charakter normal handeln, gelingt er nicht, kauert sich der Charakter zusammen und ist kaum ansprechbar. Die Angstlähmung hält für 3 W6 Runden an. Die Angstlähmung kann nur durch eine neurophysiologische Therapie beendet werden, die 10 erfolgreiche Sitzungen hatte.


Angstzustände

Auslöser, die eng mit dem erlebten Trauma verknüpft sind, verursachen plötzliche

Angstzustände, in denen der Charakter handlungsunfähig wird. Wurde der Charakter beispielsweise in einem Feuergefecht tödlich verletzt und erhielt dort das psychologische Trauma, so können die Angstzustände durch das Geräusch von Schusswaffen ausgelöst werden. Der Charakter verfällt für 2 W6 Runden in einen Zustand kompletter Panik und versucht sich dadurch selbst zu schützen. In dieser Zeit erhält er -4 auf alle Fertigkeit-Tests und muss einen erfolgreichen PERSÖNLICHKEIT-Test mit Mindestwurf 6+(1) absolvieren, um sich von der Angst zu befreien. Um die Angstzustände zu überkommen, ist eine neurophysiologische Therapie notwendig, die 6 erfolgreiche Sitzungen hatte.

Emotionale Taubheit

Dem Charakter mag die Veränderung seines Geisteszustandes gar nicht bewusst sein, doch seine Freunde merken schnell, dass etwas nicht stimmt. Nach dem traumatischen Erlebnis verhält sich der Charakter zunehmend wie eine emotionslose Automaschine. Er ist teilnahmslos, zeigt keine Anzeichen für Freude oder Trauer,



keine Wut und auch kein Mitleid. Fehlender Antrieb und Desinteresse am eigenen Wohlergehen kommen hinzu. Ein Charakter, der unter emotionaler Taubheit leidet, erhält -4 auf alle PERSÖNLICHKEIT-Tests und die korrespondierenden Fertigkeiten. Die emotionale Taubheit kann nur durch eine neurophysiologische Therapie beendet werden, die 8 erfolgreiche Sitzungen hatte.

Hypervigilanz

Nach dem traumatischen Erlebnis ist der Charakter mehr als übervorsichtig. Er versucht sich auf jede Eventualität vorzubereiten, damit ihm nie wieder ein solches Ereignis widerfährt. Erhielt der Charakter sein Trauma beispielsweise durch starken Stromstoß, so wird er versuchen, sich mit schweren Gummistiefeln auszustatten, seine Wohnung in einen nicht leitenden Käfig umzubauen und jedes elektrische Gerät zu meiden. Der Charakter verbringt viel Zeit und Geld damit, über seine irrationalen Ängste nachzudenken und sie durch übertriebene Sicherheitsmaßnahmen zu beseitigen. „Nur kein Risiko eingehen“ ist sein neues Lebensmotto. Was für andere wie ein kauziges Verhalten wirkt, behindert den Charakter stark in seinem Leben. Muss er gegen seine selbstauferlegten Sicherheitsregeln verstoßen, erhält er -3 auf alle Fertigkeit-Tests, bis er in einen für ihn sicheren Zustand zurückgekehrt ist. Um die Hypervigilanz zu überkommen, ist eine neurophysiologische Therapie notwendig, die 6 erfolgreiche Sitzungen hatte.

Konzentrationsstörung

Der Charakter mag aktiv nicht mehr über das Trauma nachdenken, doch sein Unterbewusstsein kennt kaum einen anderen Gedanken. Dabei ist es egal, ob der Charakter sich beim Musizieren entspannt oder in einer gefährlichen Situation um sein Leben kämpft, sein unterbewusstes Grübeln wirkt sich negativ darauf aus. Ein Charakter mit Konzentrationsstörungen scheint ständig abgelenkt zu sein, kann sich selbst wichtige Informationen kaum merken und erhält zu jedem Zeitpunkt -2 auf alle Fertigkeit-Tests. Die Konzentrationsstörung kann nur durch eine neurophysiologische Therapie beendet werden, die 6 erfolgreiche Sitzungen hatte.

Phobie

Das Unterbewusstsein des Charakters reagiert auf das Trauma mit einer panischen Angst vor einem bestimmten Auslöser. Wurde der Charakter von einer Feuerwaffe niedergestreckt, wird er schreckliche Angst vor Feuerwaffen entwickeln. Hat der wuchtige Schlag eines Drachen ihn getroffen, so hat er nun entsetzliche Angst vor Drachen, Reptilien und alles, was mit ihnen zu tun hat.

Ein Charakter wird alles dafür unternehmen, um seiner Phobie nicht ausgesetzt zu sein. Hat er Angst vor Drachen und weiß, dass in diesem alten Fabrikgebäude einer lauern könnte, muss er einen PERSÖNLICHKEIT-Test mit dem Mindestwurf 8+(1) bestehen, um sich seiner Angst zu stellen.

Ist das Objekt in Sichtweite oder hört der Charakter es, erhält er -4 auf alle Attribut- und Fertigkeit-Tests, bis das Phobie-auslösende Objekt verschwunden ist. Um die Phobie zu überkommen, ist eine neurophysiologische Therapie notwendig, die 10 erfolgreiche Sitzungen hatte.

Posttraumatische Störung

Zuerst wirkt es, als ob der Charakter seine traumatische Erfahrung gut überstanden hätte. Er denkt nicht mehr an die grausamen Bilder und fühlt sich erholt. Hin und wieder schleichen sich Gedanken an das Erlebte in seinen Verstand, bis er an nichts anderes mehr denken kann. In Träumen durchlebt der Charakter die schrecklichen Momente ohne Unterlass, bis sein Geist daran zu zerbrechen droht.

Immer wenn eine Situation an die Auslöser des psychischen Traumas erinnert, würfelt der Spieler des Charakters auf die Tabelle. Das gewürfelte Ergebnis hält für 2W6 Stunden an und gilt bis zum Ablauf dieser Zeit. Die posttraumatische Störung kann nur durch eine neurophysiologische Therapie beendet werden, die 12 erfolgreiche Sitzungen hatte.

Rückblenden

Kommt der Charakter in eine Situation, die entfernt an die Momente seines psychologischen Traumas erinnert, wird er von plötzlichen Erinnerungsschüben übermannt. Die Bilder des Erlebten strömen in seinen Kopf, sodass diese manchmal echter wirken als das wahre Leben.

Posttraumatische Störung

Grad (1 W6)	Folgen der posttraumatischen Störung
1	Der Charakter kann sich plötzlich nicht mehr an seine Vergangenheit erinnern und kennt seinen eigenen Namen nicht mehr.
2	Den Charakter ereilt eine unnatürliche Schwäche, als würde ihm der Boden unter den Füßen weggezogen. Er erhält -4 auf alle KRAFT-Tests und KRAFT-basierten Fertigkeit-Tests.
3	Als ob die Hände und Füße des Charakters taub wären, verliert er jedes motorische Feingefühl. Er erhält -4 auf alle GESCHICK-Tests und GESCHICK-basierten Fertigkeit-Tests.
4	Die Verbindung zu seinem übernatürlichen Gespür reißt ab und der Charakter hat das Gefühl, in einer unechten, flachen, bedeutungslosen Welt zu existieren. Er erhält -4 auf alle MACHT-Tests und MACHT-basierten Fertigkeit-Tests.
5	Eine Welle aus stressvollen Gedanken erschüttern den Geist des Charakters und jeder äußere Reiz bringt ihn Rage. Er erhält -4 auf alle PERSÖNLICHKEIT-Tests und PERSÖNLICHKEIT-basierten Fertigkeit-Tests.
6	Der Charakter wird von jedem leisen Geräusch abgelenkt und vermag sich nicht zu konzentrieren. Er erhält -4 auf alle GEIST-Tests und GEIST-basierten Fertigkeit-Tests.

Während der Charakter mit den Geistern seiner Vergangenheit kämpft und versucht, Erinnerung von Realität zu unterscheiden, ist er stark abgelenkt und erhält -4 auf alle Attributs- und Fertigkeit-Tests, bis das auslösende Ereignis endet oder ihm ein PERSÖNLICHKEITS-Test mit Mindestwurf 8+(1) gelingt. Um die Rückblenden zu überkommen, ist eine neurophysiologische Therapie notwendig, die 8 erfolgreiche Sitzungen hatte.

Schlafstörung

Obwohl der Charakter die Erlebnisse, welche zu seinem Trauma führten, bereits bewusst verarbeitet hat, hadert sein Unterbewusstsein immer noch mit den Folgen. Sobald er zur Ruhe kommt, sprudeln Ängste und Bilder aus seinem Geist hervor, die sich einzig und allein um das Trauma drehen. Der Charakter findet dadurch keine Ruhe, kann nicht schlafen und ist am nächsten Morgen so gerädert, als ob er gar nicht geschlafen hätte. Charaktere mit Schlafstörungen neigen zur Einnahme von Aufputzmitteln, um ihren Tag zu meistern. Stehen sie nicht unter dem Einfluss starker (pharmazeutischer) Aufputzmittel, erhalten sie -2 auf alle Fertigkeit-Tests und sogar -4 auf alle GEIST-basierten Fertigkeit-Tests. Die Schlafstörung kann nur durch eine neurophysiologische Therapie beendet werden, die 6 erfolgreiche Sitzungen hatte.

16-5 MEDIKAMENTE

Medikamente oder Pharmazeutika sind chemische Verbindungen, die in den Stoffwechsel des menschlichen Körpers eingreifen. Ihre biochemischen Reaktionen sind vielfältig und sollen den schädlichen Auswirkungen von Krankheiten und Verletzungen vorbeugen oder diese minimieren.

Seit der Gründung Europas zur Mitte des 20. Jahrhunderts war die pharmazeutische Forschung in staatlicher Hand und wurde erst durch den Markteintritt von CERES grundlegend kommerzialisiert. So negativ der kapitalistische Grundgedanke in der Medizin erscheinen mag, die Erforschung und Entwicklung neuer Medikamente hat sich seit damals zunehmend beschleunigt. Zahlreiche Krankheiten, die bisher kein Heilmittel kannten, sind inzwischen behandelbar. Ernste Verletzungen durch Unfälle und Kreislaufversagen verlaufen inzwischen seltener tödlich. Die klare Kehrseite sind jedoch die horrenden Kosten für eine allumfassende Gesundheitsversorgung, die bis vor 10 Jahren noch mit den Steuerzahlungen abgegolten war. Ohne CERES-Premium-Krankenversicherung erhalten Patienten heute nur noch eine Standardversorgung, obwohl weitaus bessere Heilmittel zur Verfügung stehen.

Medikamente werden in frei erhältliche und legitimierungspflichtige Pharmazeutika aufgeteilt. An die Letzteren kommen ausschließlich Mediziner mit staatlich anerkannter Approbation (Medizinische Legitimierung). Für eine genaue Beschreibung von Medikamenten und

Die häufigsten und gefährlichsten Krankheiten Europas

Erkrankung	Gefahrenzone	2 W6	Effekt	Dauer	Medikament
Erkältung	Regen, Kälte, Nässe	4	-1 auf alle Fertigkeit-Tests	5 Tage	keines
Grippe	viele Menschen	3	-3 auf alle Fertigkeit-Tests	9 Tage	Impfung
Sepsis	verunreinigte Wunde	2	keine Heilung, 6(S-KRA)/Tag	10 Tage	Antibiotika
Hepatitis	verunreinigte/s Wasser/Nahrung	2	-2 auf alle Attribut-Tests	42 Tage	Impfung
Lungenentzündung	starke Kälte, Erkältung	3	2(S-KRA)/Tag, -3 KRAFT-Test und -Fertigkeiten	14 Tage	evtl. Antibiotika
Tollwut	Biss eines infizierten Tiers	2	-5 auf GEIST/GESCHICK-Test und -Fertigkeiten	10 Tage	Impfung
Diarrhoe	verunreinigte/s Wasser/Nahrung	4	-2 auf alle Attributs-/Fertigkeit-Tests	4 Tage	evtl. Antibiotika
Legionellose	verunreinigtes Wasser	3	4(S-KRA)/Tag	7 Tage	Antibiotika
Tuberkulose	Kontakt mit Infiziertem	3	2(S-KRA)/Tag	36 Tage	Antibiotika
Salmonellen	verunreinigte/s Wasser/Nahrung	5	-3 auf Fertigkeit-Tests	3 Tage	keine
Yersinia pestis	Kanalisation	2	8(S-KRA)/Tag	7 Tage	Antibiotika
Novavirus brennii	Biss eines Infizierten	7	geistige Degeneration	1 Tag	keines
Tumor	hoher Strahlendosis ausgesetzt	2	Verlust von Attribut-Würfeln	bis Heilung	OP/Chemo

Tödliche Verletzungen

2 W6	Auswirkung	Effekt	Heilungsdauer
2	Hirnschädigung	-3 auf alle Attribut- und Fertigkeit-Tests	+8 Tage
3	Lungenschädigung	Ausdauerpunkte halbiert	+4 Tage
4	Gehirnerschütterung	-2 auf alle Attribut- und Fertigkeit-Tests	+2 Tage
5	Rippenfraktur	-2 auf KRAFT und GESCHICK-Tests und -Fertigkeiten	+1 Tag
6	Armfraktur	betroffener Arm kann nicht eingesetzt werden	normale Heilungsdauer
7	keine Komplikationen	kein Effekt	normale Heilungsdauer
8	Beinfraktur	Bewegungsweite geviertelt	normale Heilungsdauer
9	Koma	3W6 Tage anhaltend	+1 Tag
10	Leberschädigung	keine Medikamente oder Stimulanzien	+2 Tage
11	Rückenmarksschädigung	unfähig zu Laufen	+4 Tage
12	Herzschädigung	Lebenspunkte halbiert	+8 Tage

Psychische Traumata

2 W6	Auswirkung	Effekt	Therapiezeit	Mindestwurf (Neurophys.)
2	Amnesie	der Charakter kann sich an Teile seines Lebens nicht mehr erinnern	abhängig vom Grad	6+(2)
3	Phobie	eine schreckliche Angst vor dem Erlebten verfolgt den Charakter	10 Sitzungen	5+(2)
4	Emotionale Taubheit	plötzliche Emotionslosigkeit	8 Sitzungen	6+(1)
5	Angstzustände	Panikattacken und plötzliche Angstzustände	6 Sitzungen	4+(2)
6	Hypervigilanz	Übervorsichtigkeit	6 Sitzungen	5+(1)
7	keine Komplikationen	kein Effekt	keine	-
8	Schlafstörung	der Charakter wird von Alpträumen und Wachzuständen geplagt	6 Sitzungen	5+(1)
9	Konzentrationsstörung	Erinnerungen an das Vergangene lenken den Charakter ab	6 Sitzungen	4+(2)
10	Rückblenden	Auslöser führen zu Rückblenden	8 Sitzungen	6+(1)
11	Angstlähmung	der Charakter erstarrt in bestimmten Situationen	10 Sitzungen	5+(2)
12	Posttraumatische Störung	der Charakter durchlebt das Trauma immer wieder und leidet darunter	12 Sitzungen	6+(2)

Legitimationen siehe **Kapitel: Ausrüstung**.

Medikamente können von geschulten Pharmazeuten aus ihren Grundsubstanzen hergestellt werden. Stehen die Grundsubstanzen in einer geeigneten Reinheit und eine geeignete Laboreinrichtung zur Verfügung, kann das Medikament über die Fertigkeit *Medizin (Pharmakologie)* hergestellt werden. Der Mindestwurf wird durch den Konstruktionswert (KW) angegeben. Die Herstellung von Gegenständen ist im **Kapitel: Technologie** beschrieben.

16-6 BEHANDLUNGSTECHNOLOGIE


Mit den pharmazeutischen Neuerungen stiegen auch die Ansprüche an die technische Ausrüstung der Ärzte und Rettungshelfer. Viele der klobigen Gerätschaften wurden miniaturisiert, datenstromfähig gemacht und in ihrer Benutzung vereinfacht. So können heute selbst diagnostische Laien wichtige Vitalparameter ablesen, selbst wenn die Interpretation der Ergebnisse weiterhin eine medizinische Ausbildung voraussetzt. Die genaue Funktionsweise von Behandlungstechnologie ist im **Kapitel: Ausrüstung** beschrieben.

Ausrüstung für medizinische Behandlung kann auch von qualifizierten Elektronikern hergestellt werden. Der Mindestwurf wird durch den Konstruktionswert (KW) angegeben. Die Herstellung von Gegenständen ist im **Kapitel: Technologie** beschrieben.

16-7 IMPLANTATE & PROTHESEN

Sowohl Neuroprothesen als auch Implantate wurden anfänglich für Soldaten am Schlesienwall entwickelt. Sie sollten fehlende Gliedmaßen ersetzen, beschädigte Knochenpartien verstärken und selbst neurologische Schäden durch Giftgasangriffe mildern. Vom Feldlazarett wanderten die fronterprobten Technologien langsam in die Wehrstädte ab, wo inzwischen auch Zivilisten davon profitieren.

Implantate und Prothesen sind zwar für jedermann zugänglich, doch ohne eine Einwilligung des *Amts für Gesundheit und Soziales* darf ein Arzt keine Operation durchführen. Für das Einsetzen von Implantaten und Prothesen muss ein berechtigter Grund bestehen, welcher von einem qualifizierten Arzt bestätigt wurde.



Zusätzlich muss der Patient über die notwendigen Finanzen verfügen. Sowohl Implantate als auch Prothesen sind nämlich keine Grundleistung der gesetzlichen Krankenversicherung oder der CERES-Premiumversicherung.

Die genauen Regeln für Implantate und Prothesen sind im **Kapitel: Ausrüstung** aufgeführt. Prothesen werden im Militär und in der Unterschicht gerne modifiziert, obwohl diese Veränderungen illegal sind. Entsprechend, ob die Modifikationen eher mechanische oder biologisch-genetische Komponenten enthalten, wird ein Mechaniker- oder Biologie-Test benötigt. Die Mindestwürfe und Zeiten zur Modifikation von Prothesen sind im **Kapitel: Technologie** zu finden.

16-8 AUSTAUSCHORGANE & ILLEGALER ORGANHANDEL

Verpflanzungsfähige Organe sind in Europa Mangelware und die Nachfrage nach gesunden Lungen hat sich in den letzten Jahren um fast 60 % erhöht. Schuld sind einerseits die gute wirtschaftliche Lage, welche selbst Personen der Arbeiterschicht den Zugang zu Organersatz erlaubt, andererseits der zunehmende Wunsch, sein Leben zu verlängern. Nach Gründung Europas sahen die Menschen nicht in die Zukunft, sie lebten im Hier und Jetzt. Niemand wusste, ob die Wehrmauern dem Ansturm von marodierenden Freischärlern und blutrünstigen Horrors standhalten. Das Leben schien lebenswert und vergänglich. Im 21. Jahrhundert änderte sich das Bild dramatisch. Gute Gehälter, verbesserte medizinische Standards und der von CERES suggerierte Wunsch vom gesunden Leben bis ins hohe Alter veränderte das Menschenbild. Heute ist Leben kein Luxus mehr; Sterben ist ein Makel.

Mit der sich stetig verbessernden Biotechnologie von CERES sind nun auch komplexe Organe wie Lungen, Herz, Schilddrüse und Leber als künstliche Organe verfügbar, was den Transplantatmarkt aber nur unerheblich entspannte. Weiterhin blüht der legale und illegale Organhandel mit großwirtschaftlichen und verbrecherischen Strukturen. Mehr als 90 % aller transplantierten Organe stammen heute aus der Unterschicht.

Die synthetischen Organe bestehen aus einem

künstlichen Gewebe, welche wenig bis keine Immunreaktionen bei ihrem Träger auslösen. Sie sind brandneu, unverbraucht und die Gefahr von übertragenen Infektionskrankheiten ist gleich null. Dafür warten diese Hochleistungsorgane mit sündhaft teuren Preisen auf, welche nur durch das Versprechen auf ein längeres Leben bezahlbar erscheinen. Natürliche Transplantate von kürzlich Verstorbenen sind bereits für den halben Preis zu erhalten, bieten jedoch auch keine Boni.

16-9 *Homo aedificatus* – DER VERBESSERTE MENSCH

Der Austausch von Organen, der Einbau von Implantaten und Prothesen war lange Zeit auf krankhafte Körperteile beschränkt. Beginnend mit Soldaten am Schlesienwall fingen auch gesunde Menschen an, ihren Körper zu „verbessern“. Gliedmaßen wurden durch starke Prothesen ersetzt, Herzen, Lungen, Schilddrüsen durch synthetisches Gewebe. Dieser neue Trend zum maßgeschneiderten Körper ist kein Massenphänomen und doch immer häufiger zu beobachten. Menschen der Unterschicht versprechen sich dadurch mehr Stärke und Konstitution, um den Gefahren ihrer Umgebung zu widerstehen. Reiche Leute aus der Elite und Mittelschicht ersetzen gesunde Organe, um länger zu leben und ohne Reue zu genießen. Beliebt sind dort vor allem neue Lungen und Lebern, welche den exzessiven Missbrauch von Drogen gestatten.

Unter Medizinern wird diese unsinnige Veränderung des Körpers durch seinen Besitzer als psychische Krankheit betrachtet. Man nennt solche Individuen spöttisch *Homo aedificatus* kurz HAE; verbesserter Mensch. Was jedoch wie ein obsessiver Gebrauch von Biotechnologie klingt, zieht ständig weitere Kreise. Wohlhabende Persönlichkeiten lassen sich von CERES-Ärzten unbestätigte Krankheiten diagnostizieren, um ungehemmt ihren Körper zu modifizieren. Erst vor wenigen Monaten kündigte CERES sogar eine neue Produktpalette für den maßgeschneiderten Körper an. Das *Amt für Gesundheit und Soziales* betrachtet diesen neuen Trend mit wachsamen und besorgten Augen.

Der Austausch von natürlichen Gliedmaßen, Organen und selbst der Einbau künstlicher Geräte bleibt nicht ohne Folgen. Neuro-

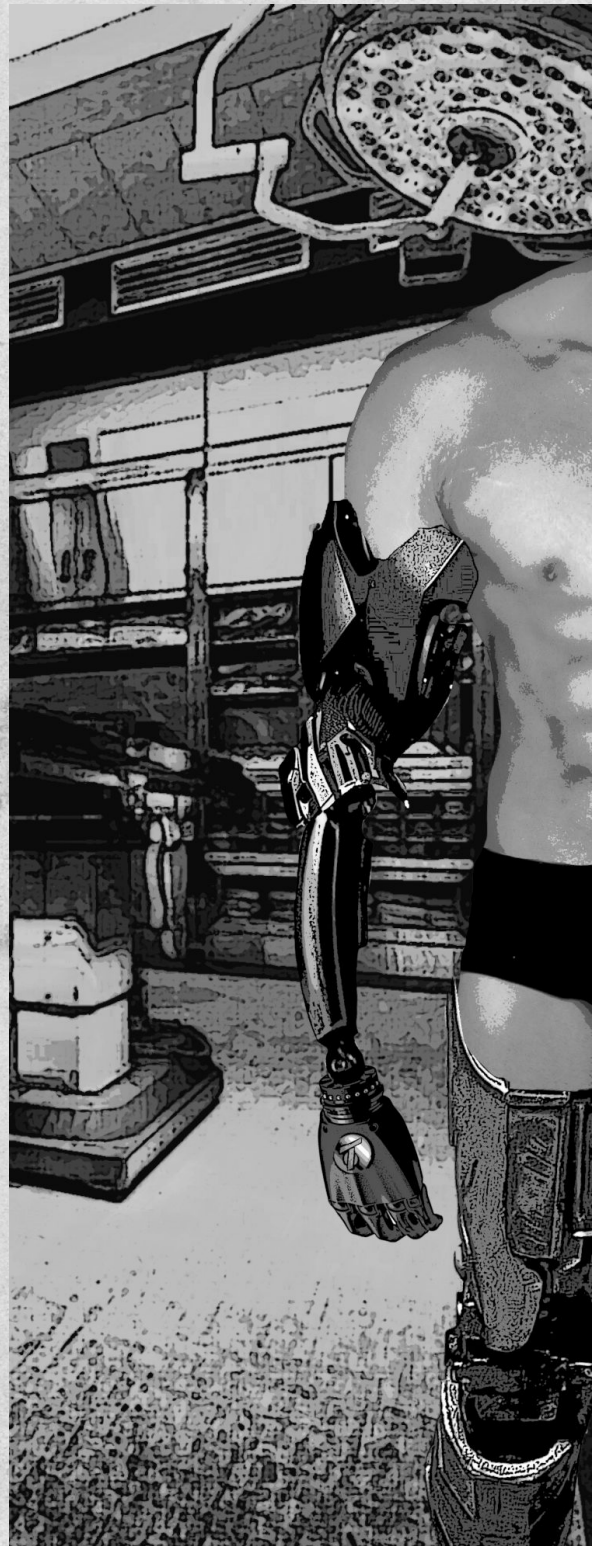
psychologen beobachten einen zunehmenden Verlust menschlicher Charakteristika bei stark modifizierten Personen. Es scheint fast so, als ob mit jeder verlorenen Gliedmaße und jedem eingepflanzten Implantat ein Teil der Persönlichkeit verloren geht. Aus diesem Grund erhält ein Mensch, der in Summe mehr als 1-3 Neuroprothesen + synthetische Organe + Implantate trägt +1 auf alle Mindestwürfe für MACHT-Tests und MACHT-basierte Fertigkeiten. Bei 4-6 sogar +2 und bei mehr als 6 einen Malus von +3. Ein Charakter, der in Summe mehr als 6 Neuroprothesen + synthetische Organe + Implantate trägt, muss jeden Monat (Intime) 2 W6 würfeln. Bei einem Pasch würfelt er auf der **Tabelle für Psychische Traumata** und erhält das gewürfelte psychische Trauma. Um das Trauma zu überkommen, sind Therapien bei einem Neuropsychologen notwendig.

16-10 *Diabolus* und ihre Körper

Gingen Parabiologen in früheren Zeiten von einer äußerlichen Metamorphose beim Wechsel in die wahre Gestalt des *Diabolus* aus, also die optische Entmenschlichung, so sind die Meinungen über die Transformation vom Mensch zur wahren Gestalt des *Diabolus* heute deutlich differenzierter. Es ist bekannt, dass selbst querschnittsgelähmte *Diabolus* in der wahren Gestalt keinen Auswirkungen ihrer Verletzung erfahren und Schäden an lebenswichtigen Organen sich nicht auf die wahre Gestalt auswirken. Ähnlich scheinen sich Infektionskrankheiten nicht auf die wahre Gestalt auszuwirken. Während *Diabolus* sich in Gänze zu ihrer wahren Gestalt verwandeln, transformieren auch Implantate und Prothesen zu einem Teil der wahren Gestalt. Sie sind nicht mehr nachzuweisen, als ob die wahre Gestalt diese vollständig absorbiert hätte.

Die wahre Gestalt von *Diabolus* und ihre menschliche Seite sind zwei vollständig getrennte Wesen. Ein schwer verletzter *Diabolus* in Menschengestalt kann sich ohne Weiteres in einen unversehrten Drachen oder Mantikor verwandeln. Andersherum kann auch ein verwundetet Minotaurus oder Technomorph in einen gesunden Menschenkörper zurückkehren. Alleine der Tod einer der beiden Gestalten reißt auch die andere Seite in das unergründliche Mysterium.

Ganz anders verhält es sich mit der geistigen Gesundheit bei *Diabolus*. Schwere mentale Traumata sind sowohl bei der menschlichen als auch der wahren Gestalt nachzuweisen. Auch wenn die beiden Körper keine Verbindung besitzen mögen, teilen sie sich doch einen Geist.





17 EIN LEBEN IN EUROPA

17-1 DIE WEHRSTADT EUROPA

Obwohl der Grundstein Europas, die Planstadt Karlsruhe, am Reißbrett entworfen wurde, führten topografische Gegebenheiten, historische Eigenheiten und hastige Erweiterungen der Wehrmauern zu einem unübersichtlichen Moloch ohne Gleichen. Mit einem Durchmesser von etwa 8 km begann die Wehrstadt in den Dreißigerjahren des 20. Jahrhunderts. Kaum mehr als 300.000 Bürger verschanzten sich damals hinter den sicheren Mauern. Heute im Jahr 2051, ist die Stadt auf 50 Millionen Menschen angewachsen und hat einen Durchmesser von über 40 km. Immer wieder wurde der Wall erweitert, um Raum für mehr Menschen zu geben. Vor allem die Flüchtlingswelle aus dem Osten sorgte für regen Bevölkerungszuwachs. Seit einigen Jahrzehnten versuchen die Stadtplaner, den Wohnraum nachzuverdichten. Das bedeutet, sie reißen kleinere Gebäude im Stadtkern ab und ersetzen diese durch gewaltige Glasnadeln. Im Stadtzentrum befindet sich ein ausufernder Komplex namens *Kernstadt*, welcher durch Mauern und Sicherheitssysteme abgeschottet ist. Dabei handelt es sich um die bedeutendsten Regierungsgebäude und das Parlament. Auch die alte Kaiserresidenz ist hier zu finden, in welcher nun der Reichspräsident lebt. Ohne die notwendigen Papiere ist es nahezu unmöglich, diesen innersten Kreis Europas zu betreten. Um den Regierungspalast und den Glaskuppel-Schlossgarten, welcher noch aus Zeiten der Planstadt Karlsruhe stammt, recken sich die luxuriösen Hochhäuser der Elite. Bei Mietpreisen, die selbst für den wohlhabenden Mittelstand nicht erschwinglich sind, blickt die hohe Gesellschaft aus ihren emporragenden Glastürmen auf die Stadt hinab, welche ihnen zu Füßen liegt. Auf den sauberen Straßen im Schatten der Himmelsnadeln reihen sich sündhaft teure Einkaufsmöglichkeiten und prägen das Stadtbild am Boden.

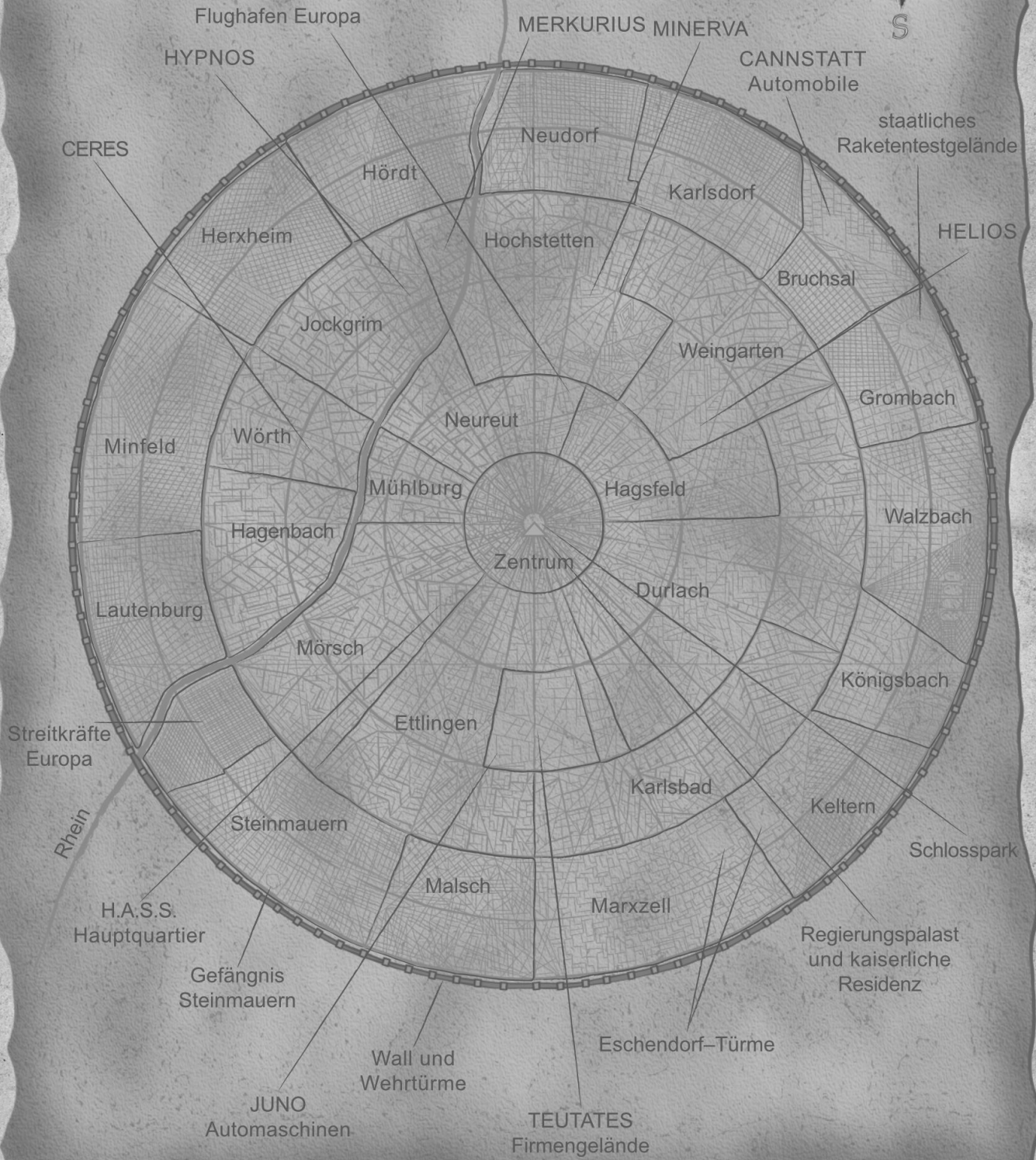
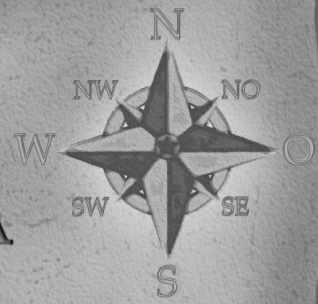
Verlassen wir diese künstliche Welt des Glamours und bewegen uns in Richtung des Walls, begegnen uns die breit gefächerten Gelände großer Unternehmen wie TEUTATES, HYPNOS,


MINERVA, JUNO, CANNSTATT und HELIOS. Um sie herum liegen Glaskuppel-Parks und Sportanlagen sowie die gut gepflegten Hochhäuser der Mittelschicht. Wer hier lebt, mag nicht zur Spitze des Landes gehören, hat aber für seinen Lebtag ausgesorgt.

Anschließend werden die grauen Gebäude mit ihren typischerweise 80 Stockwerken einheitlicher und formen die Quartiere der Arbeiterelite sowie ihrer untergebenen Arbeiter. Jeden Morgen herrscht hier ein geschäftiges Treiben, wenn die Massen zu den großen Unternehmen pendeln, um dort ihren Arbeitsalltag zu beginnen. Nur dank der intelligenten Autofahrzeuge bleiben die Staus und Verkehrsprobleme eine unschöne Erinnerung an die Vergangenheit.

Weiter hinaus können wir den 60 m hohen Wall der Wehrstadt Europa bereits gut sehen. Im Abstand von 1 km verschmelzen massige Türme mit den Mauern der Stadt, auf deren Spitzen gewaltige Panzerabwehrgeschütze thronen. Hier im Schatten des Walls leben die Menschen der Unterschicht. Es handelt sich um eine heterogene Mischung verschiedenster Subkulturen, die den Schmelztiegel Europas bilden. Von den schlecht verdienenden Gelegenheitsarbeitern über Flüchtlinge bis hin zu kriminellen Banden ist hier alles vertreten. Es ist ein hartes Pflaster und das Recht des Stärkeren ist allgegenwärtig. Natürlich gibt es auch in der Unterschicht eine Präsenz von H.A.S.S., doch diese mischen sich nur selten in die Probleme der Bevölkerung ein. Das Humangenetische Amt für Schutz und Sicherheit weiß genau, dass aufgrund ihrer schwachen Präsenz in diesen Vierteln ein hoher Anteil von nicht registrierten Abnos lebt. Auf der einen Seite wäre eine Befriedung und staatliche Kontrolle dieser Viertel unvorstellbar kostspielig, bedenkt man, dass einige Regionen nicht ungefährlicher sind als Kriegsgebiete. Auf der anderen Seite haben ihre Agenten hier freies Spiel, die Wahrscheinlichkeit einer Massenpanik ist gering und die ungewollten Abnos richten hier weniger Schaden an, als in der reichen Vorstadt oder gar dem Stadtzentrum.

WEHRSTADT EUROPA





Die Unterschichtquartiere grenzen direkt an den Wall und sind nur durch eine breite Militärstraße vom direkten Kontakt mit der Mauer getrennt. Danach kommt das endlose Ödland mit all seinen Schrecken und Gefahren.

Kernstadt (Zentrum)

Einwohner: 420

Schicht: Elite (Regierung)

Zu Beginn des 18. Jahrhunderts legte Markgraf Karl Wilhelm den Grundstein für die Planstadt Karlsruhe, welche er in Form eines Fächers am Reißbrett entwerfen ließ. Das Zentrum bildete sein Jagd- und Lustschloss, von dem strahlenförmige Straßen abgingen. Auch heute noch ist diese Residenz vorhanden und wirkt umgeben von den gewaltigen Glasnadeln wie ein Zwerg. Doch eigentlich ist es viel dekadenter als alle anderen europäischen Bauten. Auf der Grundfläche des Schlosses leben der Reichspräsident und seine Familie nebst den engsten Bediensteten. In den Glasnadeln um das Machtzentrum, auf der gleichen Grundfläche, leben Hunderte von Menschen.

Der einstige Schlosspark wird von einer grazilen Glaskuppel umhüllt, welche die alten Bäume, die Wiesen und künstlichen Bachläufe vor Staub und Asche schützt. Nur wenige Meter entfernt ist der Reichstag umringt von den großen Ministerien Europas. All dies ist umgeben von einer 15 Meter hohen Mauer und bildet das Regierungszentrum des Europäischen Reiches; die Kernstadt.

Zentrum

Einwohner: 498.129

Schicht: Elite

Die wahre Macht Europas liegt jenseits des Reichstags und Präsidentenpalastes. Sie ruht in den Händen der wenigen Auserwählten, welche durch Abstammung, Beziehungen und Geld die Fäden des Reiches in Händen halten. Ihre gewaltigen Glasnadeln strecken sich Hunderte von Metern in den Himmel und wetteifern mit Antennen und Aussichtsplattformen um jeden Meter. Die Straßen zu ihren Füßen sind reinlich und sauber. Die Gehwege aus Marmor strahlen ihr weißes Licht gegen die düsteren Aschewolken am Horizont und sündhaft teure Einkaufsgelegenheiten säumen das Straßenbild. Dieser Ort wirkt wie die künstliche Vorstellung einer heilen Welt, in der es niemals einen

Untergang gegeben hat. Wer es hierher geschafft hat, trägt entweder einen sehr bedeutenden Namen, ist im Besitz unzähliger Millionen Courantmark oder beides.

Mühlburg

Einwohner: 421.978

Schicht: Elite, Mittelschicht


Etwas abseits des Machtzentrums an den Ufern des Rheins gelegen ist der Stadtteil Mühlburg. Pomp und Prunk sind hier einen Schritt zurückgetreten und erlauben einen anderen Blick auf die Führungsriege der Gesellschaft. Die Glasnadeln wirken gedrungener und funktionaler. Weite Blöcke mit gewaltigen Glaskuppeln beherbergen Bäume, Wiesen, ja ganze Wälder und schenken den Menschen ein kleines bisschen Normalität der alten Zeiten. Die Mitglieder der Elite und Mittelschicht verflechten sich hier auf eine harmonischere Weise, statt durch Hauen und Stechen an die Spitze zu kommen. Es sind zumeist niederer Adel und wohlhabende Geschäftsleute, welche einen ganz eigenen Weg der Dekadenz beschritten haben; die Dekadenz der Normalität. Die Bevölkerung von Mühlburg ist ein ganz eigener Menschenschlag, welcher über politische Initiativen, Wohltätigkeitsprojekte und Forschungsstiftungen einen Teil des Reichtums an das Volk zurückgibt. Man achtet natürlich streng darauf, dass mehr als ausreichend Wohlstand übrig bleibt.

Neureut

Einwohner: 1.313.294

Schicht: Elite, Mittelschicht

Die Grenzen des Stadtteils Neureut gehen zentrumwärts fließend in die gewaltigen Glasnadeln des Hochadels über, während sie wallwärts stets niedriger werden und dennoch an den Prunk des Zentrums erinnern. Neureut ist ein Schmelztiegel aufstrebender Superreicher und egozentrischer Adliger, welche sich einen Platz im Innersten des Reiches erkämpfen wollen. Wer es bis hierher geschafft hat, besitzt gute Chancen, ganz nach oben zu kommen und findet ausreichend dubiose Verbündete, die bereit sind, ein Stück des Weges gemeinsam zurückzulegen. Viele Vorstandsmitglieder der Großunternehmen wie TEUTATES, MINERVA, CANNSTATT und CERES leben hier. Im Norden von Neureut liegt



der Reichsflughafen Europas, von dem alle Flüge in die anderen Wehrstädte und sogar in Nachbarnationen starten.

Hagsfeld

Einwohner: 1.482.952

Schicht: Elite, Mittelschicht, Arbeiterelite

Hagsfeld erstreckt sich bis zur vorletzten Expansionsphase der Stadt und liegt im Speckgürtel Europas. Das Zentrum und die monströsen Produktionshallen von HELIOS liegen nur einen Steinwurf weit entfernt. Während zentrumwärts Elite und reicher Mittelstand sich die Hand geben, werden die Hochhäuser wallwärts blockiger und einheitlicher. Hier lebt die Arbeiterelite, welche die wahren Köpfe aus Wissenschaft, Wirtschaft und Forschung darstellen. Ihre massigen Wohngebäude mögen keinen Architekturpreis gewinnen, doch ihnen fehlt es an keinem Komfort; höchstens an verschwenderischer Prunksucht und Dekadenz. Hagsfeld verfügt über exzellente Schulen und große Teile der Europäischen Universität. Viele Forschungsunternehmen sind hier beheimatet, die alle Bereiche von künstlicher Intelligenz über Hochenergie-technologie bis zur maßgeschneiderten Genetik abdecken.

Durlach

Einwohner: 4.699.129

Schicht: Elite, Mittelschicht, Arbeiterelite, Arbeiterschicht, Unterschicht

Durlach ist der flächenmäßig größte Stadtteil Europas und reicht von den glitzernden Glasnadeln der Elite bis zu den heruntergekommenen Massenquartieren der Unterschicht. In Durlach zu leben sagt gar nichts über den eigenen Status aus. Auch wenn zwischen der zentrumswärtigen und wallwärtigen Grenze des Stadtteiles über 15 Kilometer Luftlinie liegen, mischen sich die Stände hier erkennbar häufiger als an anderen Orten Europas. Eine Luxuslimousine, welche durch die schmutzigen Straßen der Unterschicht gleitet, ist kein seltener Anblick. Aufgrund des enormen Einkommensgefälles ist H.A.S.S. hier stets präsent, um Ruhe und Ordnung zu wahren. Doch eigentlich gibt es in der Wehrstadt kein besseres Beispiel für gelungene Integration. Vom Obdachlosen zum Millionär ist ein Traum, den

nur wenige Individuen träumen dürfen, aber in Durlach gibt es gute Chancen für diesen Karriereweg.

Ettlingen

Einwohner: 4.389.898

Schicht: Elite, Mittelschicht, Arbeiterelite, Arbeiterschicht, Unterschicht


Der Stadtteil Ettlingen ist der nur wenig kleinere Nachbar von Durlach und kann mit einem gewaltigen Wirtschaftskonglomerat auftrumpfen. Innerhalb seiner Grenzen liegen die Produktionsschmieden von TEUTATES und seiner 100%igen Tochter JUNO. Wer in Ettlingen lebt, der hat eine Arbeitsstelle und pendelt nicht weit an die Fließbandautobahnen des Militärgiganten. Zentrumswärts leben Vorstandsmitglieder von TEUTATES und JUNO Tür an Tür. Ihre Paläste aus Glas und Gold wetteifern mit den Glasnadeln des Zentrums und beweisen, dass Geld und Wirtschaft dem Ansehen des Adels ebenbürtig sind. Nach den kaum weniger luxuriösen Quartieren der Mittelschicht breiten sich die funktionalen Hochhäuser der Abteilungsleiter und Zulieferer-Magnaten aus. Schließlich kommen die einfacheren Quartiere der Arbeiter und die wenig pompösen Bauten der Unterschicht. Ettlingen ist das wirtschaftliche Zentrum Europas, denn hier regiert der Mittelstand im großen Stil. Tausende von Betrieben produzieren Teile für JUNO und TEUTATES und erhalten dafür ihren Teil vom Kuchen.

Mörsch

Einwohner: 2.556.151

Schicht: Elite, Mittelschicht, Arbeiterelite, Arbeiterschicht, Unterschicht

Mörsch ist der letzte der Stadtteil-Giganten, welcher von den Grenzen des Zentrums bis zur vorletzten Expansionsphase reicht. Wie Durlach und Ettlingen schließt er breite Teile der Elite, des Mittelstandes, der Arbeiterelite und der Arbeiterschicht ein. Wallwärts nimmt die Lebensqualität dramatisch ab und ufert in den schmutzigeren und gefährlicheren Quartieren der Unterschicht aus. Doch selbst diese Elendsviertel an den Grenzen zu Steinmauern und Lautenburg wirken noch überraschend sicher, was zweifellos am Zentralstützpunkt des europäischen Militärs in Lautenburg liegt. Viele der Soldaten haben



Quartiere außerhalb des Stützpunktes und halten in ihren Wohngebieten Zucht und Ordnung aufrecht. Durch die westliche Begrenzung des Rheins besitzt Mörsch zahlreiche Häfen und Umschlagsplätze für Waren aus den anderen Wehrstädten und ist ein Paradies für Schmuggler.

Hagenbach

Einwohner: 1.574.758

Schicht: Arbeiterelite, Arbeiterschicht, Unterschicht

Hagenbach fügt sich nahtlos an den Verlauf des Rheins und gilt als Hafenmetropole. Die von der Arbeiterschicht dominierten Quartiere behausen Kapitäne, Offiziere, Matrosen, Dockarbeiter, Lotsen und Logistikarbeiter, welche den stetig wachsenden Warenstrom aus Saarbrücken, Wertheim, Worms und selbst den Städten des Schlesienwalls koordinieren. Ohne ihr unermüdliches Löschen der großen Binnenschiffe würden die Schmieden von TEUTATES still stehen, denn die meisten der Binnenschiff-fahrtswaren können nicht mit Strahlentriebwerksmaschinen transportiert werden. Hagenbach ist voller Kneipen und dubioser Etablissements, in welcher die hart schuftenden Hafentarbeiter nach Schichtende entspannen können.

Wörth

Einwohner: 1.233.933

Schicht: Arbeiterelite, Arbeiterschicht, Unterschicht

Wörth gehört zu den kleinsten Stadtteilen Europas, was seiner eingegengten Lage zwischen der vorletzten Expansionsphase und dem Verlauf des Rheins geschuldet ist. Die von Arbeitern dominierten Quartiere sehen deutlich sauberer und wohlhabenderer aus, als in den meisten Stadtteilen Europas. Der Grund dafür ist einfach; Vollbeschäftigung zu guten Löhnen. Wörth ist der Sitz des Lebensmittelgiganten CERES, welcher in den letzten Jahren auch den Pharmamarkt geschluckt hat. Das wirkliche Produktionsgelände liegt unter Tage in ausufernden hydroponischen Gärten, Laboren und Bioreaktoren, wo unzählige Arbeiter die Lebensmittelversorgung Europas sicherstellen. Der Stadtteil und seine Lokalregierung werden von CERES in jeglicher Hinsicht finanziell unterstützt. CERES sponsort Schulen,

Ausbildungsstätten, Krankenhäuser und Altenheime. Das Großunternehmen erwartet dafür politischen Gehorsam und verbittet sich Untersuchungen durch staatliche Organe auf CERES-Firmengelände.

Jockgrim

Einwohner: 1.757.351

Schicht: Arbeiterelite, Arbeiterschicht, Unterschicht


Der Stadtteil Jockgrim gehört zum sogenannten Technologie-Dreieck HYPNOS – MERKURIUS – MINERVA, in welchem der Löwenanteil europäischer Rechentechnologie hergestellt wird. Aus diesem Grund wird Jockgrim von zahlreichen Programmierern, Elektronikern und Digitalraum-Entwicklern bewohnt, welche sich mit ihrem exzellenten Gehalt Lebensqualität über dem europäischen Standard leisten können. Der Stadtteil gliedert sich in einen breiten Bereich der Arbeiterelite und zwei untergeordnete Quartiere der Arbeiter- und Unterschicht auf, welche vom starken Konsumverhalten der Besserverdiener profitieren. Jockgrim besitzt ruhige und stilvolle Kneipen, ausgedehnte Parkanlagen unter imposanten Glaskuppeln mit allen Annehmlichkeiten finanzstarker Kundschaft.

Hochstetten

Einwohner: 3.083.307

Schicht: Arbeiterelite, Arbeiterschicht, Unterschicht

Hochstetten ist das ungeschlagene Zentrum der Technologie, in welchem MERKURIUS und MINERVA die Rechner, MoFos und Spiegel der europäischen Konsumgesellschaft herstellen. Die weitläufigen Bürokomplexe bieten Raum für Tausende Programmierer und Digitalraum-Experten, welche die künstliche Welt des Datenstroms formen. Unter ihrer Regie entstehen die Grundlagen einer vernetzten Gesellschaft und die Träume der künstlichen Welten von eX-sitent wandeln sich zu fühlbaren Realitäten. Unterhalb der repräsentativen Ideenschmieden, tief in den Katakomben der Technologieriesen, werden die physischen Bauteile hergestellt, welche Elektronen in Informationen umwandeln. Durch ihre militärische und taktische Bedeutung wurden diese Werke genau wie das von CERES untertage verlegt, um selbst Angriffen mit Kernspaltbomben trotzen zu können.



Hochstetten ist ähnlich wie Jockgrim von der Arbeiterelite dominiert, jedoch ist auch die Arbeiterschicht zahlenmäßig gut vertreten, welche die unendlichen Fließbandautobahnen in Gang hält und die technologiehungrige Gesellschaft mit neuen Spielereien versorgt.

Weingarten

Einwohner: 2.375.448

Schicht: Arbeiterelite, Arbeiterschicht, Unterschicht

Abgeschnitten vom pulsierenden Zentrum der Hauptstadt ist Weingarten das erweiterte Werksgelände von HELIOS, dem Mobilitätsgiganten. Bekannt durch sein volkstaugliches Fahrzeug *Euros* und berühmt dank des meistverkauften Personentransportmittels auf Strahlentriebwerksbasis, der *Zeus*, ist HELIOS einer der ganz Großen. Hunderttausende von Menschen arbeiten in den weitläufigen Produktionsstätten und wohnen dank guter Gehälter in einem angenehmen und ruhigen Stadtteil. Wie immer gibt es auch hier Individuen, welche es nicht aus eigener Kraft auf die Beine schaffen, doch sie sind in der Minderheit. Nicht wenige Bewohner des Stadtteils pendeln jeden Tag nach Bruchsal, wo sie in den Fahrzeugschmieden von CANNSTATT arbeiten.

Karlsbad

Einwohner: 2.318.245

Schicht: Arbeiterschicht, Unterschicht

Karlsbad ist wie Malsch einer der wenigen Stadtteile, bei dem das Einkommensgefälle nicht von zentrumswärts nach wallwärts verläuft. Stattdessen sind im Osten deutlich bessere Viertel angesiedelt als im Westen, da niemand an den Grenzen von Marxzell wohnen möchte. Während nahe Durlach noch relativ gute und sichere Wohnblöcke stehen, wird der Rest des Stadtteils von den furchterregenden Schatten der Eschendorf-Türme überschattet, die wie ein Mahnmal des Zerfalls und unergründlicher Finsternis die Menschen in Schrecken versetzen. Marxzell wird von kriminellen Banden und erbarmungslosen Abnos regiert, welche ihrer eigenen Macht erlegen sind. Nicht selten überschreiten sie die Grenze nach Karlsbad und versetzen ihre Nachbarn in Furcht. Dabei hilft es kaum, dass Karlsbad eine der zahlenmäßig

größten H.A.S.S.-Präsenzen besitzt, die den Stadtteil entlang der Grenze von Marxzell hermetisch abriegelt.

Neudorf

Einwohner: 1.536.057

Schicht: Arbeiterschicht, Unterschicht

Neudorf ist der nördlichste Stadtteil Europas und wird von den Ufern des Rheins in zwei ungleichgroße Teile geschnitten. Während sich West-Neudorf der düsteren und kriminellen Umgebung von Hördt und Herxheim anschließt, ist Ost-Neudorf von Industrie und den Häfen des nördlichen Rheintors geprägt. Hier leben viele Menschen aus der Arbeiter- und Unterschicht, denen zumindest eine Sicherung ihres Einkommens abseits von Kriminalität gelingt.

Karlsdorf

Einwohner: 1.731.972

Schicht: Arbeiterschicht, Unterschicht


Karlsdorf hätte sich sicherlich vor Jahren den Banden und Drogenbaronen der Unterwelt ergeben, wären seine Bürger nicht durch akzeptable Löhne und stetige Arbeit bei den CANNSTATT-Werken geschützt. In diesem Stadtteil leben keine Abteilungsleiter und Schichtführer, doch die Fließbänder des Automobilgiganten, die Lager und einfachen Zulieferer werfen genug Geld ab, um sich mit legalen Mitteln am Leben zu halten. Dennoch ist die Kriminalität in Karlsdorf deutlich höher als in Weingarten und Bruchsal.

Bruchsal

Einwohner: 1.232.068

Schicht: Arbeiterschicht, Unterschicht

Genau wie Weingarten ist auch Bruchsal durch ein gewaltiges Mobilitätsunternehmen geprägt; CANNSTATT. Der Hersteller von ausschließlich zivilen Fahrzeugen und Automaschinen hat sich gute Qualität bei günstigen Preisen auf die Fahnen geschrieben und punktet damit vor allem bei der Arbeiterschicht und Arbeiterelite. Obwohl Bruchsal sich im Bereich der letzten Expansionsphase befindet, der typischerweise von niedrigen Löhnen und schlechter Lebensqualität geprägt ist, bringt CANNSTATT derart viele Arbeitsplätze in die Region, dass nur wenige Menschen am Existenzminimum leben müssen. Für diesen großen Dienst gewährt die



lokale Regierung CANNSTATT sämtliche Freiheiten und kehrt auch fragwürdige Aktionen des Unternehmens bereitwillig unter den Teppich.

Grombach

Einwohner: 1.291.984

Schicht: Arbeiterschicht, Unterschicht

Der Stadtteil Grombach war einst Juwel europäischer Ingenieurskunst und beheimatet das stillgelegte Raketentestgelände von SP.E.ER. Mittels schwerer Trägerraketen sollten Sonden in einen erdnahen Orbit transportiert werden, um die Mysterien und Geheimnisse des Untergangs zu ergründen, Kontakt zu anderen Völkern aufzunehmen und unter vorgehaltener Hand auch eine Waffenplattform gegen Wrotislava ins All zu bringen. Doch aus diesen Träumen wurde nichts. Ein Fehlschlag nach dem anderen reiht sich in eine lange Kette technischen Versagens, bis der Reichskanzler schließlich die finanzielle Reißleine zog. Ganz zum Leidwesen von TEUTATES, denn das Unternehmen hatte enorme Summen in die militärische Raketentechnologie investiert. Nach dem Ende des Raketentestgeländes gingen Wissenschaftler, Ingenieure, Facharbeiter und mit ihnen die Dienstleister, bis schließlich nur noch arme und arbeitslose Bevölkerung übrig blieb. Dieses Umfeld machte sich das organisierte Verbrechen zunutze und übernahm den Stadtteil kurzerhand. Heute ist Grombach von Glücksspielhöhlen, illegalen Destillieren, Drogenumschlagsplätzen und rivalisierenden Banden geprägt, welchen es zumindest gelungen ist, mit schmutzigem Geld eine Art Scheinwelt aufzubauen. Wer durch Grombach fährt, sieht auf den ersten Blick saubere Straßen und intakte Wohngebäude, Restaurants und sichere Einkaufszentren, doch der Schein trügt. Man ist nur so lange sicher, wie man sich der richtigen Fraktion unterwirft.

Walzbach

Einwohner: 1.965.362

Schicht: Arbeiterschicht, Unterschicht

Walzbach ist die Heimat von Korin Krest und damit der Hort einer der größten Verbrecherorganisationen Europas. Ihre Einnahmequellen umfassen illegale Destillieren, Drogenlabore, hydroponische Tabak- und Hanffarmen, Waffenschieber sowie Spielcasinos.

H.A.S.S. versucht mit Razzien, gezielten Verhaftungen und Kopfgeldern sein Möglichstes, um die Operationen von Korin einzugrenzen, jedoch mit wenig Erfolg. Dass Walzbach im Griff einer unsichtbaren Faust ist, findet jeder Unternehmer heraus, wenn Kosten für Personal, Spirituosen und natürlich die obligatorischen Schutzgelder jeden potenziellen Geldfluss trocken legen. Wer sich weigert, Korin Tribut zu zollen, ist verdammt zu scheitern oder für immer zu verschwinden. Am Ende gibt es immer nur einen Gewinner; Korin Krest. Verglichen mit vielen anderen Stadtteilen der letzten Expansionsphase ist Walzbach sauber und sicher, sofern man auf Korins Seite steht. In den letzten Jahren haben sich kleinere Organisationen verbündet um den Platzhirsch zu stürzen, was zu blutigen Feuergefechten und Anschlägen führte. Bisher scheinen diese Aktionen aber wenig an der Finanzkraft von Korin Krest zu rütteln.


Königsbach

Einwohner: 1.103.926

Schicht: Arbeiterschicht, Unterschicht

Königsbach würde sicherlich in die gierigen Hände von Korin Krest fallen, wären die fremdartigen Mächte in den Schatten nicht erheblich stärker. Der Stadtteil wird von Menschen der Unterschicht bewohnt, welche in alten und heruntergekommenen Wohnblöcken hausen. Die Investoren und Besitzer der Hochhäuser sind längst verschwunden, allein die Menschen ohne Arbeit und Hoffnung sind verblieben. Ohne die Finanzkraft und Organisation ihre Heimat vor dem Verfall zu bewahren, wurden aus Luxuswohnungen heruntergekommene Behausungen und schließlich Ruinen. In diesem Pfuhl der Hoffnungslosigkeit, des Verbrechens und der Macht des Stärkeren etablierten sich zwei Strömungen mit unterschiedlichsten Zielen; die xenoistische Kirche und Talos.

Die Xenoisten bilden eine ominöse Glaubensgemeinschaft mit dem Ziel, Verlust und die Abkehr von allem Weltlichen zu predigen. Nach ihrer Auffassung wartet nach dem Leben eine endlose Leere, die durch vollständigen Verlust alle Schmerzen und Qualen nimmt. Ihre Anhänger sind hartnäckig, aber nicht aggressiv und verwehren sich den verbrecherischen Strukturen von Organisationen wie Korin Krest.



Talos ist eine Terrororganisation, bestehend aus Abnos. Ihr Ziel ist es H.A.S.S. und sämtliche Abnos-feindlichen Vereine mit Gewalt zu zerschlagen. Beide Gruppen haben wenige Schnittstellen und vielleicht leben sie deshalb Tür an Tür zusammen, ohne in kämpferische Handlungen auszubrechen. Jeder Versuch von Korin Krest und anderen Verbrechern Königsbach zu übernehmen, scheiterte an den Kräften der Xenoiisten oder Talos und manchmal wird behauptet, die beiden machen gemeinsame Sache.

Keltern

Einwohner: 1.640.628

Schicht: Unterschicht

Keltern ist der jüngste Stadtteil Europas und bildet das überlebende Überbleibsel von Marxzell. Als der begnadete Stadtplaner und Architekt Samiel Eschendorf seinen „Stadtteil der Zukunft“ vorstellte, wurde die Idee einer autarken Stadt innerhalb Europas bejubelt. Marxzell beinhaltete alle Annehmlichkeiten des Zentrums inklusive der prunkvollen Quartiere der Elite, Industrie, gesundheitliche Versorgung, Kultur und Bildung. Es gab faktisch keinen Grund, den Stadtteil zu verlassen und als Zeichen der Unabhängigkeit Marxzells sollten die Eschendorf-Türme über den Glasnadeln der Zentrums-Elite thronen. Doch etwas geschah. Nach der Fertigstellung des Stadtteils blühte die neue Kultur, nur um nach wenigen Jahren immer weiter zu zerfallen. Als ob sich ein dunkler Schatten von den Eschendorf-Türmen ausbreiten würde, den damals höchsten Gebäuden Europas, verfiel die Gesellschaft, bis schließlich nichts mehr davon übrig war. Verbrechen übernahm das Machtvakuum und selbst dieses erstickte an der unsichtbaren Kraft des Zerfalls. Die „verfluchten Blöcke“ wurden mit schweren Barrieren abgetrennt und was von Marxzell übrig blieb, wurde zum kleinen Stadtteil Keltern. Ob Keltern die unbegreifliche Katastrophe von Marxzell wirklich überlebt hat, bleibt dahingestellt. Heute regiert dort die Macht des Stärkeren und vor allem die Mitglieder von Talos, die Keltern zu einem der letzten Rückzugsorte für Abnos machen. Regelmäßige Razzien durch H.A.S.S. und A.B.A.D.O.N. verursachen Leid und kosten zahlreiche Leben, dennoch kann man hier als nicht-lizenzierter Abno relativ ungestört

wohnen. Man muss nur zeigen, dass man nicht zu den Schwachen und Hilflosen gehört.

Marxzell

Einwohner: unbekannt

Schicht: Unterschicht

Marxzell ist kein Teil von Europa, es ist ein gesetzloses Kriegsgebiet. Als einstiges Prachtstück städteplanerischer Zukunftsentwicklung fiel der Stadtteil einem fast übernatürlichen Zerfall zum Opfer und wurde über wenige Jahre entvölkert. Selbst die verbrecherischen Banden, welche jede rechtsfreie Zone okkupieren, verschwanden über Nacht. Als ob ein dunkles Geschwür sich durch die Glasnadeln und Wohngebäude Marxzells fressen würde, ausgehend von den monumentalen Zwillingstürmen in seinem Zentrum, verschwand die Gesellschaft und das Leben mit ihr.


Heute ist Marxzell ein düsterer Ort ohne Strom und Wasser. Die riesigen Glasnadeln stehen wie Grabsteine empor und umringen die monströsen Ruinen der Eschendorf-Türme. In diesen Ruinen leben nur noch die hartgesottensten Verbrecher und Abnos, welche sich gegen jene zerstörerischen Kräfte zur Wehr setzen können, die Marxzell vernichtet haben. Selbst die Unterwelt des Stadtteils gilt als verflucht und wird von Unterweltführern gemieden. Der ganze Stadtteil wird von einer hohen Mauer aus Blech und Stahl umgeben, um einzusperren, was auch immer darin hausen mag. In Europa findet sich kein dunkleres und gefährlicheres Pflaster als Marxzell. Gerüchte besagen, dass A.B.A.D.O.N. die Ruinen als Übungsgelände verwendet, was die gelegentlichen Detonationen hinter der Stahlmauer erklären würde.

Malsch

Einwohner: 1.505.251

Schicht: Arbeiterschicht, Unterschicht

Malsch ist ein typisches Arbeiter- und Unterschicht-Quartier, indem Armut und Hoffnung auf bessere Zeiten den Alltag regieren. Auch wenn der Weg zu den Schmieden von JUNO und TEUTATES weit ist, nehmen ihn viele auf sich. Es gibt keine anderen großen Arbeitgeber in der Region, und wenn man nicht zu den zahllosen Verbrecherorganisationen gehört, welche ihr Einkommen mit Schutzgeldern



verdienen, bleiben nur der tägliche Weg zu den Fließbändern des Rüstungsgiganten. Malsch besitzt mit dem Südtor eines der größten Stadttore Europas, weshalb hier ein beachtliches Kontingent von SCH.I.L.D stationiert ist. Irgendwie ist es Malsch gelungen, der Verderbnis von Marxzell zu entgehen. Die östlichen Ausläufer des Stadtteils werden von einer hohen Mauer aus genietetem Blech und Stahl begrenzt, durch die nur wenige Wege führen. Doch warum wollte man freiwillig nach Marxzell?

Steinmauern

Einwohner: 2.046.249

Schicht: Arbeiterschicht, Unterschicht

Bei dem Namen Steinmauern fahren nicht-lizenzierten Abnos Schauer über den Rücken, denn hier steht das berühmte Hochsicherheitsgefängnis von H.A.S.S., in welchem *Diabolus* und verbrecherische *Mutatis* untergebracht sind. Viele vergessen bei den düsteren Geschichten rund um das Gefängnis, dass abseits seiner abschreckenden Mauern ein Stadtteil mit bewegter Geschichte liegt, einer Geschichte, die Steinmauern mit vielen Stadtteilen der letzten Expansionsphase teilt. Aufstrebende Wirtschaft, gefolgt von Stagnation, dann Verfall und schließlich die Etablierung einer unwirklichen Stabilität zwischen Ordnung, Verbrechen, Arbeitslosigkeit und Hoffnung. Steinmauern wurde am Reißbrett entworfen und verfolgte einen zentralistischen Gedanken. Im Inneren des Stadtteils liegt ein gewaltiger Komplex, in welchem alle Ladengeschäfte, Ärzte, Schulen und bedeutenden Verwaltungsorgane untergebracht sind. Sein Name ist einfach und simpel; das Zentrum. Das gesamte System des öffentlichen Nahverkehrs, sofern es die Linien überhaupt noch gibt, sind auf das Zentrum ausgerichtet, sodass jeder Bürger eine perfekte Anbindung besitzt. Im Vergleich zu vielen anderen Stadtteilen war Steinmauern nie als Konkurrenz zum Stadtzentrum Europas geplant, sondern als bezahlbarer Lebensraum für die Arbeiterschicht. Inzwischen ist die Lebensqualität zwar deutlich gefallen, doch sie ist immer noch höher als in anderen Unterschichtvierteln. Steinmauern beherbergt viele berühmte Unterweltpersönlichkeiten und -orte, darunter seien besonders der Hehler Horst Lüttig von *Heiß und Wertig* sowie *Gottfrieds Eisenwaren und Reparatur*

genannt, in welchem jede Woche Ringkämpfe zwischen *Sapiens*, *Mutatis* und *Diabolus* stattfinden.

Lautenburg

Einwohner: 2.483.354

Schicht: Arbeiterschicht, Unterschicht, Militär


Als natürliche Barriere trennen die Ufer des Rheins den Stadtteil Lautenburg in zwei Teile. Auf der südlichen Seite befindet sich der Stützpunkt der Streitkräfte Europas, welcher ausschließlich Soldaten, Panzer und Strahlentriebwerksmaschinen von SP.E.ER. beheimatet. Im Falle eines Angriffs, unabhängig ob Drifter, Horror oder feindliche Armee, können diese Kräfte ausrücken und den Gegner vernichten, noch bevor er die Stadt erreicht. Diese Truppen wetteifern stets mit den Einheiten von SCH.I.L.D., die den Verteidigungswall der Stadt bewachen. Rund um den Stützpunkt ist es friedlich und sicher, selbst in den angrenzenden Stadtteilen, da die meisten Soldaten Wohnungen außerhalb des Militärkomplexes beziehen. Der nördliche Teil von Lautenburg ist die Heimat von Courant, dem größten Anbieter von Spielcasinos und Meister der Geldwäsche. Auch Schutzgelder und Drogenhandel stehen auf Courants Liste, doch im Vergleich zu Korin Krest und Antares nur untergeordnet. Nord-Lautenburg ist ein heißes Pflaster für Kleinkriminelle und Freunde illustrier Vergnügungs-Etablissements und nicht zuletzt dubioser Geldgeschäfte, dank der illegalen Schwarzbank *Zentros*.

Minfeld

Einwohner: 2.313.724

Schicht: Arbeiterschicht, Unterschicht

Mit Minfeld versuchten die europäischen Stadtplaner einen ganz neuen Weg zu beschreiten, weil nicht nur Ladengeschäfte, Ärzte und Schulen dezentral über den Stadtteil verteilt liegen, sondern alles, was man für das tägliche Leben benötigt. Wohn-, Gewerbe- und Industriegebiete mischen sich ineinander, sodass dem Personentransport nur noch eine untergeordnete Bedeutung zukommt. Das Ziel war es, das berufliche Pendeln bestmöglich zu reduzieren und die Menschen fester an einen Wohnort zu binden. In gewisser Weise gelang dieser Plan, denn bis heute pendeln nur wenige Menschen aus Minfeld in andere Stadtbezirke



Europas. Die Kombination aus wohnnahen Arbeitsplätzen und Einkaufsmöglichkeiten unterstützt keine hohen Einkommen, bewahrt aber vor totalem Zerfall der Gesellschaftsstruktur. Minfeld ist sicherlich kein Musterbezirk und doch auch kein abschreckendes Beispiel, von denen es so viele in den Randbezirken gibt.

Herxheim

Einwohner: 1.675.051

Schicht: Arbeiterschicht, Unterschicht

Verbrechen hat einen Namen; Herxheim. Der kleine Stadtteil mit Grenze an Jockgrim, Hördt und Minfeld gilt als Inbegriff für illegalen Handel mit Waffen, Drogen und allerlei verbotenen Waren. Obwohl Korin Krest Anspruch auf die Macht in Herxheim verlangt, sind sie doch nur ein weiteres Syndikat und liefern sich regelmäßig blutige Straßenschlachten. Professionelle Beseitiger arbeiten mit allen Fraktionen zusammen und kümmern sich nach dem Blutbad um eine schnelle und spurenlose Tatortsäuberung. Tagsüber sind die Unterschicht- und Arbeiterquartiere von Herxheim relativ sicher, doch Nachts sollte man die Straßen besser meiden.

Hördt

Einwohner: 1.749.381

Schicht: Arbeiterschicht, Unterschicht

Dass Verbrechen keine Grenzen kennt, kann man gut an den beiden Stadtteilen Herxheim und Hördt erkennen. Hördt ist nur eine weitere Spielwiese des organisierten Verbrechens. Die meisten Banden aus Herxheim sind auch in Hördt ansässig, doch im Vergleich zum verruchtesten Sündenpfuhl Europas wird Hördt von einer eigenen Bürgerwehr bewacht, die sich Custodes Noctis oder kurz CN nennen. Die bis an die Zähne bewaffneten Freiwilligen werden durch einen wohlhabenden aber unbekanntem Finanzier unterstützt und sind mit modernster Militärtechnologie ausgestattet. Wenn H.A.S.S. als wenig zimperlich mit organisiertem Verbrechen gilt, sind die CN gnadenlose Racheengel. Sie tragen alle schwarze Kapuzenmäntel mit Gesichtsschutz und sind daher nicht zu identifizieren. Korin Krest und andere Syndikate verüben regelmäßig Anschläge auf CN Büros, doch scheinbar stacheln sie die

idealistischen und selbstjustizübenden Ordnungshüter damit weiter an. H.A.S.S. ignoriert Aktionen der CN, sofern sie sich auf Hördt beschränken. Es spart Geld und Ärger in einem Unterschicht- und Arbeiterviertel, in welchem ohnehin niemand Gerechtigkeit erwartet.

Unterwelt

Einwohner: unbekannt

Schicht: Unterschicht

Unterhalb der Oberfläche Europas liegt die Unterwelt und die einzig wirklich gesetzfreie Zone der Stadt. Hier unten leben Verbrecher, veritable Geschäftsmänner, düstere Kulte, Terrororganisationen, entsetzliche Monstren, verlorenes Kriegsmaterial und Schlimmeres. Die Unterwelt setzt sich aus Kanälen, Kellergeschossen, verlassenen U-Bahnstationen und unterirdischen Komplexen zusammen, die bereits vor langer Zeit aufgegeben wurden. Kein normaler Bürger Europas weiß, was unter seinen Füßen geschieht und vielleicht ist es auch besser so. Hier unten regiert das Gesetz des Stärkeren und wer in der Unterwelt Fuß fassen möchte, braucht Macht, Geld, Beziehungen oder den strengen Wunsch, sich gehorsam unterzuordnen. Die Unterwelt liegt unter allen Stadtteilen Europas.

Wallnah

Einwohner: 4.900.000 (geschätzt)

Schicht: Land

Wallnah ist kein echter Ort und wird wie die Unterwelt in keiner Statistik geführt. Um den Wehrwall Europas liegen Elendsviertel aus Blech- und Holzhütten, in welchen Landbewohner und verlorene Kinder der Wehrstadt ein neues Zuhause gefunden haben. Vor dem Wall gibt es keinen Schutz vor Driftern, Horrors und marodierenden Banden. Es gibt kaum Strom und Wasser, keine Bildung und nahezu keine ärztliche Versorgung. Scheinbar ist es möglich, noch tiefer zu fallen als die Unterschicht.

Bevölkerungszahlen

Stand	Prozent	Total
Elite	1,4 %	680.000
Mittelschicht	3,4 %	1.715.000
Arbeiterelite	12,7 %	6.370.000
Arbeiterschicht	38,3 %	19.140.000
Unterschicht	44,2 %	22.075.000
GESAMT		49.980.000

17-2 ANATOMIE EINER GESELLSCHAFT


Zwischen den gesellschaftlichen Schichten Europas verlaufen tiefe Gräben und man könnte der Meinung sein, dass diese sich mit jedem folgenden Jahr vertiefen. In den hohen Glastürmen der Innenstadt lebt die Elite. Bei ihnen handelt es sich um Menschen, denen gewaltige Unternehmen gehören, die die bedeutendsten Ämter im Reich begleiten oder aufgrund von Immobilien zu den wohlhabendsten Bürgern der Stadt zählen. Ihre Welt ist zerrissen zwischen althergebrachten Traditionen und den finanziellen Möglichkeiten, alles zu besitzen, was sie sich wünschen. So mag für einen Außenstehenden diese oberste Schicht der Zivilisation künstlich und falsch wirken, doch sie ist durchzogen von Politik, Intrigen und Machtspielen, welche keinen Raum für Authentizität lassen.

Die Elite des Landes ist in ihren Grundfesten gespalten, da sie traditionell ausschließlich aus Adligen bestand, welche in den letzten Jahrzehnten viel Prestige und Macht einbüßen mussten. Was ihnen bleibt, ist der Wohlstand, den die Familie über lange Zeit angehäuft hat, sowie der gute Name, der sie begleitet. Der andere Teil hat sich nach oben gearbeitet, manchmal durch harte Arbeit, manchmal durch Lug und Trug. Sie sitzen in den Chefetagen und Aufsichtsräten der größten Unternehmen, sind angestellt und verdienen so viel wie 100 einfache Arbeitnehmer zusammen. Für diese Neureichen, wie sie lange Zeit hießen, gibt es keine althergebrachten Traditionen und ihre Namen tragen keine Verpflichtung. Sie sind mit ihrem Ellenbogen in dieser Gesellschaft aufgestiegen und sehen daher keinen Grund, sich den Regeln der alten Traditionen zu beugen. Die wohlhabenden Individuen der Elite, welche nicht jeden Tag zur

Arbeit müssen, um das Geld für ihre Familie zu verdienen, widmen sich den musischen Künsten und leben losgelöst von der Realität weit unter ihren Füßen. Natürlich gibt es auch unter ihnen diese einzigartigen Menschen, welche alles dafür tun, geliebt zu werden und sich einen Namen abseits ihrer sozialen Schicht zu machen. Sie finanzieren das Militär, die Wissenschaft und die Sicherheit des Landes oder planen Expeditionen zu den abgelegensten Orten, welche von der Karte verschwunden sind. Manche reisen, soweit sie vermögen, lernen, erforschen, hören zu und bringen all diese Geschichten zurück nach Europa. Diese kleine Minderheit in den Rängen der Elite stellt die letzte Verbindung zum bodenständigen Mittelstand dar.

Abseits der hohen Glaspaläste erstrecken sich die adretten Wohngebiete des gut situierten Mittelstands. Ihnen gehören Firmen und Geschäfte in der ganzen Stadt, sie liefern Waren an die gewaltigen Unternehmen, in deren Schatten sie leben und bilden das Rückgrat der europäischen Wirtschaft. Zu ihnen gehören Akademiker und Ärzte, Händler und hochrangige Militärs sowie Hochschullehrer und Inhaber gut laufender Läden. Der Mittelstand Europas hat wenig Grund zur Beschwerde, denn mit der stetig wachsenden Wirtschaft mehren sich Eigentum und Erfolg. Der eine oder andere mag davon träumen, einst mit seiner Familie in die hohen Glasnadeln der Innenstadt ziehen zu können, doch viele sind mit dem Erreichten zufrieden.

Oft nicht weniger wohlhabend und doch das Joch des Angestellten tragend, lebt die Arbeiterelite im Zentrum der sozialen Schichten. Sie sind gut bezahlte Verwaltungsangestellte und hochrangige Arbeitnehmer. Sie befinden sich auf den Führungspositionen der unteren Etagen, leiten Arbeitsgruppen und halten den Kopf hin, wenn etwas schief läuft. Ihnen direkt unterstehen die Arbeiter, welche die nächste soziale Schicht bilden. Sie verrichten die alltägliche Arbeit, haben einen geregelten Arbeitsalltag und wenn alles gut geht ein festes Einkommen. Die Arbeiter bilden einen der größten Anteile der Bevölkerung und sind damit eine wichtige Zielgruppe für den Absatz von Produkten. Hier träumt man vom großen Gewinn, von den Möglichkeiten, die sich jeden Tag eröffnen könnten und ist bereit, zum Unterstreichen des eigenen Status teure



Elektronikartikel und Fahrzeuge zu erwerben. Die Arbeiter stellen eine heterogene Schicht dar, welche auf der einen Seite aus gut bezahlten Arbeitskräften besteht, auch wenn sie keine hochrangigen Führungspositionen übernehmen, und auf der anderen Seite einfachen Arbeitnehmern, welche weniger verdienen, aber sich durch ihr geregeltes Einkommen deutlich von der Unterschicht abheben.

Die Unterschicht ist wie die Arbeiterklasse eine der größten Gruppen in Europa. Sie besteht aus schlecht bezahlten Arbeitnehmern, die zumindest ein geregeltes Einkommen besitzen, Gelegenheitsarbeitern und Arbeitslosen. Die Fassaden der hohen Glasnadeln sehen sie nur in der Ferne und auch nur deshalb, weil Europa einen fächerförmigen Aufbau besitzt. Diese abgehobene Welt im Stadtzentrum ist weit außerhalb ihres Denkens und man orientiert sich am Wohlstand der Arbeiterschicht. In den endlosen Straßen reihen sich Hochhaus an Hochhaus aus grauem und schmutzigem Beton. Die Straßen werden nur selten von automatischen Einheiten gereinigt und wenn täglich auch nur ein Wachfahrzeug von H.A.S.S. am Fenster vorbeifährt, fühlt man sich bereits sicher.

Die Menschen der Unterschicht sind so vielfältig, dass jede Verallgemeinerung unwürdig wäre. Manche Stadtteile sind wie die Wohngebiete der Arbeiter sauber und freundlich. Man hat alles, was man zum Leben braucht. Andere Stadtteile sehen aus wie Kriegsgebiete, in denen kaum noch ein unversehrtes Gebäude steht. Hier leben die Ärmsten aller Armen. Viele von ihnen obdach- und schutzlos vom guten Willen des organisierten Verbrechens abhängig.

17-3 WIRTSCHAFT

Noch Jahrzehnte nach der Gründung Europas waren fast alle Großunternehmen in staatlicher Hand. Erst durch reformfreundige und wirtschaftsnahe Reichspräsidenten kam eine Firma nach der anderen unter den Hammer. Heute sind es die großen Unternehmen, welche den Ton in der Wirtschaft angeben. Allen voran stehen die großen Konglomerate, welche einen beträchtlichen Teil des Umsatzes am Markt machen. Zu ihnen gehört der inzwischen unüberschaubare Rüstungsfabrikant TEUTATES, welcher als Grundausstatter der europäischen

Armee zählt. Mit der Produktion der Automaschinen gelang diesem Unternehmen der große Durchbruch, womit er sich von seinen Konkurrenten absetzen konnte. Die Automaschinen stellen neben Panzern und Strahlentriebwerksmaschinen den größten Absatzmarkt da, während die Tochterfirma JUNO bis zum heutigen Tag führend in diesem Wirtschaftszweig ist.


HYPNOS wurde mit eX-sistent zum Unterhaltungsriesen Europas und hat seine Marktmacht dazu verwendet, einer der führenden Hersteller von Digitalprogrammen zu werden. Das Unternehmen verkauft gewaltige Rechenkapazitäten und Speicherplatz an kleine Firmen, welche sich keinen eigenen Rechnerpark aufbauen möchten. Durch ihre strenge Weigerung, mit H.A.S.S. zusammenzuarbeiten, gelten sie als eine der letzten Bastionen des freien Marktes.

Ohne die Hochleistungsrechner des Elektronikkonzerns MINERVA könnte HYPNOS diesen Service aber gar nicht anbieten. Die inzwischen verstorbene Gründerin des Unternehmens gilt als Erfinderin des modernen Rechners und führte die Geschicke des Konzerns bis kurz vor ihrem Tod. In dieser Zeit machte das Unternehmen eine abenteuerliche Reise durch stürmische und ruhige Gewässer, nahm Partner an Bord, mit denen kein anderer zusammenarbeiten wollte und galt bis vor einigen Jahren noch als größter Spionageausstatter von H.A.S.S.

Wer ein schickes und preiswertes Fahrzeug möchte, der wendet sich an den Automobilhersteller CANNSTATT. Mit dem ersten marktreifen Autofahrzeug gelang es dem Unternehmen, zum größten Produzenten von Fahrzeugen zu werden. Ihr Credo gilt bis zum heutigen Tag: ein Auto fürs Leben. Die Fahrzeuge sind robust, kostengünstig im Unterhalt und erschwinglich in der Anschaffung.

Dem gegenüber steht das Unternehmen HELIOS, welches schicke Designerfahrzeuge bietet. Nicht jeder Geldbeutel kann sich ein solches Fahrzeug erlauben. Die Modelle orientieren sich in erster Linie an der Arbeiterelite und Mittelschicht, welche gern schöne Autos fahren und trotzdem eine Vernunftentscheidung treffen.

Aus diesem Grund sind die Fahrzeuge von FORTUNA und TEUTATES der Elite



vorbehalten, denn preislich wären sie höchstens für den Mittelstand noch erschwinglich. Diesen absoluten Luxuswagen fehlt es an nichts. Sie bieten jede Annehmlichkeit und ziehen die erstaunten Blicke der Normalbevölkerung auf sich.

Unterhält man sich am Telefon mit einem Freund, dann ist es nicht unwahrscheinlich, ein MERCURIUS in Händen zu halten. Die größte Schmiede mobiler Telefone hatte in den letzten Jahren viele Marktanteile an die günstigere Konkurrenz abgeben müssen, doch die innovativen Ideen, das einzigartige Design und die angenehme Betriebsoberfläche lassen MERCURIUS MoFos zur Spitze der Mobiltechnologie gehören.

CERES ist der größte Nahrungsmittelkonzern und stellt mit seinen unzähligen Tochterfirmen Produkte für jeden Geldbeutel her. Von sündhaft teuren Fleischwaren für die Elite bis hin zu den synthetischen Fertiggerichten für die Unterschicht bildet dieses Unternehmen die Kornkammer Europas. Betrachtet man den relativ kleinen Firmensitz, kann man sich kaum vorstellen, wie ein solches Unternehmen 50 Millionen Einwohner mit Lebensmitteln versorgen soll. Der Grund dafür ist einfach, ein Großteil der Produktionsanlagen befinden sich unter Tage. Dort wachsen Pflanzen in hydroponischer Kultur, zartes Fleisch wird auf biologischem Substrat gezüchtet und Pilze produzieren in gewaltigen Tanks den Ausgangsstoff für Syntex, das künstliche Essen der Armen.


Seit den 40er-Jahren des 21. Jahrhunderts dominiert CERES auch den medizinischen Markt. Während abseits der Wehrstädte nur wandernde Ärzte in der Lage sind, den Kranken zu helfen, übernimmt CERES die Pflege der Menschen in Europa. Zu dieser Sparte des Lebensmittel-, Gesundheits- und Pharmakonglomerats gehören die meisten Krankenhäuser der Stadt sowie die mobile Krankenversorgung. CERES gibt sich gerne als großes Familienunternehmen, in welchem auch der Kranke zu einem Teil der Familie wird, doch hinter der Fürsorge steckt das kalte Herz des Kapitalismus. CERES ist führend in der Implantattechnologie und synthetischen Lungen. Dieses gewaltige Feld der inneren Medizin ist durch den massiven Ascheausstoß des Monte Inferna bedingt, welcher winzige

Silikatpartikel in die Atmosphäre entlässt. Die kleinen, glasartigen Körnchen setzen sich in der Lunge ab und schädigen sie im Laufe des Lebens. Man nennt dieses Krankheitsbild Silikose. Viele Versicherte zwischen 40 und 60 Jahren erhalten dann eine künstliche Lunge. Für die Unversicherten und Armen wird die Asche dann zum quälend langsamen Todesurteil.

17-4 BILDUNGSSYSTEM

Im Bereich des Bildungssystems hat sich seit der Gründung Europas viel verändert. Alle Jahre durchzieht eine neue Bildungsreform die bestehenden Strukturen und sorgt unter Konservativen für Furore, doch ein Blick auf die Bildungstestergebnisse des Reichsentwicklungsministeriums zeigt eine kontinuierliche Verbesserung der Schüler.

Kinder können mit 3 Jahren in den Kindergarten und verbleiben dort bis zum 5. Lebensjahr, danach beginnt für sie der Ernst des Lebens. In der Volksschule lernen sie binnen 8 Jahren Lesen, Schreiben, Rechnen und alle notwendigen Grundlagen für ihren späteren Beruf. Beenden sie ihre Schullaufbahn mit dem Ende der 8. Klasse, erhalten sie das Volksschuldiplom. Die besten 5 % der Absolventen erhalten zusätzlich die Hochschulberechtigung und können an den technischen und allgemeinen Universitäten Europas studieren. Nur wenige Schüler lehnen dieses Privileg ab, da ein erfolgreiches Studium den Weg in ein besseres Leben weist. Bevor das Studium beginnen kann, wird jeder Volksschulabsolvent mit Hochschulberechtigung einem 3-tägigen Test unterworfen, welcher seine Fähigkeiten in den relevanten Fachbereichen überprüft. Dazu gehören Wissen, Logik, Verständnis, Kombinationsgabe, persönliche Interessen und Motivatoren. Nach Evaluierung der Befähigungstests werden die Studierenden auf die freien Studienplätze aufgeteilt, welche sich streng an den derzeitigen Bedürfnissen von Staat und Wirtschaft orientieren. Das Studium ist in drei Abschnitte gegliedert, nach deren erfolgreicher Absolvierung ein Diplom vergeben wird. Nach 4 Jahren erfolgt die Bachelorsprüfung, gefolgt von der Magisterprüfung nach 8 Jahren und gegebenenfalls der Dissertation nach 12 Jahren. Das Bildungssystem in Europa ist seit der großen Reform 2032 kostenlos und kann von jedem Schüler komplett durchlaufen werden.



Statistiken zeigen aber deutlich, dass Kinder aus Elite, Mittelstand und Arbeiterelite prozentual deutlich häufiger studieren als Kinder aus Arbeiter- oder Unterschicht.

17-5 DAS TÄGLICHE LEBEN

Der Klang sanfter Glocken durchfuhr die verbrauchte Luft des dunklen Raums. Stränge aus Glasfaserkabeln leiteten ein pulsierend-blaues Licht um den großen Raummonitor. Wenige Sekunden später drang ein sonores Summen durch das Zimmer, als ein Wandpanel sich öffnete und die spärliche Kücheneinrichtung dahinter preisgab. Zischende und gluckernde Geräusche verhießen die Zubereitung eines heißen Kaffees, dessen synthetisch-anregender Geruch das Apartment erfüllte. Ein tieffrequentes Brummen schwerer Elektromotoren schob mit engelsgleicher Geduld die Nasszelle aus der schwarz verspiegelten Wand. Das ganze Zimmer war in hellem Aufruhr. Diese elektrifizierte und von Mikroprozessoren gesteuerte Welt hätte keinen Menschen benötigt, um lebendig zu wirken und doch wurde sie ausschließlich für den Komfort und die Pflege des selbigen erschaffen.

Dass all diese Kunst der Technologie eines Tages zur Qual werden könnte, hatten weder die Algorithmen des hochintelligenten Hausrechners noch der Verstand seines Programmierers im Sinn. Wie konnten sie auch? Beide stammten aus einer anderen Welt. Der unfreiwillige Wunsch zu dienen war alles, was die kalte Maschine wollte. Sie hatte keine Gefühle, die man verletzen konnte, und arbeitete mit der Motivation eines komplizierten Uhrwerks. Ihr Erschaffer stammte hingegen aus dem Mittelstand Europas, wo Arbeit ein Vergnügen zur Verwirklichung des Lebenstraums war. In den unteren Schichten Europas verkam der wohlgemeinte Wunsch, behilflich sein zu können, hingegen zu einem Zwang und die Verwirklichung des Lebenstraums zu reinem Hohn. Aus diesem Grund blieb Samuel Hartmann auch regungslos liegen und weigerte sich, die eigens für ihn geschriebenen Automatismen zur Kenntnis zu nehmen. Es lag weder an der frühen Stunde noch an einer von Faulheit bestimmten Unwilligkeit aufstehen zu müssen. Sein Nichtstun war ein passiver Protest und Ausdruck tiefen Hasses auf alles, wofür diese Töne standen.


Sie ermahnten zur quälenden Ordnung einer Unabänderlichkeit, die keine offenen Türen, ja nicht einmal verschlossene Fenster bot. So war es nicht der Mensch, der Herr über die Maschine war, viel mehr schienen die Schaltkreise, Dioden und Kondensatoren in reinem Selbstzweck zu handeln. Sie weckten den Menschen, bereiteten ihn auf seine tägliche Arbeit vor, auf das er Geld nach Hause bringt und sich die automatisierte Dienstleistung weiter leisten kann. Somit könnte man der Maschine unterstellen, nichts weiter im Sinn zu haben, als ihre eigene Existenz aufrecht zu erhalten. Ihr Besitzer war nur das Mittel zum Zweck.

Samuel Hartmann seufzte und starrte an die weiße Decke des Raums. Er versuchte, sich einzureden, dass der aussichtslose Job sein größtes Problem sei, dass es einen Weg gäbe, all seine Schwierigkeiten zu lösen und der Schlüssel hierzu in seiner Hand läge. Doch in Wirklichkeit wusste er, dass er überhaupt keine Macht besaß, die Situation zu ändern. Jeden Morgen kreisten die gleichen Gedanken, die gleichen Ängste in seinem Kopf. Es war die Gewissheit, in einer Welt zu leben, die Menschen wie ihn ablehnte. Seine bizarre Fähigkeit, den menschlichen Körper abzuwerfen und sich in etwas vollkommen anderes verwandeln zu können, erfuhr er erst mit 19 Jahren. Am Anfang schien es ihn zu etwas Besonderem zu machen, über eine Eigenschaft zu verfügen, die kein anderer Mensch besitzt. Doch schnell musste er lernen, dass Personen wie er keine Akzeptanz in Europa besaßen.

Er hatte von den traurigen Wesen gehört, die des Nachts verschleppt und in ein Hochsicherheitsgefängnis verbracht wurden. Nicht weil sie ein Verbrechen begingen, sondern weil sie in den Augen des Staates ein Verbrechen waren; ein Verbrechen gegen die Natur.

Aus dieser Angst heraus hatte Samuel seine Fähigkeit seit Jahren nicht mehr eingesetzt. Was ihn einst besonders machte, war nun nicht mehr als ein bedrohlicher Schatten, der ihn jederzeit die Freiheit kosten konnte. Er hatte Angst vor dem Staat, Angst vor den Menschen, die ihn umgaben und vor allem hatte er Angst vor sich selbst. Dies zu ändern lag nicht in seiner Macht.

Ein greller Flammenblitz durchschnitt die Dunkelheit des Raums. Verhärmte Gesichtszüge erschienen in rotem Licht und die knisternde Glut einer brennenden Zigarette war das einzige nicht



programmierte Geräusch in diesem Raum. Samuels ausgetrocknete Lippen umschlossen das glatte Papier, während er mit verachtungsvoller Liebkosung den beißenden Rauch in seine Lungen zog. Es war der erste Glimmstängel des Tages und für einen langjährigen Kettenraucher keineswegs ein wohltuender Genuss. Vielmehr sollte es heute der einzige Moment sein, in welchem er das billige Kraut zu schmecken vermochte. Inzwischen gab er sich auch mit den einfachen Freuden zufrieden. Samuel hustete.

Als der graue Nebel langsam Richtung Decke zog, begann die Beleuchtung des Raums zu flirren und wurde stetig heller. Es wirkte wie der billige Zeitraffer eines echten Sonnenaufgangs. Der Raummonitor flammte auf.

„Guten Morgen, Samuel. Es ist Dienstagmorgen, der 6. Dezember 2051. Deine heutigen Aufgaben sind: Zur Arbeit gehen. Es befinden sich keine weiteren Aufgaben auf deiner Liste. Ich wünsche dir einen schönen und erfolgreichen Tag.“, sprach die androgyn-synthetisch wirkende Stimme, welche von allen Seiten des Raums auf ihn einhalte.

Samuel verzog keine Miene, man könnte meinen, er habe die Stimme nicht einmal gehört. Ein weiteres Mal saugte er an der Zigarette, bis sie begann, bitter zu schmecken. Dann drückte er ihr mit einer gleichgültigen Handbewegung das Lebenslicht in einem übervollen Aschenbecher aus.

Er erhob sich, stolperte in die Dusche, nahm einen tiefen Schluck aus seinem frisch gebrühten Kunstkaffee, kleidete sich an und stellte sich vor den großen Raummonitor, welcher augenblicklich begann, sich in eine reflektierende Oberfläche zu wandeln. Samuel sah sich in die Augen, doch ein Fremder blickte zurück.

Mit seinen nikotinverfärbten Fingern fuhr er über den Spiegel, welcher sofort zu einer transparenten Scheibe wurde. Viele Stockwerke unter ihm lag noch die nächtliche Dunkelheit des Winters, wo pulsierende Lichter die Straße erhellten. Die künstliche Beleuchtung des Molochs wurde von den hochtreibenden Aschewolken in der Atmosphäre reflektiert und erfüllte die Landschaft mit geisterhaftem Glühen. War auch die ganze Welt gegen ihn, so schien das Wetter heute zumindest auf seiner Seite zu stehen. Die Asche flog so hoch, dass man womöglich auf Mundschutz verzichten konnte.

Samuel schloss die Tür seines Apartments in der Gewissheit, dass bei seiner Rückkehr die Automaschinen des Hauses alles säuberlich aufgeräumt, das Bett neu bezogen und Küche und Dusche geputzt haben würden. Selbst die Fettflecken seiner Finger am Raummonitor wären verschwunden. Was für die einen wie absoluter Luxus klingt, war für ihn der Beweis, dass er von heute auf morgen verschwinden könnte, ohne eine Spur zu hinterlassen. Dass er über seine Arbeitskraft hinaus keinen Wert in dieser Gesellschaft besaß.

Der Flur dieses Hauses hatte einen besonderen Geruch, der vermutlich dem billigen Teppich geschuldet war. Es war eine chemische Note, wie man sie sonst nur in großen Kaufhäusern wahrnehmen konnte. Samuel mochte diesen Geruch nicht, er erinnerte ihn daran, die sichere Wohnung verlassen zu müssen, um hinauszugehen in die Welt der Gefahren. Als der Aufzug an seinem Stockwerk vorbeifuhr, betätigte er den Schalter nicht. Vermutlich war es ein anderer Bewohner des Hauses, der zielstrebig zur Arbeit ging, doch Samuel kannte die Nachbarn nicht. Seine kleine Wohnung im Stadtteil Karlsdorf war für ihn wie eine sichere Höhle, die er sich so lange gewünscht hatte und der Rest des Hauses nur ein notwendiges Übel, um in der Anonymität der Massen zu verschwinden. Wenn er nach Hause kam, setzte er sich vor den Monitor, stieg in den substanzlosen Datenstrom und sprang ein bisschen oder ging gleich zu eX-sistent, um sich dort einen sicheren und ruhigen Raum aufzubauen. Bei all der Angst und dem Versteckspiel war es ihm nie gelungen, eine Beziehung aufzubauen, weder freundschaftlich noch sexuell. Es gab niemand in dieser Stadt, der ihn besser kannte als die ständig wechselnden Arbeitskollegen auf der Baustelle. Manche von ihnen trafen sich abends noch in einer Kneipe auf ein Bier, doch Samuel hatte sie nie begleitet. Seine Angst, entdeckt zu werden, war einfach zu groß, obwohl ihm niemand ansehen konnte, was wirklich in ihm vorging. Niemand kannte sein Geheimnis und so sollte es auch bleiben.

Diese Angst kam nicht von ungefähr, denn während die *Homo mutatis* sich „nur“ registrieren lassen mussten, gab es für Menschen wie ihn, welchen die Menschlichkeit aberkannt wurde, keine Möglichkeit, frei durch dieses Leben zu




gehen. Samuel hielt sich immer den Fakt vor Augen, dass trotz der lauenden Wachposten der Regierung, den Spitzeln und propagandatreuen Denunzianten er dem System bis jetzt entflohen war. Vielen anderen war es schlimmer ergangen. Er hatte Geschichten von Menschen gehört, die nachts aus dem Bett gerissen und durch Spezialtruppen von H.A.S.S. verschleppt wurden. Die meisten von ihnen waren vermutlich im Gefängnis Steinmauern gelandet, doch andere, so sagt man, blieben für immer verschwunden.

So sehr sich Samuel vor seinen eigenen Mitmenschen fürchtete, so sehr missachtete er den Umstand, sie dafür nicht einmal hassen zu können. Die Propaganda des Humangenetischen Amtes für Schutz und Sicherheit hatte gute Arbeit darin geleistet, jeden Nachbarn und Kollegen als Gefahr für das eigene Leben zu betrachten. In jedem konnten die zerstörerischen und übernatürlichen Kräfte der Paraphysiologie schlummern. Sie generierten eine tief sitzende Angst, der normale Menschen leicht erlagen.

Doch die Hetze der staatlichen Medien war nicht das einzige Problem. Nicht wenige unter den *Homo diabolus*, wie sie wissenschaftlich korrekt

hießen, waren Bestien in Menschengestalt. Aus ihren Reihen ging eine Großzahl berühmter Massenmörder, gefühlloser Sadisten und sogar brutaler Diktatoren hervor, welche ihre Kräfte gegen die hilflose Bevölkerung einsetzten. Manche von ihnen waren schlicht der eigenen Macht verfallen, während andere den dunklen Pfad der guten Absicht beschritten hatten. Es waren entsetzliche und unaussprechliche Taten, welche die Gründung des Humangenetischen Amtes für Schutz und Sicherheit notwendig machten, einer Behörde mit weitreichenden militärischen und geheimdienstlichen Befugnissen. Neben der normalen Polizeiarbeit war es ihre Aufgabe, Abnos zu untersuchen, testen, katalogisieren und wenn nötig zu verhaften. Sie beschützten die normale Bevölkerung und waren auch bereit dazu, dies auf einem unmenschlichen und blutigen Pfad zu tun.

Als Samuel das Haus verließ, schlug ihm eine feuchtwarme Luft entgegen. Temperaturen von bis zu 20° waren im Winter keine Seltenheit, was nach Angaben der staatlichen Medien an der Gluthitze des Höllentors, dem gewaltigen Riss vor den Toren Roms lag. Seine grauschwarze



Asche erstreckte sich über ganz Europa, breitete einen schützenden Schirm aus, unter dem sich Wärme sammeln konnte und wirkte damit vermutlich sogar einer tödlichen Eiszeit entgegen.

Lagen die Aschewolken tief, war es nicht angeraten, das Haus ohne einen Mundschutz zu verlassen. Die winzigen Partikel der Asche setzten sich in der Lunge nieder und führten nach vielen Jahren zu schweren Lungenschäden. Gerade in den ärmeren Schichten war dies die Haupttodesursache.

In der Schule hatte Samuel eine Aufnahme des Monte Inferna gesehen; des Höllentors. Ein gewaltiger Schlund, der sich über viele Kilometer erstreckte und in ein unheilverkündendes Licht kleidete. Die Asche und der Wasserdampf dispergierten das gleißende Licht der Magmafontänen und machten das mittlere Italien, wie dieses Land früher hieß, zu einer unwirklichen Umgebung, die mittelalterlichen Erzählungen der Unterwelt glich.

Als Samuel auf seinem Weg zur Arbeit eine der großen Hauptstraßen betrat, welche sich fächerförmig vom Regierungssitz bis zum Verteidigungswall zogen, sah er in der Ferne die mächtigen Glasnadeln über Europa thronen. Sie wirkten wie Festungen aus Kristall, in denen die wohlhabenden Menschen lebten. Natürlich wusste man hier unten nicht viel vom Leben dieser privilegierten Individuen. Vermutlich lebten sie in Saus und Braus, wussten nichts Sinnvolles mit ihrer Zeit anzufangen und genossen ihr Dasein im Glanz ihres Goldes.

Samuel sah empor zu den Spitzen der grotesken Glaskathedralen und fragte sich, ob diese Menschen mit der gleichen Angst kämpfen mussten, von H.A.S.S. entdeckt zu werden. Vielleicht konnte man sich mit genug Geld freikaufen oder hatte die notwendigen Beziehungen für einen Freifahrtschein, doch der Gedanke daran, dass selbst all ihr Geld und Einfluss nichts gegen die wachsamen Truppen der Regierung nutzen würden, beruhigte ihn.

In diesem Moment bog ein schwer gepanzertes Fahrzeug in die Straße ein, dessen massive Stahlplatten die Initialen des Humangenetischen Amtes für Schutz und Sicherheit trugen; H.A.S.S. Der hoch aufragende Kameraturm mit seinem allsehenden digitalen Insektenauge musterte Häuserwände, Bordsteine, die vorüberziehenden

Menschen und selbst die Kakerlaken, welche sich um die warmen Kanalschachtdeckel scharten. Es entging ihm nichts.


Samuel drehte seinen Kopf zur Häuserwand und zeigte dem elektrischen Auge die kalte Schulter. Vermutlich suchten sie nach einem entflohenen Abno oder führten ihre undurchsichtigen und bis ins Intimleben der Menschen eingreifenden Statistiken durch. Niemand wusste, was diese Typen mit solchen Daten wirklich im Schilde führten und ob sie den Schutz der Bevölkerung immer noch als Hauptziel betrachteten, machtpolitische Informationen sammelten oder einfach nur Perverse waren. Samuel tippte auf Letzteres.

Als das Fahrzeug an ihm vorbei walzte und keine Anstalten machte, stehen zu bleiben, atmete er tief durch. Diesen mobilen Wachposten hat er gemeistert, doch dem Amt zu entkommen war ein Ding der Unmöglichkeit. Es gab festmontierte Spionageeinrichtungen an jeder Straßenecke, in U-Bahnen, Autobussen, Autotaxis und Läden. In praktisch jedem Gebäude dieser Stadt und selbst in den Fahrzeugen der Mitbürger waren informationsgierige Kameras verbaut, welche regelmäßigen Bericht erstatteten.

Es war bereits dunkel, viel dunkler als üblich. Samuel betrat seine kleine Wohnung, blickte auf das gemachte Bett und ließ sich fallen. Es war ein harter Tag auf der Baustelle und morgen würde ein ebenso harter folgen. Hätte er noch einen Funken Kraft besessen, wäre sein Verstand auf die Idee gekommen, sich aufzubauen, um dieses sinnlose Dasein zu beenden. Doch glücklicherweise war sein Geist viel zu erledigt, um Widerstand zu leisten.

Samuel aktivierte den Raummonitor, betrat den Datenstrom und sprang direkt zu den sicheren, wohltuenden und von Eigenbestimmung geschaffenen Räumen von eX-sistent. Er zog seine Datenbrille und den Schnittstellenhandschuh an, aktivierte das Programm Tropenstrand und fand sich zugleich in einer friedlichen Kulisse wieder, die nichts mit seinem Leben zu tun hatte.

Den weichen Sand, den kühlen Seewind und die warmen Strahlen der untergehenden Sonne konnte er nicht auf seiner Haut spüren, denn dafür hätte er einen von HYPNOS vertriebenen Spezialanzug benötigt. Er sparte schon seit Monaten darauf, doch dieses sündhaft teure



Zusatzgerät lag eigentlich außerhalb seiner finanziellen Möglichkeiten. So saß er am Strand, beobachtete, wie die kleinen Wellen sich kräuselten und sah die gewaltige Sonnenscheibe langsam im Meer versinken. Es war still, friedvoll und nicht real.

17-6 WÄHRUNG

Nach dem Zusammenbruch des Deutschen Kaiserreiches hatte es mehrere Währungsreformen gegeben. Die Reichsmark war schließlich durch die Europa-Mark ersetzt worden und diese musste 1949 der Wiedereinführung der Courantmark weichen.

Damals hatte es durchaus Sinn gemacht, eine Münze zu prägen, welche dem aufgeprägten Wert entsprach. Gold und Silber gab es an vielen Orten des Reichs, vor allem in den verlassenem Städten, und abenteuerlustige Geschäftsleute waren bereit, diese Schätze zu bergen. Da die Europa-Mark in anderen Teilen des Landes, vor allem außerhalb der Wehrstädte, nicht anerkannt wurde oder nur mit einem sehr schlechten Wechselkurs, kam schnell die Idee eines Münzgeldes auf, dessen aufgeprägter Wert dem der Münze entspricht. Schon vor der Gründung des Kaiserreichs hatten die norddeutschen Hansestädte mit derartigem Silbergeld gehandelt, welches mit Einführung der Mark schließlich außer Dienst gestellt wurde.

Mit der Entwicklung der rechnergestützten Zahlungsabwicklung geriet das Tragen von Münzen jedoch immer mehr aus der Mode. Zuerst war es möglich, über die Banken Europas mit speziellen Karten zu zahlen, später wurde der E-Pass, das Ausweisdokument eines europäischen Bürgers für den Zahlungsverkehr freigegeben.

Vor allem in der Unterschicht findet man die Courantmark bis heute in geprägter Form, welche aus reinem Kupfer, Silber oder Gold besteht. Auch Sondermünzen aus Platin wurden geprägt, welche hingegen viel seltener angetroffen werden. In den meisten Läden Europas ist dieses Geld nahezu nutzlos, da es nicht mehr angenommen wird. Die Unternehmen haben auf elektronische Zahlungsweise umgestellt, was für sie mit erheblich weniger Risiken und Kosten behaftet ist. Die Wahrscheinlichkeit für Falschgeld ist gleich null und ein Überfall lohnt sich nicht, da die Täter an das elektronische Geld

nicht herankommen.

Begibt man sich jedoch in die Unterwelt Europas, wo Dienstleistungen und Waren angeboten werden, die gegen geltende Gesetze verstoßen, so wird es schwierig, elektronisches Geld für die Bezahlung zu verwenden. Die meisten Individuen, welche bereit sind, gegen das Recht zu verstoßen und sich damit direkt mit H.A.S.S. anlegen, bevorzugen weiterhin das klimpernde Metallgeld, welches nicht auf sie zurückzuführen ist.

17-7 GESETZE

Die Gesetzbücher Europas stammen größtenteils noch aus dem Kaiserreich. Natürlich wurden ihre Paragraphen und Artikel ständig nachgebessert und verändert, um mit den neuen Lebensumständen mithalten zu können, doch weiterhin ist es möglich, dass Menschen ihre Grundrechte verlieren, wenn sie gegen den Staat agieren. Die Gesetze versuchen das Individuum vor sich selbst und die Gesellschaft vor dem Individuum zu schützen. Gleichzeitig gibt es einen strengen Schutz des Staates vor Individuen und Gruppierungen, welche versuchen der gesetzlichen Ordnung zuwiderzuhandeln. Mit der Vollendung des 21. Lebensjahres gelten Menschen nach dem Gesetz als erwachsen. Sie besitzen dann alle Rechte und Pflichten eines Erwachsenen und werden mit der vollen Härte des Gesetzes bestraft. Jugendliche unter 21 und über 14 Jahren werden nach den gleichen Richtlinien bestraft wie Erwachsene, doch ihre Strafen halbieren sich normalerweise. In der nachfolgenden Tabelle sind Ordnungswidrigkeiten und Straftaten sowie deren üblichen Strafen aufgeführt.

17-8 LEGALITÄT

Nicht alles, was sich in Europa käuflich erwerben lässt, ist auch legal. Die Gesetzeshüter unterscheiden verschiedene Stufen der Legalität von Gegenständen und bestrafen jedes Zuwiderhandeln. Legale Gegenstände wie Datenbrillen, MoFos und Schreibmaschinen können im öffentlichen Raum getragen und zur Schau gestellt werden. Von ihnen geht keine direkte Bedrohung aus und sie werden als ungefährlich eingestuft. Private Gegenstände dürfen im eigenen Zuhause getragen und zur Schau gestellt werden. Ihr Führen und das zur

Verbrechen und Strafen

Verstoß/Straftat	Bewertung	Bestrafung
Angriff auf Beamte	Straftat	2 bis 5 Jahre Haft
Besitz eines gefälschten E-Passes	Straftat	2 bis 5 Jahre Haft
Besitz von illegalen Mitteln	Straftat	20 Tage bis 5 Jahre Haft
Diebstahl (leicht)	Straftat	20 Tage bis 5 Jahre Haft
Diebstahl (schwer)	Straftat	2 bis 5 Jahre
Falschparken	Verstoß	350 C oder 10 Tage Haft
Führen ohne Legitimation	Verstoß	500 C oder 20 Tage Haft
Führen illegaler Gegenstände	Straftat	2000 C oder 2 Monate Haft
Gefährlicher Eingriff in den Verkehr	Straftat	2 bis 12 Monate Haft
Geschwindigkeitsüberschreitung (gering)	Verstoß	300 C oder 10 Tage Haft
Geschwindigkeitsüberschreitung (hoch)	Straftat	2000 C bis 2 Monate Haft
Hacken	Straftat	5000 C bis 5 Jahre Haft
Körperverletzung	Straftat	2 bis 5 Jahre Haft
Landesverrat	Straftat	Todesstrafe oder lebenslängliche Haft
Mord	Straftat	Todesstrafe oder lebenslängliche Haft
Totschlag	Straftat	5 Jahre bis lebenslängliche Haft
Vergewaltigung	Straftat	5 Jahre bis lebenslängliche Haft
Verkauf von illegalen Mitteln	Straftat	2 bis 5 Jahre Haft
Widersetzen der Staatsgewalt	Straftat	2 bis 5 Jahre Haft
Zurschaustellung parapsych. Kräfte	Straftat	20 Tage bis 5 Jahre Haft

Schau stellen im öffentlichen Raum ist untersagt. Freunde des Mittelalters mögen zu Hause Schwerter an die Wände hängen, Studenten bei nicht öffentlichen Veranstaltungen einen Degen tragen, doch in der Öffentlichkeit dürfen diese primitiven Waffen nicht gezeigt werden. Legitimierungspflichtige Gegenstände dürfen mit einer gültigen Lizenz in der Öffentlichkeit getragen oder geführt werden. Wer ein manuelles Fahrzeug besitzt, benötigt dafür beispielsweise eine gültige Fahrerlaubnis in seinem E-Pass, praktizierende Ärzte und Sanitäter dürfen behandlungsübliche Mengen von Narkotika mit sich führen. Pistolen und Jagdwaffen sind ebenfalls legitimierungspflichtig. Sicherheitsunternehmen und deren Personal besitzen eine spezielle Erlaubnis, schlagkräftigere Waffen und Rüstungen zu tragen. Um diese Erlaubnis zu beantragen, muss ein zweckdienlicher Grund vorliegen und die Personen werden von H.A.S.S.


ausführlich durchleuchtet. Illegale Gegenstände sind Objekte, die staatlichen Organen wie H.A.S.S. und dem Militär vorbehalten sind. Es gibt keine Möglichkeit, eine Ausnahmegenehmigung für solche Objekte zu erhalten.

17-9 QUALIFIKATIONEN & LEGITIMIERUNGEN

Nicht jede Legitimierung kann gegen Geld beim zuständigen Amt erworben werden. Für viele Legitimierungen ist der Nachweis über das entsprechende Fachwissen vorzulegen, bevor das Amt eine Legitimierung ausstellen kann. Beispielsweise wird für den Besitz von verschreibungspflichtigen Medikamenten eine abgeschlossene medizinische Ausbildung benötigt, für das Führen eines Manuellsteuerers ein abgeschlossener Fahrzeugunterricht usw. Will ein Charakter bei Spielbeginn eine Legitimierung erwerben, für welche eine

Legalität

Verstoß/Straftat	Bewertung	Bestrafung
MoFo	Legal	Kann jederzeit erworben und in der Öffentlichkeit geführt werden
Schwert	Privat	Kann jederzeit erworben aber in der Öffentlichkeit nicht geführt werden
Pistole	Legitimierung	Kann nur mit Legitimierung erworben und besessen werden
Kernspaltsprengekopf	Illegal	Kann nicht legal erworben oder besessen werden



Qualifikation benötigt wird, muss er die entsprechende Qualifikation ebenfalls erwerben. Eine Liste von Qualifikationen und Legitimierungen findet sich im **Kapitel: Ausrüstung**.

17-10 E-PASS

Fast jeder Bürger in Europa besitzt ein Ausweisdokument, das seine Identität bestätigt. In diesem sogenannten E-Pass werden sämtliche Informationen über das Individuum elektronisch gespeichert und können durch spezielle Lesegeräte abgerufen werden. Der E-Pass hat die Größe einer Kreditkarte und scheint aus gebürstetem Stahl zu bestehen. Auf beiden Seiten befinden sich der kaiserliche Adler und darunter steht der Name der Wehrstadt in Großbuchstaben. Auf diese Art ist es möglich, Bürger von anderen Wehrstädten schnell zu identifizieren. Selten beobachtet man einen goldenen E-Pass, dieser ist ausschließlich Adligen vorbehalten. Er besitzt keine besonderen Eigenschaften, gilt jedoch als Erkennungszeichen im Adel.

Die Sicherheitsmaßnahmen des E-Passes gehören zu den besten Verschlüsselungsmethoden, die das europäische Reich zu bieten hat. Nur wenige Individuen in Europa wären in der Lage, dieses Ausweisdokument zu fälschen und doch geraten falsche E-Pässe regelmäßig in Umlauf. Während die billigsten unter ihnen nur der optischen Betrachtung standhalten, sind aufwendige Fälschung erheblich komplexer. Zu den besten Fälschungen gehörten E-Pässe, die durch Hackerangriffe im Zentralrechner des Reichsbürgerministeriums eingetragen wurden. Nachdem die gefälschte Persona als wahres Mitglied der Gesellschaft existiert, muss ein unbeschriebener, aber bereits aktivierter E-Pass aus dem Vergabebüro des Ministeriums entwendet und beschrieben werden. Die Beschreibung der Grundmerkmale wie Name, Geburtsdatum, Geburtsort und Identifikationsnummer ist einmalig und kann danach nicht mehr geändert werden. Wer über ein solches Meisterwerk der Fälschung verfügt, braucht sich bei Routinekontrollen durch H.A.S.S. keine Gedanken zu machen. Die Wahrscheinlichkeit aufzufliegen ist extrem gering.

Die unvorstellbaren Kosten für brauchbare


Fälschungen machen es besonders schwierig für Abnos sich frei in der Stadt zu bewegen. Menschen, die zur Gruppe *Homo mutatis* gehören, besitzen einen Eintrag, welcher sie als solches kennzeichnet. Ein *Homo diabolus* hingegen kann keinen legalen Status in Europa erwerben, und wenn seine wahre Identität dem Humangenetischen Amt für Schutz und Sicherheit bekannt ist, gibt es nur noch einen Ort, wo er sich verstecken kann: die Unterwelt.

Die meisten Menschen haben ihren E-Pass mit ihrem Bankkonto verbunden, womit dieses Dokument auch für den Zahlungsverkehr eingesetzt werden kann. Wird ein Bürger der Stadt in ein Krankenhaus eingeliefert, so erfassen die Mitarbeiter die medizinischen Daten, bisherige Medikationen und andere physiologische Details über den E-Pass. Natürlich auch den Versicherungsstatus. Das bedeutet, dass Menschen ohne E-Pass darauf angewiesen sind, mit Bargeld zu zahlen, was in immer weniger Läden angenommen wird und sie keine medizinische Versorgung im Krankenhaus bekommen, ohne in Vorkasse zu gehen. Will ein Charakter einen E-Pass beantragen, zum Beispiel weil sein Pass gestohlen wurde, geht dies ausschließlich über H.A.S.S., welche Beweise für seine Identität verlangen werden.

17-11 ORDNUNGSHÜTER & ÜBERWACHUNG

Für die Einhaltung der Gesetze und den Schutz der öffentlichen Ordnung ist einzig und allein das Humangenetische Amt für Schutz und Sicherheit verantwortlich. Als riesiges Konglomerat, in welchem Polizei und Geheimdienst verbunden sind, bewahrt das Amt die Sicherheit innerhalb der Wehrstadtmauern. Dabei ist nicht jeder Angestellte von H.A.S.S. gleichwertig.

Das Amt gliedert sich in Stadtpolizei, welche sich um die täglichen Belange der Bürger kümmert, die Staatspolizei, welche auch außerhalb der Mauern Europas für den Schutz des Staates tätig ist, die Abteilung Paraphysiologie, welche abtrünnige und illegale Abnos aufspürt, sowie die Abteilung Überwachung und Statistik, welche die gewaltigen Datenmengen der unzähligen Kameras, Mikrofone, Außendienstmitarbeiter und Spitzel analysiert, Maßnahmen daraus ableitet und an die jeweilige Abteilung innerhalb von H.A.S.S. weiterleitet. Weitere kleine



Unterabteilungen beschäftigen sich mit der Sicherheit des Datenstroms, der Finanzaufsicht und der internen Revision.

Welche Überwachungsmethoden das Humangenetischen Amt für Schutz und Sicherheit wirklich einsetzt und welche Daten daraus auch genutzt werden können, weiß kein Außenstehender mit Ausnahme des Ministers für innere Sicherheit. Kameras, Mikrofone und Patrouillen von H.A.S.S. sind allgegenwärtig, die Existenz von Informanten und Spitzeln ist in vielen Familiengeschichten belegt. So weiß der normale Bürger das H.A.S.S. ein wachsames Auge auf ihn und seine Mitmenschen hat, doch welche Informationen im realen Leben und innerhalb des Datenstroms abgegriffen werden, ist reine Spekulation.

Die Stadtpolizei besitzt relativ einfache Ausrüstung, die aber dem hohen Standard des Lieferanten TEUTATES entspricht. Ihre Fahrzeuge sind schnell und wendig, besitzen eine geringe Panzerung. Die Beamten sind gut ausgebildet, tragen immer eine leichtgepanzerte Uniform sowie moderne Schusswaffen.

Besteht der Verdacht, dass die Sicherheit des Staates durch kriminelle Handlungen gefährdet ist, gibt die Stadtpolizei den Fall an die Staatspolizei weiter. Deren Mitglieder sind häufig in Zivil unterwegs und können schwer von der normalen Bevölkerung unterschieden werden. Eines der wenigen auffälligen Merkmale ist, dass viele von ihnen ein TEUTATES Celtica fahren, ein bulliges, aber luxuriöses Fahrzeug, welches ursprünglich nur für H.A.S.S. und das Militär produziert wurde. Mitglieder der Staatspolizei sind ausgezeichnet ausgebildet und besitzen alle Fähigkeiten, um unauffällige Ermittlungen durchzuführen.

Die Abteilung Paraphysiologie besteht aus Innendienstmitarbeitern, welche die Registrierung und Identifikation von Abnos durchführen und deren Überwachung koordinieren, sowie Außendienstmitarbeitern, welche stadtbekannte Abnos im Auge behalten und wenn notwendig inhaftieren. Ihnen steht auch eine Eliteeinheit zur Verfügung, welche selbst mit mächtigen *Homo diabolus* fertig wird. Sie besitzen eine besondere Ausrüstung, die je nach identifiziertem Abno-Typ variiert. Die Eliteeinheit agiert im Rahmen militärischer Führung und besitzt schweres Material sowie

Luftunterstützung. Für den Fall, dass selbst diese massive Machtdemonstration nicht ausreicht, hat die Abteilung Paraphysiologie per Gesetz die Berechtigung, Spezialtruppen von A.B.A.D.O.N. anzufordern, welche zu den berüchtigten Kämpfern des europäischen Militärs zählen.

17-12 DIE UNTERWELT

Gewiefte Halunken behaupten, dass die gewaltige Wehrstadt mit ihren Tausenden von Glasnadeln, Unternehmenszentralen und Wohnblöcken nur noch von ihrer Unterwelt überragt wird. Auch wenn man einem Halunken nicht alles glauben sollte, vermutlich haben sie in diesem Punkt recht. Europa wurde wieder und wieder umgebaut, ganze Stadtteile entstanden am Reißbrett und verschwanden über Nacht wieder von der Karte. In diesem Wirrwarr aus Tunneln, Röhren, Gängen, Kanälen, Tiefgaragen, aufgegebenen U-Bahnstationen und Kellergewölben hat sich eine Unterweltstadt aufgebaut, die sich unter weiten Teilen Europas erstreckt. Hier leben Menschen, die in keiner Statistik auftauchen, die keiner Kontrolle durch H.A.S.S. unterliegen und das Sonnenlicht nur durch die Schlitze von Kanalschachtdeckeln sehen, wenn es denn überhaupt zu sehen ist.

Die Machtverhältnisse in der Unterwelt spalten sich auf unzählige Banden, Klans und Individuen auf, welche mit eiserner Faust und rücksichtslosen Methoden agieren. Ihre Ziele sind es, die eigene Macht auszuweiten und H.A.S.S. nicht zu Säuberungsaktionen zu zwingen, welche in der Vergangenheit häufiger stattfanden. Es ist ein fragiler Frieden zwischen der Ober- und Unterwelt und einen direkten Krieg würde die Unterwelt sicherlich verlieren.

Natürlich besitzt H.A.S.S. ein gesteigertes Interesse an der Kontrolle über die gesamte Stadt, doch die Kosten für spezialisierte Einsatztruppen in den unterirdischen Gemäuern Europas wäre exorbitant und die Missionen vermutlich hochgradig ineffizient. Aus diesem Grund belässt H.A.S.S. es bei Drohgebärden und gelegentlichen Säuberungsaktionen durch schwer bewaffnete Automaschinen. Wenn man sich Herrschaft wünscht, aber nicht leisten kann, bleibt nur noch die Abschreckung.

17-13 ORTE DER UNTERWELT

Einige Etablissements unter den Straßen Europas

sind so legendär geworden, dass fast jedes Straßenkind ihren Namen und manche unter ihnen sogar die Lage kennen. Dazu gehören berühmte Bars, Hehler, Geschäftsleute, Gilden und Waffenhändler. Anstatt ihr Können in der Wehrstadt auf die Probe zu stellen, flüchteten sie aus vielerlei Gründen in die feuchten und gefährlichen Tiefen der Unterwelt, wo sie nun als Berühmtheiten der Gosse zählen.

Valhalla

Valhalla ist die vermutlich berühmteste Bar der Unterwelt. Ihre Lage befindet sich irgendwo unter den Straßen Herxheims, einem auf dem Reißbrett geplanten Neubauviertel, das schon kurz nach der Fertigstellung zerfiel und in Chaos versank. Vermutlich gibt es in dem vierstöckigen Etablissement mit seinen Tanzbühnen, Separees und Hinterzimmern keine Dienstleistung, die nicht geboten wird. Von illegalen Arbeitskräften für den Bau bis zum Auftragskiller findet sich hier alles, was genug Geld für Drinks besitzt und nicht gesehen werden möchte.


Die Bar wird von professionellen Sicherheitsangestellten bewacht. Die Besitzerin Gertrud Hohenstein steht hin und wieder noch selbst

hinter der Theke und mixt die Getränke. Neben der Buchhaltung und dem Einkauf ist dies eins ihrer persönlichen Vergnügen. Ihr Spezialcocktail ist der „Walkürenblut“, welchen sie nur ausgewählten und zahlungskräftigen Kunden anbietet. Er wird in kristallgläsernen Methörnern serviert und besteht aus reinem Ethanol mit zahlreichen aromatischen Kohlenwasserstoffen verfeinert. Er gilt als höchste Stufe des Aromas und nur ein Drink reicht aus, um einen erwachsenen Mann ins Land der Träume zu schicken. Die wenigsten dieser Auserwählten, welche diesen Genuss erleben dürfen, fragen sich vor dem ersten Schluck, warum die Eiswürfel auf dem Boden des Glases schwimmen.

eX-zellent

Irgendwo im Stadtteil Malsch sitzt die virtuelle Bar eX-zellent. Sie unterhält mehrere mobile Schwarzrechner auf den Straßen Europas und bietet ihren Kunden einen ungestörten Genuss der eX-sistent Räume. Vermutlich ist eX-Zellent auch die ruhigste Bar Europas. Die Gäste setzen sich auf komfortable Liegesessel, wo sie mit geliehener Ausrüstung der neuesten Generation in die digitalen Welten von eX-sistent eintreten.





Die Dienstleistungen von eX-zellent werden gerne von dubiosen Geschäftsleuten und Hackern wahrgenommen, da ein Zugriff auf Schwarzrechner sonst nur als Mitglied des organisierten Verbrechens möglich ist. Richard Armond, der Besitzer, ist ein begnadeter Hacker und gilt in seinem Kreisen als Legende. Sein Nutzername ist *Der Kaiser* oder 010010110110000101101001011100110110010101110010.

Heiß und Wertig

Der Name könnte eine Kneipe oder Restaurant vermuten lassen, doch *Heiß und Wertig* ist einer der berüchtigtsten Hehler Europas. Zu den Kunden gehören alle Gesellschaftsschichten und vermutlich haben seine Waren nur eine Gemeinsamkeit, sie sind alle illegal erworben. Horst Lüttig ist der Betreiber des zwielfichtigen Unternehmens und sein gesamtes Kundenverzeichnis ist ausschließlich in seinem Kopf gespeichert. Durch sein fotografisches Gedächtnis können Kunden ihrer Anonymität sicher sein und vom gestohlenen Auto bis zum Kernspalt-Sprengkopf alles loswerden und erwerben. Mit nur 75 % Provision gehört er auch noch zu den günstigen Hehlern der Region. Das *Heiß und Wertig* findet sich irgendwo im Untergrund um Steinmauern.

Bertrand & Söhne

Zentros

Beide Unternehmen sind sogenannte Schwarzbanken, die Gelder aus dubiosen Geschäften verwalten. Sie bieten Bankkonten für heiße Transaktionen, vermitteln mehr als fragwürdige Kredite und bieten Aktienhandelsdienstleistungen unter der Hand. Interessanterweise gibt es kaum ein Rechnersystem in Europa, das so gut geschützt ist wie das dieser Banken. Bertrand & Söhne findet sich unter Mörsch, Zentros in den verwinkelten Ruinen der Neubauviertel Lautenburgs.

Dantes schreckliche Tragödie

Das Etablissement *Dantes schreckliche Tragödie* oder einfach nur *Dantes* ist vermutlich Europas kurioseste Sammelbecken abgehobener und entgleister Künstler. In über 120 Räumen präsentiert Dantes Besitzer, der Kurator, wie er genannt wird, anstößige, abstoßende, abnormale

und extreme Kunst. Seine teils lebenden Kunstwerke verbinden alles, was man nicht sehen darf mit allem, was man nicht begehren darf. Im *Dantes* finden regelmäßige Vernissagen berühmter und berüchtigter Künstler Europas statt, welche in hohem Maß wohlsituierte Bürger in ihren Bann ziehen. Aus diesem Grund sind *Vernissage avec masques* sehr beliebt, in welchen die Besucher reich verzierte Masken tragen.

Die Ausstellungen des Kurators wurden von H.A.S.S. als entartete Kunst eingestuft und ein Haftbefehl gegen ihn konnte nur durch Fürsprache einflussreicher Bürger zurückgezogen werden. Gerüchtehalber soll der Kurator in einem unterirdischen Palais unter dem Zentrum Europas leben.


Orpheus

Ein weiterer Unterweltkünstler ist Orpheus Tell, welcher sich auf den Verkauf von Waffen spezialisiert hat. Seine Auswahl reicht von Pistolen für den Kleinkriminellen bis hin zu Panzerfahrzeugen von TEUTATES. Es gibt Gerüchte, dass Orpheus in seinem früheren Leben ein Mitglied von A.B.A.D.O.N. war und nach einem schicksalhaften Ende eines Auftrags entlang des Schlesienswalls desertierte. Da es keine bekannten Deserteure von A.B.A.D.O.N. gibt, die noch am Leben sind, müssen diese Geschichten vermutlich als Seemannsgarn abgetan werden. Wer heiße Waffen loswerden oder kaufen will, ist bei Orpheus aber gut beraten und geht nicht die Gefahr ein, schlechte Imitate hochwertiger Waffen zu erstehen.

Die Unterwelt von Marxzell

Steigt man in Steinmauern in die Unterwelt hinab und besäße eine Karte dieser dunklen Welt, man könnte nach einigen Tagen Marsch durch muffige Finsternis die Gewölbe in Neudorf wieder verlassen und hätte die ganze Stadt passiert. Solch eine Karte gibt es natürlich nicht, sie würde die hoch bezahlten Unterweltführer auch arbeitslos machen.

Der Beruf des Unterweltführers ist schwierig und gefährlich. Nicht nur ist das Eindringen in die Kanäle und verlassenen U-Bahnschächte illegal, auch ihre Kundschaft ist meist dubios und führt selten Gutes im Schilde. Fallen, zusammenstürzende Gänge und tödliche Automaschinen zur Säuberung der Unterwelt



verkürzen das Leben der Unterweltführer genau wie giftige, explosive und erstickende Faulgase. Steckt diese Welt der ewigen Nacht auch voller Gefahren, so ist es nichts gegen die Katakomben des Stadtteils Marxzell. Die Kanäle, Kellergänge, vergessenen U-Bahntunnel und alle anderen Zugänge wurden mit festen Barrikaden abgedichtet. Es bräuchte vermutlich schweres Gerät oder viele Tage Arbeit, um einen einzigen Gang wieder freizulegen. Irgendjemand wollte sichergehen, dass was auch immer die Unterwelt von Marxzell bewohnt, sich nicht im Rest Europas ausbreitet. Dabei hatte die Geschichte dieses Neubauviertels so vielversprechend begonnen.

Marxzell entstand wie viele Regionen des äußeren Rings auf dem Reißbrett, doch der Stadtplaner Samiel Eschendorf hatte eine Vision. Er wollte eine in sich geschlossene Gesellschaft innerhalb des neuen Stadtteils erschaffen, welcher autark von Europa funktioniert. Das Herzstück waren zwei gewaltige Türme, die sich zweifellos mit den höchsten Glasnadeln von Europas Zentrum messen konnten. Mit mehreren Hundert Metern Umfang und über 750 Metern Höhe wirkten sie wie Monumente aus Beton. Beide Türme waren über zahlreiche Glasbrücken sowie einem Bahnsystem miteinander verbunden. Im Inneren jedes Turms war Platz für Geschäfte, Firmen, Läden, Schulen und luxuriösen Wohnraum für über 80.000 Menschen. Es waren Städte innerhalb eines einzigen Gebäudes. Sie bekamen den Namen Eschendorf-Türme.

Doch der erhoffte Erfolg, der Zuzug wohlhabender Mieter blieb aus. Obwohl die Mietpreise verglichen mit den elitären Innenstadtwohnungen günstig waren, konnte das Vorrecht des Stadtzentrums nicht gebrochen werden. Die gesellschaftliche Ordnung in den Eschendorf-Türmen verkam, Läden und Schulen schlossen, selbst Außenposten von H.A.S.S. vermochten den Zerfall und die zunehmende Gewalt nicht zu bremsen. Der gesamte Stadtteil verrottete von den Türmen aus angefangen bis zu den Grenzen von Malsch, Karlsbad und Keltern. Kriminelle Banden besetzten die Türme, wurden von anderen Banden vertrieben, bis 2046 sämtliche kriminelle Aktivitäten in den Eschendorf-Türmen aus unbekanntem Gründen endeten. Seit dieser Zeit gilt der Stadtteil Marxzell

als gefährlichster Ort Europas. Die Straßen zu den Eschendorf-Türmen wurden halbherzig abgeriegelt und nur die hartgesottensten Verbrecherklans wüten in den fast unbewohnten Ruinen. Wer sich gut vor H.A.S.S. verstecken möchte, findet hier ein gefährliches Zuhause, in dem das Recht des Stärkeren zählt. Welche dunklen Kräfte diesen Ort verseuchten und zu einer unbewohnbaren Stahlbetonwüste machten, weiß niemand. Es gab offensichtlich Bewohner der Unterwelt, die ihre Stadtteile vor der sich ausbreitenden Macht schützen wollten und in Schwerstarbeit die Barrikaden zu den Katakomben Marxzells errichteten. Gäbe es eine Karte der europäischen Unterwelt, wäre Marxzell ein weißer Fleck.


17-14 ORGANISIERTES VERBRECHEN

Die Liste verbrecherischer Banden in den Außenbezirken Europas ist lang. Sie umfasst Drogenhändler, Schutzgelderpresser, Waffenhändler, Hacker und die klassischen Räuberbanden. Verbrechergruppen, denen es gelungen ist, bis ins Zentrum Europas vorzudringen, gebührt jedoch eine eigene Vorstellung.

Antares

Wie genau die erfolgreichsten Drogenschmuggler Europas ihren kometenhaften Aufstieg realisierten, ist nicht bekannt. Waren sie in den 40er Jahren des 21. Jahrhunderts noch ein heißer Tipp für klamme Fixer, regierten sie 2050 bereits 65 % des Drogenhandels in Europa. Die Leute von *Antares* sind berühmt für ihr provokantes Auftreten. Sie fahren in schweren Limousinen vor, die absolut weiß lackiert sind. Ihre Mäntel, Hemden, Hosen und Schuhe sind weiß, ihre Haare sind weiß gefärbt. Es ist kein billiges, einfaches Weiß, viel mehr mischt sich der hellblaue Glanz weit entfernter Sterne subtil in ihr Outfit. Dieser Auftritt mag riskant klingen, bedenkt man die zahllosen Spitzel von H.A.S.S., doch wenn *Antares* sich in einer solchen Aufführung präsentiert, haben sie meist nichts Illegales bei sich.

Die Organisation arbeitet wie H.A.S.S. mit einem Netzwerk unscheinbarer Informanten, die jede Gefahr an ihre Vorgesetzten weitermelden. *Antares* in die Quere zu kommen ist hochriskant, da sie kein Pardon kennen. Für sie zu arbeiten ist



nicht weniger riskant, aber deutlich lukrativer.

Korin Krest

Die vermutlich einzige Verbrecherorganisation, welche es wagt, *Antares Paroli* zu bieten, ist *Korin Krest*. Sie nehmen gewaltige Summen mit dem unauffälligen Verkauf verbotener Substanzen ein, erpressen Schutzgelder, waschen dreckiges Geld und vergeben Kredite mit mörderischen Zinsen. Sich den gut gekleideten Anzugträgern mit den roten Krawatten in den Weg zu stellen, ist nicht weniger gefährlich, als *Antares* herauszufordern. Während diese eher im Zentrum Europas tätig sind, konzentriert *Korin Krest* sein Hauptgeschäft auf die Arbeiterviertel und die Unterschicht.

Courant

Die glitzernden und blinkenden Spielcasinos von *Courant* als Verbrecherorganisation zu bezeichnen wäre vielleicht übertrieben, wären da nicht ausreichend Hinweise für eine Organisation hinter den Kulissen der Vergnügungstempel. Eine Untergrundstruktur stellt in den gut geschützten Kellern der Casinos Drogen her, betreibt illegale Distillen, produziert Zigaretten und plant digitale Bankraube. *Courant* wird von der berühmtesten Familie Marino angeführt, deren Mitglieder als verschwendungssüchtige und steinreiche Taugenichtse zählen. Vermutlich ist es Castor Marino, welcher alle Fäden in der Hand hält. Der alte Mann ist selten bei öffentlichen Veranstaltungen zu sehen und lebt zurückgezogen in einem der höchsten Glasnadeln Europas. Für mutige Kämpfer, die keine Fragen stellen, hat *Courant* immer einen gut bezahlten Job.

RelieffpfeileR

Auch *RelieffpfeileR* scheint oberflächlich keine verbrecherische Organisation darzustellen, doch die Gruppe hochbegabter Rechnerspezialisten besteht aus den berühmtesten Hackern Europas. Einige machen sich den Spaß, die Sicherheitssysteme von Firmen, Ämtern und Militäreinrichtungen zu testen, während andere sich mit digitalen Einbrüchen bereichern. Der Hacker Uru machte vor einigen Jahren auf sich aufmerksam, als er sich in die damals noch vernetzte Verteidigungsanlage des Europawalls hackte und eines der Panzerabwehrgeschütze auf das Reichstagsgebäude richtete. Auf den

Monitoren der Abgeordneten war das Wort *KABUUM!* zu lesen. Schon kurze Zeit später wurden die schweren Turmgeschütze des Walls aus dem Verteidigungsnetzwerk genommen und wie zu früheren Zeiten mit Personal besetzt. So ärgerlich die Geschichte für SCH.I.L.D. auch war, ein vergleichbarer Angriff des Feindes hätte die Stadt kampflös in Schutt und Asche gelegt.

Nach einem erfolgreichen Hack hinterlegen die Mitglieder von *RelieffpfeileR* oft eine drehbare Spielkarte auf dem Monitor. Auf der einen Seite steht: „Du kannst es Drehen...“, auf der anderen Seite: „und Wenden wie du willst!“. Dieser Spruch ist ein Hinweis auf den Namen der Organisation, die als Palindrom vorwärts und rückwärts gelesen das gleiche Wort ergibt.

Allianz für Gerechtigkeit

H.A.S.S. hat viel zu tun und konzentriert seine Ressourcen auf die besseren Stadtviertel Europas. Wer Gerechtigkeit möchte und diese gut bezahlen kann, ist jedoch nicht zwangsweise auf die Verbrechenaufklärung der Schutzmacht angewiesen. Seit dem neuen Justizgesetz von 2029 mit dem Artikelzusatz zur *Festsetzung von kriminellen Subjekten* sind private Verbrechensbekämpfungsorganisationen, im Grunde nicht mehr als Kopfgeldjäger, wie Pilze aus dem Boden geschossen. Eine der größten und bekanntesten unter ihnen ist die Allianz für Gerechtigkeit oder einfach nur Allianz. Ihre Kunden sind Privatpersonen, die mit hohen Geldsummen Kopfgelder aussetzen und auf der anderen Seite Menschen, die bereit sind, für dieses Geld und unter eigener Lebensgefahr „Verbrecher“ zu stellen. Ob es sich bei der Allianz selbst um organisiertes Verbrechen oder strukturierte Selbstjustiz handelt, sei dahingestellt. Zumindest werden sie von H.A.S.S. geduldet und gelegentlich sogar angeworben. Die Allianz hat im Vergleich zu vielen anderen Konkurrenten feste Regeln, wie mit den vermeintlichen Delinquenten umzugehen ist. Sie müssen am Leben und größtenteils unversehrt sein. Für Leichen gibt es keine einzige Courantmark. Nach der Überstellung an die Allianz werden die Personalien aufgenommen, der Sachverhalt überprüft und bei guten Chancen auf eine erfolgreiche Anklage werden die Delinquenten mit allen Beweisen an H.A.S.S. und die Justiz überstellt.

17-15 RADIKALE GRUPPEN

Als ob die verbrecherischen Organisationen nicht schon radikal genug in ihrem Gewinnstreben vorgehen würden, hat Europa auch noch eine breite Palette gewaltbereiter Gruppen vorzuweisen. Sie bestehen aus Anarchisten, Abno-Klans, dunkle Sekten mit den unterschiedlichsten Weltbildern und konservativen Royalisten, welche dem Sturz des Reichs entgegensehen. Ihre Ziele sind so vielfältig wie ihre Mitglieder und reichen von religiösem Fundamentalismus bis zu harten Rassismus.

Sapiens Sieg!

Der Name ist kaum falsch zu verstehen. *Sapiens Sieg!* ist eine rassistische Organisation, die sich die Vernichtung aller Abnos auf die Fahnen geschrieben hat. Sie sehen die Schuld für den Zerfall der europäischen Gesellschaft bei den Abnos und ihren korrumpierenden Kräften. Die extrem gefährliche Vereinigung steckt hinter zahlreichen Attentaten auf Abnos und wird augenscheinlich von H.A.S.S. als Terrororganisation eingestuft. In Wirklichkeit sind nicht wenige Mitglieder von *Sapiens Sieg!* selbst Mitglied bei H.A.S.S. und decken ihren radikalen Brüdern den Rücken. Der Fokus dieser Extremisten liegt auf Abnos, die es trotz ihrer Kräfte in die höheren Kreise Europas geschafft haben und von der Bevölkerung akzeptiert werden.

Kreuzritter

Die Vereinigung *Kreuzritter* ist nicht weniger aggressiv als *Sapiens Sieg!*, doch ihre Ziele sind ausschließlich Abnos des Pantheons Sakralistik. Da etwa 30 % aller Abnos in Europa zu diesem Pantheon gehören, ist auch ein Drittel aller paraphysiologisch Begabten auf Kreuzritters Abschussliste. Sie tendieren dazu, ihre Opfer wie in Hexenprozessen zu verurteilen und auf dem Scheiterhaufen zu verbrennen. Ein berühmter Zwischenfall mit den Kreuzrittern war die Verbrennung des Dämonen von Hagsfeld. Als die Feuer entzündet wurden, zeigte der *Diabolus* seine wahre Gestalt und äscherte die Schaulustigen ein, statt sich selbst einäschern zu lassen. Seit dieser Zeit gehen die Kreuzritter vorsichtiger vor, verwenden Scharfschützen und beschatten ihre Opfer, bevor sie zuschlagen.

Talos


Die Vereinigung *Talos* steht auf der anderen Seite der Extreme. *Talos* betrachtet alle *Sapiens* als minderwertig und huldigt den in ihren Augen auserwählten *Diabolus*. Ihre Mitglieder rekrutieren sich zum größten Teil aus nicht registrierten *Mutatis* und wenigen *Diabolus* unterschiedlicher Pantheons. *Talos* begeht regelmäßig Anschläge gegen H.A.S.S. und hat bereits mehrfach erfolglos den Sturm des Gefängnisses Steinmauern versucht. In dieser Anstalt sitzt ein Großteil der internierten *Diabolus* und ungefügigen *Mutatis*. Viele registrierte Abnos sind erbitterte Gegner von *Talos*, da sie in der rücksichtslosen Vorgehensweise dieser Terroristen eine große Gefahr für ihre eigene Freiheit sehen. Bei jedem Anschlag von *Talos* sinkt die Akzeptanz von Abnos in der Normalbevölkerung weiter und H.A.S.S. sorgt dafür, dass jede Aktivität von *Talos* in den Zeitungen landet.

Reichsgarde

Die vermutlich einflussreichste Organisation unter den radikalen Gruppen ist die Reichsgarde. Auf der einen Seite begehen sie keine Verbrechen, was ihnen viel Zuspruch unter der Bevölkerung gebracht hat und auf der anderen Seite ist die Reichsgarde extrem finanzstark. Ihre Mitglieder setzen sich ausschließlich aus Adligen zusammen, die eine Rückkehr zum Kaiserreich fordern. Ihre politischen Motive sind mehr als offensichtlich; sie versuchen den stetigen Zerfall des europäischen Adels zu stoppen. Ob sie eine ernsthafte Chance haben, ihre Pläne umzusetzen, ist unsicher, doch ihre Mitgliederzahl ist in den letzten Jahren erheblich gestiegen. Für junge Adlige gehört es in der Zwischenzeit zum guten Ton der Reichsgarde anzugehören und somit versammeln sich zahlreiche Einflussgrößen in dieser geistig extremistischen Gruppe.

Kinder der letzten Tage

In ihrer Anfangszeit war diese Sekte noch stark christlich geprägt und begann schnell viele Aspekte anderer Religionen in sich aufzunehmen. Die Kinder der letzten Tage betrachten sich als die einzig wahre Religion und sehen die Ankunft der Drifter, Horrors und Abnos als Zeichen einer universellen Naturgottheit, welche die Welt und das gesamte



Universum in sich vereinigt. Dieses mystische Wesen hat die Menschen für ihren Hochmut, ihr Streben nach Macht, ihr Verlangen nach Krieg sowie der strengen Trennung nach Herkunft, Geschlecht und Rasse durch die Entstehung des Höllentors bestraft. Erst wenn die Menschen bereit sind, den göttlichen Lehren zu folgen, wird dieser Zustand enden. Die göttlichen Lehren sind eine Sammlung von Geboten, welche sich an alten Religionen, schamanistischen Weltvorstellungen, liberalem Gedankengut und den Grundsätzen der Aufklärung orientieren. Die Kinder der letzten Tage sind im Datenstrom sehr aktiv und hinterlassen dort und in der realen Welt immer wieder ihr Zeichen Σ . Sie bringen damit die Lehren ihrer namenlosen Naturgottheit zum Ausdruck, welche alles in diesem Universum als legitimen Teil der Gesamtsumme sieht und deshalb keine Unterschiede unter ihren Schützlingen macht. Die Kinder der letzten Tage stehen Abnos daher sehr offenen gegenüber. Wandernde Priester durchziehen die Unterwelt und Unterschichtviertel auf der Suche nach freien Geistern, die bereit sind, den Lehren ihrer Gottheit zu lauschen.

Xenoistische Kirche

Zu den vermutlich seltsamsten Vereinigungen zählt die Xenoistische Kirche. Ihr Weltbild und die Motive der Gruppenanführer sind größtenteils unbekannt. Die Mitglieder hausieren von Tür zu Tür und versuchen Menschen von ihrem Glauben zu überzeugen. Man weiß, dass sie einen Schatten namens Calus anbeten, der keine Gestalt besitzt und alles verschlingen will. Ihre Herkunft und die Gründungszeit der Sekte sind unbekannt. Auch ob sie aus Europa stammen oder aus fernerer Regionen kommen, ist nicht zweifelsfrei geklärt.


17-16 PERSÖNLICHKEITEN DER WEHRSTADT

In Europa gibt es viele Individuen, welche das Volk aus Presse und Unterhaltung kennt. Sie werden als Respektspersonen, Vorbilder oder Verbrecher wahrgenommen, abhängig davon, welchen Bürger man befragt. Im folgenden Abschnitt sollen einige dieser Persönlichkeiten vorgestellt werden:

Adelinde Pfeiffer (Vorstandsvorsitzende MINERVA)
Nach der Gründerin von MINERVA, Anna Koschinski, ist *Adelinde Pfeiffer* die dritte Frau an der Spitze des größten Elektronikkonzerns Europas. Als ehemalige Entwicklungsleiterin bei TEUTATES brachte sie innovatives Wissen in die Firma und ebnete MINERVA mit ihren alten Kontakten den Weg zum bedeutendsten Technikzulieferer für das gewaltige Rüstungsunternehmen. Die enge Zusammenarbeit zwischen MINERVA und TEUTATES wird inzwischen von beiden Firmenvorständen als risikoreich betrachtet, da MINERVA sich in eine finanzielle und TEUTATES in eine logistische Abhängigkeit begeben. *Adelinde Pfeiffer* kommt aus bürgerlichem Haus und gilt vielen als Beispiel für den kometenhaften Aufstieg des neuen Mittelstands. Sie vertritt liberale Einstellungen gegenüber Abnos und der staatlichen Überwachung, doch zugleich ist und bleibt MINERVA der wichtigste Lieferant für Überwachungselektronik an H.A.S.S..

Arnfried Busch (Moderator Radio Wallwärts)

Es gibt nicht viele Massenmedien in Europa, die als wirklich unabhängig zählen. Zeitungen wie der *Reichstelegraph* oder *Kaiserliche Meldungen*, aber auch Datenstrom-Nachrichten wie *Wehrstadt vernetzt* und *Neuroipa* gelten als verlängerter Arm der Regierung. Sie unterstehen dem strengen Presserecht des Reichsbürgerministeriums und müssen alle Schlagzeilen mit der verantwortlichen Stelle absprechen. *Radio Wallwärts* ist das vermutlich älteste unter den freien Nachrichtenformaten und stammt aus den 60er-Jahren des letzten Jahrhunderts. Laut eigenen Angaben ist *Radio Wallwärts* nicht in Europa beheimatet, sondern sendet aus der nahen Umgebung der Wehrstadt. Mag dies früher auch so gewesen sein, darf man jene Aussage heute durchaus bezweifeln. Außerhalb Europas versiegt das Datenstrom-Netz rapide und genau dieses Medium ist inzwischen die wichtigste Plattform für *Radio Wallwärts*. Der langjährige Moderator Arnfried Busch lässt keine Neuigkeit unausgesprochen. In seiner täglichen Sendung *Voll der H.A.S.S.!* werden aktuelle Meldungen über Verhaftungen, ausgedehnte Überwachungskampagnen und sogar H.A.S.S.-interne Fahndungsaufrufe besprochen und diskutiert. Neben Nachrichten, die in den staatlich



kontrollierten Medien nicht auftauchen, ist *Radio Wallwärts* für seine progressive Musikauswahl berühmt.

Brunold von Passen (Anführer der Reichsgarde)

Die *Reichsgarde* ist eine aktive Bewegung Adliger zum Schutz der Traditionen und der Rückkehr zum Kaiserreich. Sie besitzt eine hohe Zahl finanzkräftiger Unterstützer, die Mitgliedschaft ist ein gesellschaftliches Muss für junge Adlige und der radikale Flügel *Gardisten* soll bereits mehrere Anschläge gegen bekannte Antiroyalisten durchgeführt haben. Der Vorsitzende der Reichsgarde, Brunold von Passen, dementiert jede Zugehörigkeit zu radikalen Kräften, ist jedoch unter vorgehaltener Hand ein Verfechter für die gewaltsame Rückeroberung des Kaiserthrons. Die Familie *von Passen* gehört zu den einflussreichsten Adelsfamilien Europas. Dutzende von Glasnadeln im Stadtkern befinden sich in ihrem Besitz und verglichen mit den meisten Adelsfamilien sind die *von Passen* auch in anderen Wehrstädten tätig. Durch den hohen Gesellschaftsstand der Mitglieder und die fehlenden Beweise einer Verbindung zu *Gardisten* ist diese gedanklich radikale Organisation gut vor Untersuchungen durch H.A.S.S. geschützt. Sie wird von der Regierung derzeit als ungefährlich betrachtet, sitzen doch genügend Adlige im Reichstag, die keine Rückkehr zum Kaiserreich wünschen. Das Erkennungszeichen der Reichsgarde ist ein gekrönter Doppelkopfadler mit Schwert in der linken und Reichsapfel in der rechten Klaue.

Darius Martin (eX-sistent VR Romanheld und Werbeidol)

Nicht viele Individuen haben es in Europa zu einer solch zwiegespaltenen Berühmtheit gebracht wie Darius Martin. Als immer noch aktiver Hauptdarsteller eines eX-sistent VR Romans hat er viele Jugendliche in den Bann gezogen. Vermutlich liegt das an der rebellischen Rolle seines Charakters, als auch an seiner persönlichen Ausstrahlung. Darius Martin nutzt jede Gelegenheit, sich in Szene zu setzen, bewirbt alles vom Haarpflegemittel bis zu Hundefutter und verkauft sich als echtes Markenprodukt. Seine flotten Sprüche gehen häufig unter die Gürtellinie und auch bei heiklen Themen nimmt

er kein Blatt vor den Mund, balanciert jedoch auf dem schmalen Grat zwischen Satire und Straftat. Neben der gewaltigen Gruppe von Fans gibt es auch viele kritische Stimmen, die Darius Martin der unbedachten Stimmungsmache bezichtigen. Hat er sich vor wenigen Jahren in einem Video noch mit einer Gruppe von Abnos im Untergrund getroffen und über deren Verfolgung gesprochen, kam vor einigen Wochen seine Kurzserie *24h mit H.A.S.S.* auf eX-sistent, welche schlimmer als Propaganda wirkt.

Das Phantom (Unterweltberühmtheit)

Auch die dunkle Welt unter den Straßen Europas hat ihre Idole und das vermutlich Berühmteste ist eine Person, die *Das Phantom* genannt wird. Die Entstehungsgeschichte dieses Mythos geht auf die Säuberungsaktionen von H.A.S.S. zurück, welche jahrelang versuchten, die Bewohner der Unterwelt zu vertreiben. Dafür setzten sie bewaffnete Einsatzkräfte, schwere Automaschinen von TEUTATES und Giftgas ein. *Das Phantom* soll damals den Kampf gegen H.A.S.S. und die Automaschinen aufgenommen, die Unterweltbewohner beschützt und die Aggressoren schließlich vertrieben haben. Da die letzten Säuberungsaktionen von H.A.S.S. mehr als 20 Jahre zurückliegen, weiß niemand, ob *Das Phantom* noch lebt und manche mutmaßen gar, dass es sich um eine Gruppe und keine Einzelperson handelte. Verschwommene Videoaufnahmen einer muskulösen Person in taktischer Panzerrüstung könnten durchaus eine Fälschung sein. Das hindert Jugendliche jedoch nicht daran, das Logo des Phantoms noch immer an Häuserwände zu sprühen. Der violette Kreis mit der schwarzen Silhouette des gepanzerten Phantomanzugs soll H.A.S.S. die klare Botschaft vermitteln, dass es immer jemanden geben wird der Widerstand leistet.

Deike Harris (Geschäftsführerin von HYPNOS)

Mit eX-sistent gelang HYPNOS der große Durchbruch und in der Zwischenzeit ist das kleine Unternehmen der größte Unterhaltungskonzern Europas. *Deike Harris* ist die erste Frau an der Spitze von HYPNOS und hat dem ewig wankenden Giganten viele Milliarden Courantmark beschert. Ihre Abkehr vom kompletten Fokus aus eX-sistent hin zu digitalen Spielen und Rechnerspeichervermietung für

Fremdfirmen hat HYPNOS breiter aufgestellt und finanziell in die Gänge gebracht. Sie verschmälerte die träge Konzernstruktur in kleine Tochterfirmen, zu denen jedes Jahr mehrere hinzukommen. Einige beschäftigten sich ausschließlich mit Unterhaltung, andere mit Rechnerprogrammen und Weiterentwicklungen für den Datenstrom. Seit einiger Zeit stellt HYPNOS sogar eigene Rechner her und baut das Datenstromnetz in anderen Wehrstädten aus. *Deike Harris* und die Vorstandsvorsitzende von MINERVA, *Adelinde Pfeifer*, sind privat gut befreundet. In der Politik ihrer Firmen lassen jedoch beide nichts von dieser Freundschaft durchblicken, da HYPNOS und MINERVA seit ihrer Gründung Rivalen auf dem Technologiemarkt sind.

Eike Engel (Berüchtigte Auftragsmörderin)


Obwohl das Geschäft einer Auftragsmörderin kein Interesse der breiten Allgemeinheit ist, hat es Eike Engel, wie sie mit bürgerlichem Namen heißt, zur Berühmtheit gebracht. Ihre Talente mit dem Scharfschützengewehr sind legendär und die Liste ihrer vermutlichen Opfer lang. Sie gehörte zu einer Eliteeinheit von SP.E.ER., die am

Schlesienwall hinter die feindlichen Linien beordert wurde. Der nicht durchdachte Plan der Generäle schlug fehl und alle Mitglieder ihres Trupps kamen ums Leben. Danach führte Eike Engel einen grausamen Rachefeldzug gegen die Entscheidungsträger der damaligen Mission und schaltete einen Militär nach dem anderen aus. In der Zwischenzeit ist sie zurück in Europa und lässt sich gut für ihre Dienste bezahlen. In einem berühmten Radiogespräch zwischen ihr und *Arnfried Busch* von Radio Wallwärts schilderte Eike Engel ihre Erlebnisse am Schlesienwall, dem totalen Versagen der Generalität und ihrer Entscheidung, sich für den Tod ihrer Kameraden und Freunde zu rächen. Sie erläuterte ebenfalls den strengen Verhaltenskodex, nach dem sie vorgeht und welche Personen sie nie als Opfer in Erwägung ziehen würde. Diese 60-minütige Radiosendung gehört nicht nur zu den bekanntesten im Datenstrom, sondern war auch gleichzeitig die beste Werbepattform zum Auftragsmord. Wenig verwundernd ist ihr Spitzname in den Medien; der Todesengel.

Ernst von Etzel (Papst)

Mit dem Fall Roms nach dem Ausbruch des





Monte Inferna stand die Christenheit ohne einen Anführer dar. Nach Zeugenaussagen soll der Papst Rom zwar vor der Verwüstung der Stadt verlassen haben, wurde aber nie wiedergesehen. In diesen Wirren formte sich eine neue Kirche, welche mit den strengen Regeln und Traditionen brach und gleichzeitig ihre reformierten Brüder und Schwestern zur Einigkeit rief. Die Kirche Europas ist das Produkt der wiedervereinigten Christenheit und das derzeitige Oberhaupt ist Papst Ernst von Etzel. Seine Wahl, den Sitz in die Wehrstadt Worms an den Dom St. Peter zu verlegen, kam nicht von ungefähr. Die staatlichen Kräfte versuchten direkt auf den Papst einzuwirken und die Themen seiner Predigten vorzugeben, heikle Fragen zu unterlassen und somit die Loyalität der Gläubigen an sich zu binden. Doch diese Einmischung von weltlichen Machtinteressen konnte und wollte der damals junge Ernst von Etzel nicht akzeptieren. Er verlegte kurzerhand seinen Sitz in die deutlich kleinere Wehrstadt Worms, wo er und seine Kirche mit offenen Armen empfangen wurden. Inzwischen ist Ernst von Etzel ein 81-jähriger Mann, der viele Veränderung kommen und gehen sah, der durch Diffamierung und haltlose Anschuldigungen seitens H.A.S.S. so standhaft wurde, dass ihn nicht mehr viel erschüttern kann. Er predigt das Evangelium im reinsten Sinne, sieht Vergebung als das Tor zur eigenen Seele und versteckt häufig gesuchte Abnos vor den Truppen von H.A.S.S., welche sich davor scheuen, eine Kirche zu stürmen. Das Christentum ist in Europa die am stärksten vertretene Religionsgemeinschaft und hat immer noch viele Anhänger. Vielleicht ist auch das der Grund, weshalb H.A.S.S. nicht rigoros gegen die Wormser Gemeinde vorgehen kann, sind doch viele Mitglieder im Reichstag selbst gläubige Christen.


Franz Schreiber (Direktor von JUNO)

Dem Direktor des Automatenunternehmens JUNO wirft man häufig vor, eine Marionette von TEUTATES zu sein und vermutlich ist das nicht ganz falsch. JUNO wurde als hundertprozentige Tochterfirma von TEUTATES gegründet, um zivile Automaten auf den Markt zu bringen. Viele Menschen hatten zwar Interesse an den automatisierten Haushaltshilfen, doch ihre Abstammung vom Rüstungskonzern TEUTATES

wirkte abschreckend. JUNO ist seitdem der erfolgreichste Produzent von Automaten und hat im zivilen Bereich einen Marktanteil von circa 70 %. Seit *Franz Schreiber* legt JUNO den Fokus auf wartungsarme und zuverlässige Maschinen, welche als dauerhafte Wegbegleiter dem Menschen folgen können. Sein Vorgänger im Direktorensessel von JUNO versuchte mit systematischer Obsoleszenz die Wartungskosten und damit den Umsatz in die Höhe zu treiben, doch die Käufer reagierten verärgert. Als die Hackergruppe RELIEFPFEILER geheime Papiere über die strategische Obsoleszenz veröffentlichte, brachen die Verkäufe von JUNO ein und ebneten den Weg für bisher unbekannte Hersteller wie CANNSTATT und STERNWERK. Erst durch die 180°-Wendung von *Franz Schreiber* konnte das Unternehmen zurück in die schwarzen Zahlen gebracht werden und bietet heute neben den vermutlich qualitativ hochwertigsten Automaten im Zivilbereich auch kostengünstige Wartungsverträge.

Friedbert Seidel (Generaldirektor CERES)

Man könnte hin und wieder das Gefühl bekommen, dass CERES versucht, TEUTATES den Rang als umstrittenstes Unternehmen abzurufen. TEUTATES ist aufgrund seiner Rüstungsgeschäfte und seiner Einnahmen mit dem Tod anderer in vielen liberalen Kreisen nicht sehr beliebt, doch die Politik von CERES wird nur wenig positiver gesehen. CERES begann als großer Lebensmittelhersteller und ist inzwischen fast alleine auf dem Markt. Unliebsame Konkurrenten wurden über Jahre hinweg mit ruinösen Preisen aus dem Wettkampf gedrängt oder einfach geschluckt. Seit dieser Zeit sind Nahrungsmittel teuer wie nie und qualitativ minderwertig. Wer guten Geschmack haben möchte, muss draufzahlen. Mit *Friedbert Seidel* bestieg CERES den medizinischen Sektor und wurde dank massiver Ausgaben schnell zum Branchenriesen. Das Unternehmen kaufte Arztpraxen und Krankenhäuser systematisch auf, in welchen nur noch Produkte von CERES verschrieben werden dürfen. Freie Arztpraxen wurden wie gewohnt durch ruinösen Wettbewerb aus dem Markt gedrängt, nur um gleich nach deren Insolvenz die Preise kräftig anzuziehen. Aufgrund der fehlenden Konkurrenz zu CERES sind viele Produkte alternativlos



geworden und ein Großteil aller Krankenhäuser Europas befinden sich nun im Besitz des geldgierigen Giganten. Erst seitdem Verwaltungsdirektorin Emma Selckendorf das *Amt für Gesundheit und Soziales* übernommen hat, weht CERES ein eisiger Wind ins Gesicht. Selckendorf hat Preisbremsen für Lebensmittel und Medikamente eingeführt, klugerweise zu einer Zeit, als CERES gerade versuchte, einen der größten Mitbewerber durch ruinöse Tiefpreise aus dem Markt zu drängen. Seitdem windet sich der Konzern wie eine Schlange und versucht alle verfügbaren Hebel im Reichsbürgerministerium in Bewegung zu setzen, um Selckendorf aus dem Amt zu jagen. Äußerlich gibt CERES sich als familienfreundliches Unternehmen, in dem jeder Patient Teil der großen Gemeinschaft ist und die bestmögliche Pflege erhält.

Gerhardt Brandt (Geschäftsführer HELIOS)

HELIOS trat 2038 in den Automobilmarkt ein und versucht seit dieser Zeit gute Technologie zu kleinem Preis anzubieten. Die Fahrzeuge sind qualitativ hochwertiger als die günstigen Pendants von CANNSTATT und dabei nicht viel teurer. Auf diese Weise teilen sich CANNSTATT und HELIOS das Segment der günstigen und mittelpreisigen Fahrzeuge und überlassen Luxusproduzenten wie TEUTATES und FORTUNA den Markt der Superreichen. *Gerhardt Brandt* ist seit 2045 Geschäftsführer von HELIOS und versucht seitdem das Kerngeschäft des Automobilherstellers auszuweiten. Sein Prestigeprojekt war der Eintritt in das Strahlentriebwerksmaschinen-Segment, wo ihm das Unvorstellbare gelang. Mit der beliebten Zivilmaschine *Pegasus* war HELIOS das erste Unternehmen, das für zivile Strahlentriebwerksmaschinen die 1 Millionen Courantmark-Grenze knackte und mit der *Zeus* gleich noch eine veritable Massentransportmaschine auf den Weg brachte.

Gertrud Kuhn (Anführerin von Talos)

Vermutlich gibt es kaum eine gesuchtere Person in Europa als diese Frau. Als Anführerin der radikalen Organisation Talos und bekennende *Diabolus* ist sie ein rotes Tuch für H.A.S.S. Die Organisation hat bereits zahlreiche Anschläge gegen Außenposten von H.A.S.S. unternommen und dabei massiven Schaden verursacht. Das


erklärte Ziel von Talos ist die Befreiung aller *Diabolus* aus dem Gefängnis-Komplex Steinmauern und die öffentliche, uneingeschränkte Anerkennung aller Menschen mit paraphysiologischen Kräften. Seit *Gertrud Kuhn* die Führung von Talos übernommen hat, sind die Anschläge viel systematischer und weniger vorhersagbar geworden als unter dem letzten Führer dieser Vereinigung. Auch das rassistische Gedankengut unter den Mitgliedern, die *Sapiens* als minderwertige Spezies betrachteten, wird unter ihr nicht mehr geduldet. Sie geht mit diesen Extremisten nicht auf Konfrontationskurs, unterstützt sie aber auch nicht. Der innere Zirkel um *Gertrud Kuhn* besteht ausschließlich aus *Diabolus*, womit sie möglichen Spitzeln von H.A.S.S. vorbeugt. Ihre Gruppe ist in der Bevölkerung Europas verhasst und der Grund für die Notwendigkeit von H.A.S.S.. Selbst unter *Mutatis* ist sie extrem unbeliebt, denn diese haben Angst wegen Talos ihren menschlichen Status wieder aberkannt zu bekommen oder noch mehr Auflagen und Repressalien ertragen zu müssen.

Harald von Leuthausen (Der Kurator)

Wenn jemand eine dunkelschillernde Persönlichkeit haben kann, dann *Harald von Leuthausen*. Der Kurator, wie ihn viele nennen, ist der Besitzer des *Dantes schreckliche Tragödie* oder kurz *Dantes*. In diesem Museum, das sich im Untergrund Europas verbirgt, stellt *Harald von Leuthausen* seine Leidenschaft zur Schau, die aus zahllosen, schockierenden und verstörenden Exponaten besteht. Er liebt es, mit seinen Künstlerkollegen die Grenzen jeder Kunstform zu brechen und sieht in der Perversion der Kunst einen ultimativen Stil zur Befreiung des menschlichen Geistes. Die *von Leuthausen* sind eine kleine Adelsfamilie, welche jede Verbindung zu diesem „entarteten“ Zweig dementiert. Wüssten sie jedoch, welche hochrangigen Persönlichkeiten sich unter den Freunden des Kurators tummeln, vielleicht würden sie ihre Haltung überdenken.

Ida Dietrich (Generaldirektorin CANNSTATT)

Wann genau CANNSTATT zur Technologie selbstlenkender Maschinen kam, ist umstritten und das Innenleben des inzwischen von Sammlern restlos aufgekauften Chariot T1 hat



viel Ähnlichkeit mit dem der Automaschine TEUTATES Zenturio Typ 1. Anfang der 40er wurden deshalb zahlreiche Rechtsstreitigkeiten zwischen beiden Unternehmen ausgetragen, an denen schlussendlich nur die Anwälte verdienten. Seit dieser Zeit ist CANNSTATT die Marke des kleinen Mannes und produziert haltbare Fahrzeuge für die kleine und mittelgroße Brieftasche. *Ida Dietrich* stieg bereits 2041 zum Vorstandsmitglied und 2047 schließlich zur Generaldirektorin von CANNSTATT auf. Unter ihren Projekten befanden sich die heute berühmten Fahrzeuge *Illtis* und *Tiger*, die beim kleinsten Geldbeutel der Unterschicht bis zum sparsamen Mittelstand Begeisterung fanden. Als eines der führenden Unternehmen im Bereich fahrbarer Selbstlenker war der Einstieg in den Automaschinensektor schließlich vorprogrammiert, wo CANNSTATT beliebte Modelle im Zivilbereich anbietet.

Julius Stein (Herausgeber von Freier Reichsbote)


Die Zeitschrift *Freier Reichsbote* zählt wie Radio Wallwärts zu den unabhängigen Medien Europas und besitzt keine gültige Presselegitimierung. Sie steht in digitaler Form im Datenstrom zum Kauf bereit und kann in der Unterschicht auch als Druck-Erzeugnis auf wiederverwertetem Papier erworben werden. *Julius Stein* ist seit 12 Jahren Herausgeber der Zeitschrift und seine Journalisten veröffentlichen ausschließlich unter einem Pseudonym. Gedruckt wird, was nicht in den staatlich gelenkten Medien erscheinen darf und H.A.S.S. hat bereits seit geraumer Zeit den Verdacht, dass idealistische Reporter legaler Zeitungen ihre „heißen“ Nachrichten unter falschem Namen über *Freier Reichsbote* verbreiten. Im Datenstrom ist die Plattform der Zeitschrift über Schwarzrechner nicht zu orten und bis heute weiß H.A.S.S. nicht, wo die Papiaerausgabe gedruckt wird. Zu den großen Enthüllungen der letzten Jahre gehören eine Reportage über die als verlassen geltenden Eschendorf-Türme in Marxzell, in welchen der Reporter Beweise für schwere Feuergefechte und Leichen von H.A.S.S.-Offizieren fand, illegale Experimente im Gefängnis-Komplex Steinmauern und Dokumente über den ehemaligen Reichspräsidenten Heinrich von Bahlfeld, welche nahelegen, dass dieser ein Abno gewesen sein könnte und während seiner Präsidentschaft von H.A.S.S. erpresst wurde.

Kantus von Krähenfels (Leiter der Abteilung Paraphysiologie bei H.A.S.S.)

In der Öffentlichkeit ist der Kopf hinter der Abteilung Paraphysiologie nur selten zu sehen und immer von einem Kontingent H.A.S.S.-Eliteoffiziere umgeben. Die Zahl der abgewehrten Mordversuche gegen *von Krähenfels* dürfte bald die dreistellige Marke knacken und weniger Attentate als man denken mag, gehen auf das Konto der radikalen Abnos-Gruppe Talos zurück. *Von Krähenfels* ist berühmt-berüchtigt für sein striktes, ja brutales Vorgehen gegen nicht-registrierte *Mutatis* und *Diabolus*. Menschen werden nachts durch Überfallkommandos aus ihren Betten gezerrt und verschleppt. Die Familie erfährt nur selten, was mit ihnen geschah. In der Unterschicht, wo bekanntlich viele Abnos leben, wurden auf Geheiß von *Kantus von Krähenfels* Massaker verübt, wie Radio Wallwärts berichtet. Zivile Opfer wurden dabei billigend in Kauf genommen. Der hochgewachsene und schlanke Mann mit seinen markanten Gesichtszügen ist das personifizierte Böse bei H.A.S.S. und ist selbst unter der normalen Bevölkerung unbeliebt. Man traut ihm alles zu und seit dem von ihm geordneten Luftangriff auf einen *Diabolus* im Stadtteil Malsch, bei dem sogar ein Kernspalt-Sprengkopf zum Einsatz kam, weiß man, dass *von Krähenfels* auch zu allem bereit ist.

Konrad Sauer (Anführer der Sapiens Sieg!)

Vermutlich ist es sicher zu behaupten, dass *Sapiens Sieg!* zu den gefährlichsten Terrororganisationen Europas gehört. Ihre radikalen und faschistischen Ansichten gegenüber Abnos werden nur von ihrem Hass gegen alle *Sapiens* übertroffen, die bereit sind, Abnos zu verstecken, ihnen Unterschlupf zu gewähren oder sogar eine Beziehung mit diesen beginnen. *Konrad Sauer* ist mit großer Sicherheit der Anführer dieser terroristischen Organisation und geistiger Vater der verworrenen Verschwörungstheorie hinter *Sapiens Sieg!*. Laut seiner Hassreden, die im Datenstrom verbreitet werden, sind alle Abnos Ausgeburten der Hölle, die versuchen, die freiheitliche Ordnung Europas zu zerstören. Ihnen wird vorgeworfen, das Blut der *Sapiens* zu verwässern und zu korrumpieren, obwohl aus wissenschaftlicher Sicht die Vererbung paraphysiologischer Kräfte bis heute ausgeschlossen wird. *Konrad Sauer*



Aufenthaltort ist unbekannt, doch vermutlich wird er von einflussreichen Persönlichkeiten in Europa mit Obdach und Finanzen versorgt, sodass er und seine Schlägertruppe weiter gegen die Abnos kämpfen können. H.A.S.S. hat *Sapiens Sieg!* als terroristische Vereinigung eingestuft, doch nach einer Enthüllung der Zeitschrift *Freier Reichsbote* befinden sich in den Reihen von *Sapiens Sieg!* zahlreiche H.A.S.S.-Offiziere und die Reaktionszeit auf Attentate, bis H.A.S.S.-Truppen vor Ort sind, ist 12-mal länger als bei vergleichbaren Attentaten von Talos.

Leonhardt von Lamm (Graf von Schloss Bärenstein)

Man könnte ihn als Lebemann und Gentleman betrachten, doch hinter dem ominösen Charakter von Graf *Leonhardt von Lamm* steckt mehr. Anstatt sich mit seinem gewaltigen Vermögen eine Glasnadel im Stadtzentrum von Europa zu bauen, zieht der höfliche und skurrile Herr es vor, auf Schloss Bärenstein, einer wiederaufgebauten Burgruine 50 km außerhalb von Europas Wehrmauern zu leben. Das Schloss ist durch eine 8 Meter hohe Mauer gegen Drifter und Horrors geschützt. Ob dies im Ernstfall reichen würde, weiß niemand. Sein Adelsgeschlecht kann bis ins 8. Jahrhundert zurückverfolgt werden, und obwohl seine Familie in der Weltgeschichte nie eine bedeutende Rolle spielte, war sie doch immer präsent. Graf *Leonhardt von Lamm* lässt sich jedes Jahr zu Weihnachten mit seiner privaten Strahltriebwerksmaschine nach Worms zum Gottesdienst fliegen und unterstützt die christliche Kirche mit seinem gewaltigen Vermögen.

Mildred von Löwenstein (Anführerin von RELIEFPFEILER)

Gäbe es die Anführerin von Talos, *Getrud Kuhn* nicht, *Mildred Löwenstein* wäre sicherlich die am meisten gefahndete Frau Europas. Ihre Hacker-Organisation RELIEFPFEILER, der Name ist ein Palindrom, führt die staatliche Ordnung immer wieder vor und hat mit dem Hacken eines Panzerabwehrgeschützes auf der Wehrmauer Europas eine empfindliche Linie überschritten. *Mildred von Löwenstein* ist die Tochter eines wohlhabenden Adligen, welcher als einer der Hauptinvestoren von MINERVA viele Millionen Courantmark verdiente. Ihre Liebe zu dem sehr konservativen Vater und der traditionalistischen


Familie ist aber gering. Im Rahmen einer großen Enthüllung deckte RELIEFPFEILER 2049 illegale Investitionen von Adligen auf, welche versuchten Gelder am Fiskus vorbeizuschmuggeln. Unter den illegalen Konten waren auch die von *Mildred von Löwensteins* Familie. Nicht nur unter Hackern, sondern unter vielen rebellischen Jugendlichen ist sie eine lebende Ikone. Ihr Markenzeichen ist ein bulliger Löwenkopf, der in seinem aufgerissenen Maul den doppelköpfigen Reichsadler zerquetscht. Poster mit diesem Emblem sind in so manchem Jugendzimmer Europas zu finden und ein Wahrzeichen für Rebellion und Kampf gegen das System.

Raimund Vogt (Berühmter Theaterschauspieler)

In den höheren Kreisen Europas, wo Geld keine Rolle zu spielen scheint, arbeitet der inzwischen vierzigjährige Schauspieler *Raimund Vogt*. Seine Darbietungen konzentrieren sich auf Shakespeare und Schiller und sind so mitreißend und fesselnd, dass er schon in diesem jungen Alter als bester Schauspieler des Europäischen Reichs gefeiert wird. Sein Hang zum Perfektionismus ist krankhaft und so tritt *Raimund Vogt* ausschließlich auf kleinen Bühnen auf, die ihm die Nähe zum Publikum erlauben. Die Menschen sollen seine Emotionen, die Kraft seiner Stimme spüren und von seiner Aura in den Bann gezogen werden. Das Europäische Reichstheater versucht bereits seit Jahren, ihn zu einer Darstellung im großen Saal des Theaters mit mehr als 25000 Sitzplätzen zu überreden, doch *Raimund Vogt* bleibt hart. Seine Verbindungen zur Reichsführung könnten besser nicht sein. Reichspräsident Friedrich von Trotten ist ein großer Bewunderer seiner Kunst und hat ihn schon zu zahlreichen Privatauftritten mit handverlesenem Publikum eingeladen.

Salina Jäger (Vorstandsvorsitzende MERKURIUS)

Als MERKURIUS 2021 die Weltbühne betrat, konnte sich niemand vorstellen, was aus den klobigen und sündhaft teuren Mobiltelefonen werden würde. Heute, 30 Jahre später, gibt es kaum noch eine Person in Europa, die kein kleines, handliches und leistungsstarkes MoFo besitzt. *Salina Jäger* übernahm 2045 den Vorstandsvorsitz von MERKURIUS und erklärte dem Platzhirsch MINERVA den Preiskampf. Seit dieser Zeit gelten MERKURIUS MoFos, Spiegel,



Schreibmaschinen und Standrechner als günstige Alternative zu den teuren MINERVA-Produkten, jedoch können sie technologisch nicht mit dem größten Elektronikhersteller Europas mithalten.

Samiel Eschendorf (Ehemaliger Stadtplaner)

Schon als Student der Architektur betrachtete *Samiel Eschendorf* die palastzentrische Form von Europa als großes Problem für die zukünftige Stadtentwicklung. Sie konzentriert die Macht und den erträumten Wohnraum auf eine winzige Fläche des Gesamten, weshalb selbst die schönsten Neubauviertel keine Chance in den Augen der Bevölkerung erhielten. Mit seinem Eintritt als Stadtentwickler in das Reichsentwicklungsministerium begann sein Aufstieg an die Spitze. Reichsminister Bernhard von Güntenstein sah den jungen Mann mit seiner Idee einer baulichen Dezentralisierung als Hoffnungsschimmer für die zahlreichen fehlgeschlagenen Neubauviertel und übertrug ihm die Planung von Marxzell. Der Ausgang ist bekanntlich Geschichte, doch nicht viele wissen, das *Samiel Eschendorf* noch immer zurückgezogen in Europa lebt. In den letzten Jahrzehnten hat er eine neue Hauptstadt geplant und versucht seit einigen Monaten seine Pläne auf höchster Ebene vorzustellen. Durch den gewaltigen Fehlschlag von Marxzell wird es aber schwierig für ihn, Befürworter zu finden.

Theobald von Albrecht (Oberhaupt der höchsten Adelsfamilie)

Die schillerndste Figur in Adelskreisen ist Prinz *Theobald von Albrecht* oder seine Exzellenz, wie er genannt werden möchte. Als nächster Verwandter des letzten verstorbenen Kaisers würde seiner Linie im Fall einer Re-Etablierung des Kaiserreiches der Thron zufallen. So gesehen ist er der Kronprinz Europas. Seine charmante und überdachte Vorgehensweise, die tief indoktrinierten Traditionen und ein Maximum höfischer Etikette geben *Theobald von Albrecht* eine erhabene Erscheinung. Er vermag es innerhalb weniger Worte seinen Gesprächspartner vom Gegenteil zu überzeugen, um ihn wenige Worte später wieder auf der alten Position festzunageln. Bisher wurde die Familie von Albrecht zu jeder feierlichen Amtsübergabe eines Reichspräsidenten eingeladen, obwohl sie nicht im Reichstag vertreten ist. Frühere

Reichspräsidenten sahen es als höflich an, die Kronprinzen Europas zu involvieren. Seit dem Ende des Kaiserreiches und dem Beginn der Republik im Jahr 1995 war Reichspräsident Friedrich von Trotten der Erste, welcher die Familie von Albrecht nicht zur feierlichen Übergabe des Reichszepters einlud. Für *Theobald von Albrecht* war dies der größte Affront, den ein Reichspräsident gegenüber seiner Familie begehen konnte. Er gratulierte dem neuen Staatsoberhaupt und begann unbemerkt die *Reichsgarde* mit üppigen finanziellen Mitteln auszustatten.

Wichard von Seeburg (Generaldirektor TEUTATES)

Kein Konzern Europas verfügt über den Umsatz des Titanen TEUTATES. Als größeres Rüstungsunternehmen und führender Produzent von Automaschinen ist TEUTATES wahrlich die stärkste private Wirtschaftsmacht Europas. Seine Knebelverträge mit dem Reichskriegsministerium reichen bis in das Jahr 2105 und sichern dem Konzern auf Langzeit stetige Einnahmen aus dem Staatshaushalt. *Wichard von Seeburg* setzte sich 2048 gegen 14 Mitbewerber auf die Position des Generaldirektors durch und führt das Unternehmen oberflächlich in bester militärischer Tradition. Als hochdekoriertes General des Heeres AD ist *Wichard von Seeburg* augenscheinlich der klassische Traditionalist. Doch hinter den tief sitzenden Augen des kleinen Mannes schwelt die Gier nach mehr. Abseits Europas und unbemerkt von großen Teilen des Vorstands hat er zwischen den Ruinenstädten Koblenz und Wiesbaden das Raketentestzentrum *Herold* in Auftrag gegeben, welches kurz vor der Vollendung steht. *Wichard von Seeburg* träumt von einer geostationären Raketenplattform, mit welcher feindliche Truppen ohne Gegenwehr vom Schlachtfeld gefegt werden können. Diese ultimative Waffe wäre die Krönung seiner Karriere und womöglich der Anstoß zu einer kriegerischen Expansionsphase Europas, welche dem Konzern unzählige Milliarden in die Kassen spülen würde. Natürlich gäbe es auch zivile Nutzungsmöglichkeiten für ein Raumfahrtprogramm, doch *Wichard von Seeburg* ist überzeugt in größeren Maßstäben zu denken.

17-17 WETTER

Die Temperaturen in Europa sind relativ stabil. Auf der einen Seite wird die ankommende Sonnenstrahlung durch die winzigen Aschepartikel in der Atmosphäre geblockt und ins All zurückgeworfen, was zu einer deutlichen Abkühlung bis hin zu einer Eiszeit führen sollte. Auf der anderen Seite agiert die Asche wie ein Schirm, welcher die Wärme des Bodens in der Atmosphäre speichert und hält. Diese Wärme stammt vom gewaltigen Monte Inferna, dem größten Vulkan der Welt. Seit seinem Ausbruch haben sich die Windrichtungen deutlich geändert. Europa ist größtenteils von den westlichen Winden abgeschottet und erlebt in den Sommermonaten heftige Regenfälle. Die Temperaturen fallen tagsüber selten unter 20 °C und nachts selten unter 10 °C. Nur in den Wintermonaten können westliche Winde nach Europa hineinwehen und eisige Temperaturen von bis zu -30° bringen. Diese Vorkommnisse sind selten, aber beständig.


An manchen Tagen ist der Himmel fast frei von Asche und zeigt eine milchig-weiße bis hellgelbliche Färbung. Sie erinnert an das goldene Licht, welches vor dem Vulkanausbruch in Frühlings- und Herbstmonaten bei niedrigem Sonnenstand beobachtet werden konnte und auf vielen Gemälden gezeigt wird. Dieses diffus-weiße Licht stammt von den sauren Gasen, welche der Vulkanschlott fördert und in der höheren Atmosphäre kleine Tröpfchen aus Schwefelsäure bildet. An anderen Tagen ist der Himmel grau oder tiefschwarz und deutet auf Aschewolken hin, welche von den Winden über Europa getragen werden. Nicht selten passiert es, dass diese Wolken sehr tief liegen und einen Aschewind mit sich treiben, der die Sicht erheblich einschränkt. Diese sogenannten Aschestürme sind besonders gefährlich für den Menschen, da winzige Aschepartikel sich in den Lungen absetzen und diese auf Dauer schädigen. In den weiten und wilden Landen Europas wird die Asche schnell von Blättern, Tannennadeln und Gräsern aufgefangen, wodurch sie sich beim nächsten Regen als fruchtbarer Boden absetzt. In den großen Wehrstädten gibt es kein Grün und die Asche wird beständig aufgewirbelt, um sich erneut als Aschestrüm durch die engen Gassen zwischen den gewaltigen Wohngebäuden zu bewegen.

17-18 TRANSPORT UND REISEN

Innerhalb Europas nutzen Menschen bis hinab zur Unterschicht Autofahrzeuge, welche ihre Besitzer auf Befehl zu einer bestimmten Adresse bringen. Sie sind elektrisch betrieben und intelligent genug im Straßenverkehr zurechtzukommen, sich selbstständig zu laden und gegebenenfalls Staus zu umfahren. Wer sich selbst kein Autofahrzeug leisten kann, steigt häufig auf die Autobusse oder Autotaxis sowie die U-Bahn um. Besonders die Autobusse und U-Bahnen zählen allerdings als Transportmittel der armen Leute und werden daher von Menschen aus der Arbeiterelite und Mittelschicht nur ungern verwendet. Jene, die zur Elite gehören, bevorzugen hingegen ihre privaten Strahltriebwerksmaschinen und versuchen erst gar nicht, ihren Fuß auf natürlichen Boden zu setzen.

Das Reisen außerhalb Europas ist stark eingeschränkt und die meisten Menschen haben ihre Wehrstadt noch nie verlassen. Natürlich ist es für Geschäftsleute und manchmal auch für Menschen aus der Arbeiterelite notwendig, in eine andere Wehrstadt zu gehen, um dort Arbeiten auszuführen. Dies geschieht entweder über kommerzielle Strahltriebwerksmaschinen, die in regelmäßigen Abständen Wehrstädte wie Saarbrücken, Worms, Wertheim, aber auch Marburg, Erlangen, Bamberg und Suhl anfliegen. Sonderflüge in den Napoleonischen Bund nach Metz und Nancy oder den Südbund nach Staufen und Olten sind Diplomaten, Regierungsmitarbeitern und Menschen mit Ausnahmegenehmigung vorbehalten.

Deutlich unkomfortabler und länger ist die Reise mit einem gepanzerten Kettenfahrzeug der Firma BASILISK, welche von Europa ausschließlich nach Saarbrücken, Worms und Wertheim fahren. Von dort aus gibt es weitere Verbindungsmöglichkeiten in die anderen Wehrstädte. Die Reise mit dem Kettenfahrzeug wird vor allem von weniger wohlhabenden Menschen angetreten sowie von denen, welche den Wunsch verspüren, einen Blick ins alte Kaiserreich zu erhaschen. BASILISK bietet in der Zwischenzeit Reisen an, welche größere Ruinenstädte nahe Europa als Ziel haben. Ein Reisebegleiter gibt den Passagieren interessante Informationen über das Leben in der früheren Zeit und führt sie auf die Spuren des Untergangs im Jahr 1899. Die Gefahren, einem Drifter oder Horror zu



begegnen, bleiben jedoch bestehen, selbst wenn die Kettenfahrzeuge relativ schwer gepanzert und bewaffnet sind. Mehrere schwere Unglücke sind bekannt, einige sind nie wieder aufgetaucht und machen dieses Reisemittel zu einer Wahl für abenteuerfreudige Forscher.

Natürlich sind die Bürger Europas keine Gefangenen und haben jederzeit das Recht, die Wehrstadt zu verlassen. Sie werden vor dem Durchschreiten der zahlreichen Tore darauf hingewiesen, dass ihre Sicherheit außerhalb der Wehrstadt nicht gewährleistet werden kann und sie diese Reise auf eigene Gefahr antreten. Die Landbevölkerung Europas, welche den großen Wehrstädten fernbleibt, beweist zwar, dass die Wahrscheinlichkeit, einem gefährlichen Drifter oder Horror zu begegnen, sehr gering ist, doch sie beweist auch, dass man eine solche Begegnung kaum überlebt.

17-19 WEITERE WEHRSTÄDTE

Zu den nächsten Wehrstädten des europäischen Reichs zählen Saarbrücken, Worms und Wertheim. Alle drei sind beträchtlich kleiner als Europa und haben etwa 3 bis 25 Millionen Einwohner. Diese Orte sind deutlich weniger überwacht als Europa und haben bei der Geldverteilung eine erheblich geringere Priorität. Wie auch in Europa wird die öffentliche Ordnung durch H.A.S.S. aufrechterhalten und sie unterliegen den gleichen Gesetzen. Der Wall wird durch SCH.IL.D.-Truppen abgesichert und im Fall eines Angriffs durch SP.E.ER. verteidigt.

Die Wehrstadt Saarbrücken ist durch ihre Schwerindustrie berühmt und stellt wichtige Güter für die Unternehmen Europas her. Sie liegt an der Grenze zum Napoleonischen Bund und ist des öfteren ein Austragungsort von diplomatischen Treffen. Worms gehört zu den kleinsten Wehrstädten Europas und ist ein Zentrum der christlichen Religion. Papst Ernst von Etzel predigt im Dom St. Peter zu Worms und hat dort seinen Sitz. Wertheim ist ein wichtiger Stützpunkt der europäischen Armee und besitzt gewaltige Rüstungsschmieden des Unternehmens TEUTATES. Die Stadt ist durch den Rhein-Main-Kanal an das europäische Schifffahrtssystem angebunden, wodurch Waren mit hoher Tonnage transportiert werden können. In Wertheim sind auch mehrere Strahlentriebwerksmaschinen-Staffeln stationiert, die jederzeit

dazu bereit sind, im Falle eines Angriffs auf den Schlesienwall, zu starten.


Die Wehrstädte Erlangen, Bamberg und Suhl wurden ursprünglich nicht zum Bewohnen durch Zivilisten errichtet. Sie stellen die drei wichtigsten Grundpfeiler des Schlesienwalls dar, also der Verteidigungsanlage, welche die Truppen Wrotislavas am weiteren Einmarsch in europäisches Hoheitsgebiet hindern. Trotz ihrer geringen Größe sind es waffenstrotzende Bastionen, welche die Verteidigung des Landes, aber auch ihrer Bewohner sichern. In allen drei Städten ist das Militär durch Regimenter, Panzerbrigaden, Artillerieeinheiten und Strahlentriebwerksmaschinen-Staffeln vertreten.

Die nördlichste Wehrstadt Europas ist Marburg. Sie kam erst relativ spät zum europäischen Reich hinzu und bildet die einzige Verteidigungslinie Richtung Norden. Aus diesem Grund hat Europa gewaltige Ressourcen in den Ausbau des Walls gesteckt, welcher sich um die hoch gelegene Stadt Marburg befindet. Sollten die Truppen der Norsk einen Angriff wagen, müssten sie diesen bitterlich bezahlen. Ein niemals enden wollendes Mammutprojekt ist der Rhein-Lahn-Kanal, mit welchem zukünftig Truppen und Waren über die europäischen Schifffahrtswege nach Marburg transportiert werden sollen.

Außerhalb des europäischen Reichs liegen die Städte Metz und Nancy, welche beide zum Napoleonischen Bund gehören. Ihr Interesse an Kooperation ist relativ gering und inzwischen gilt es als gesichert, dass weitere Wehrstädte im Süden die Entscheidungen fällen. Metz und Nancy bilden also eine Art Verteidigungswall gegen Europa. Nach Süden hin liegt die Wehrstadt Staufeu, eine relativ kleine und die wahrscheinlich nördlichste Siedlung des Südbunds. Diplomatische Angebote, Staufeu und weitere Städte im Süden in Europa zu integrieren, schlugen fehl, da diese den freiheitsraubenden Überwachungsstaat unter H.A.S.S. ablehnen. Im Gegenzug wurden Hilfesuche entlang des Bologna Walls, einer Verteidigungsanlage im Norden Italiens, von Europa abgelehnt, da diese laut eigenen Angaben ausreichend Verteidigung mit dem Schlesienwall und Marburg im Norden und Osten leisten.

17-20 UMWELT

Die Wehrstädte Europas sind karg und nur



wenige Pionierpflanzen können hier fußzufassen. Es sind kleine, armselige Geschöpfe, die mit wenig Licht, Wasser und Boden zurechtkommen. Ihre feinen Wurzeln graben sich tief in die schnelltrocknende Asche und die zierlichen Blättchen geben sich auch mit dem flackernden Leuchten von Neonreklamen zufrieden. Nur wenige Bewohner Europas beachten sie, denn außerhalb der gewaltigen Hochhäuser gibt es wenig Grund zum Verweilen und das unansehnliche Erscheinungsbild dieser Pflanzen vermag es kaum zu verzaubern. Die dunkelgraue Asche des Monte Inferna setzt sich in den windstilleren Regionen hinter dem Wall ab und kann dort monatelang liegenbleiben, bevor der nächste Sturm sie erneut aufwirbelt. Es ist eine unwirkliche und öde Landschaft innerhalb der Wehrmauern.

Außerhalb des schützenden Walls sieht die Welt ganz anders aus. Tiefgrüne Wälder aus Tannen, Fichten und anderen Nadelholzgewächsen zieren die Landschaft. Ihre dichte Wuchsform schützt sie vor den gefährlichen Aschestürmen und zeichnet dunkle, unwirkliche Forste, unberührt durch Menschenhand. Die einstigen Felder und Weiden des 19. Jahrhunderts wurden von schnell wachsendem Gestrüpp verschlungen und durch dichten Baumwuchs in die stille Finsternis der Wälder integriert. Kaum ein menschliches Zeugnis aus dieser Zeit überstand die Gewalten dieser ungezügelter Natur.

Die Weiten des Europäischen Reiches sind ungebändigt. Der fruchtbare Boden lässt Pflanzen trotz des geringen Sonnenlichts sprießen, denn die Asche des Monte Inferna ist vernichtend und schöpferisch zugleich. Wird sie von den dichten Zweigen der Nadelhölzer eingefangen und setzt sich auf dem Boden ab, verwittert sie nach wenigen Jahren und gibt kostbare Pflanzennährstoffe wie Kalium, Natrium, Magnesium und Kalzium frei. In dieser grünen Abgeschlossenheit tummeln sich Rehe und Hirsche, Wildschweine und selbst wilde Pferde. Ihnen folgen die wiedereingewanderten Wolfsrudel, Braun- und Schwarzbären.

Dieses ungezähmte Land könnte ein Paradies sein, wären nicht noch viel gefährlichere Wesen auf der Suche nach frischer Beute. In den Tiefen der Wälder leben verschiedenste Drifter, die eine Melange aus Tier oder Pflanze und Unwesen sind. Viele von ihnen besitzen natürliche

Gestalten, doch sind ihre paraphysiologischen Kräfte erst entfesselt, werden sie zur tödlichen Bedrohung. Zu den gefürchtetsten unter ihnen zählen die Sturmwölfe, welche nur bei herannahenden Unwettern zu beobachten sind. Sie manifestieren sich aus peitschenden Sturmböen und greifen mit ihren massigen stofflosen Körpern an. Keine Kugel und kein noch mächtiger Schlag vermag sie zu töten. Nur Feuer hat sich als praktikables Abwehrmittel erwiesen. Nicht weniger gefährlich sind die Drosselranken, pflanzliche Drifter, die unbedachte Reisende in den Abgrund reißen. Sie wirken wie Bäume und Sträucher, doch sobald sie die Erschütterung von Fußschritten wahrnehmen, schießen ihre Wurzeln aus dem Boden und greifen nach allem, was eine Wärmesignatur besitzt. Die Beute wird unter die Erde gezogen und dort von invasivem Wurzelwerk durchbohrt und konsumiert.

Wäre es möglich, unter massivem Sicherheitsaufwand eine Kolonie zu gründen und die Drifter auf Abstand zu halten, bleiben immer noch die Horrors. Sie sind erheblich seltener als Drifter und dafür umso zerstörerischer. Einem Horror zu begegnen und diese Begegnung zu überleben, grenzt an ein Wunder. Selbst unter SP.E.E.R.-Veteranen kursieren nur vage Gerüchte, die das Blut in den Adern gefrieren lassen.

17-21 LANDBEVÖLKERUNG

Obwohl die Landbevölkerung Europas häufig als verrückte, abenteuerliche und nicht besonders weise Menschen abgetan werden, sind sie unabdingbar für das Bestehen Europas. Die kleinen Gehöfte und Farmen sorgen für frische Nahrung, die Schrottsammler bringen wichtige Ressourcen aus den Ruinen großer Städte in das Reich, und nicht zuletzt sind sie wichtige Informanten über die Geschehnisse außerhalb der Wehrstädte.

Da die kleinen Dörfer und Siedlungen nicht oder kaum unter der Kontrolle von H.A.S.S. stehen, verfügen viele von ihnen über eigene Sicherheitskräfte und nicht selten über eine unabhängige Gerichtsbarkeit. Dieses nicht konforme Verhalten bezogen auf die Gesetze des Reiches sind H.A.S.S. ein ständiger Dorn im Auge. Aus diesem Grund gibt es kaum Unterstützung und die Sicherheit durch die Truppen von SP.E.E.R. ist nicht gewährleistet. Nicht selten hört man deshalb vom

Verswinden ganzer Dörfer, von schrecklichen Geschichten über deren Schicksal und warnt die Menschen in den Wehrstädten davor, ihr Glück und ihre Freiheit auf dem Land zu suchen.

In der Tat ist es relativ selten, einem gefährlichen Drifter oder gar einem Horror in Europa zu begegnen, doch die zahlreichen Vorfälle in der Geschichte zeigen, dass man eine Begegnung selten überlebt. Aus diesem Grund ist die Landbevölkerung ein sehr spezieller Menschenschlag, der seine eigene Sicherheit nicht

hinter großen Wehrmauern, sondern im vertrauensvollen Zusammenleben mit seiner Familie und seinen Mitmenschen sieht. Diese Ideen stehen absolut konträr zu den Vorstellungen der Menschen in Europa, weshalb ein kultureller Austausch nur selten zustande kommt. Die Landbevölkerung konzentriert sich um die große Wehrstadt Europa herum, doch sie ist von den nördlichsten Gefilden Marburgs bis hinter den Schlesienwall im Osten zu finden.





18 EUROPAS STAAT

18-1 STRUKTUR

Europa wurde als autarke Wehrstadt geplant und vereinigt bis zum heutigen Tage die gesamte Macht des Reiches in sich. Im Reichstag treten gewählte Bürger der Wehrstädte zusammen, die wiederum das Reichsgremium wählen. Ihm voran steht der Reichspräsident als mächtigster Mann Europas. Seine Entscheidungen gelten als bindend, jedoch muss der Reichstag über Gesetzesänderungen abstimmen. Diese oft langwierigen Verhandlungen unter den Parteien können durch den Reichspräsidenten umgangen werden, da er das Dekretrecht besitzt. Dekrete sind vom Präsidenten kurzfristig ins Leben gerufene Gesetze, die zuvor nicht durch den Reichstag verabschiedet wurden. Es erlaubt dem Reichspräsidenten schnell in Notfallsituationen zu reagieren. Die bisherigen Präsidenten nutzen das Dekretrecht eher selten, da der Reichstag jederzeit die Möglichkeit besitzt, ein Dekret anzufechten und darüber abzustimmen. So haben in der Geschichte die meisten Dekrete nach wenigen Tagen und Wochen ihre Legitimität verloren, doch einige von ihnen existieren schon seit Jahrzehnten, ohne angefochten zu werden. Der Reichspräsident repräsentiert Europa und seine Regierung, verhandelt mit anderen Nationen und ist oberster Befehlshaber des Militärs.

Nach dem Reichspräsidenten folgt der Reichskanzler, welcher sich um die Staatsgeschäfte kümmert. Seine Aufgabe ist es, den Reichspräsidenten vor der täglichen Bürokratie zu bewahren, Entscheidungen seiner Exzellenz in Gesetzesform zu gießen und sie durch den Reichstag zu bringen. Weiter sammelt er alle Bitten und Beschwerden der Ministerien, versucht diese selbstständig zu erfüllen oder zu klären und legt sie nur, wenn seine eigenen Bemühungen scheitern, dem Reichspräsidenten als letzte Instanz vor. Für diese vielfältigen Aufgaben hat der Reichskanzler einen gewaltigen Stab und wird wegen des Rechts eigenständig und ohne vorherige Absprache mit dem Reichspräsidenten zu agieren, als mächtigster Mann in den Schatten betrachtet. Zusätzlich

besitzt er eine weitere Autorität, mit der er sogar die Entscheidungen des höchsten Volksvertreters blockieren kann. Der Reichskanzler entscheidet über den Staatshaushalt und die Finanzen, was ihm bei Ausgaben eine nahezu uneingeschränkte Macht verleiht. Dieses Recht wurde bisher selten angewandt, z. B. als Reichspräsident von Ahrenfeld die Rückeroberung Berlins per Dekret in die Wege leitete. Der Reichstag stand den ungeheuren Ausgaben kritisch gegenüber und hätte die Entscheidung des Reichspräsidenten vermutlich nicht unterstützt. Durch das Dekret gab es aber gar keinen Grund für den Reichspräsidenten, den Reichstag um Finanzmittel zu bitten. Viktor von Lesch, der damalige Reichskanzler, gab die Gelder für die Mobilmachung nicht frei und so landete die Entscheidung am Ende doch im Reichstag, der dagegen stimmte. Von Ahrenfeld trat erbost zurück, stürzte Europa in eine Staatskrise und wurde wenige Wochen später Vorstandsmitglied bei TEUTATES. Nach dem Reichskanzler kommen die ebenfalls vom Reichstag gewählten Reichsminister, welche das Reichskriegsministerium, Reichsverwaltungsministerium, Reichsbürgerministerium und das Reichsentwicklungsministerium umfassen. In ihrem Hoheitsgebiet können Reichsminister nur noch durch den Reichspräsidenten überstimmt werden oder vom Reichskanzler Geld für ihre Vorhaben verweigert bekommen. Weiterhin sitzt ein gewählter Vertreter jeder Wehrstadt Europas im Reichsgremium, welcher durch die jeweilige Stadtkammer gewählt wird. Sie haben einen Beraterstatus und vertreten die Interessen ihrer Wehrstadt.

18-2 REICHSKRIEGSMINISTERIUM

Der Name des Ministeriums stammt aus einer längst vergessenen Epoche der Geschichte und wurde aufgrund von konservativen Kräften innerhalb des Reichstags nie geändert. Dem Reichskriegsminister unterstehen die drei wichtigsten Verteidigungskräfte des Landes, SP.E.ER., SCH.I.L.D. und H.A.S.S. Mit ihrer Hilfe bewahrt der Minister die innere und äußere



Sicherheit, gewährt jedem Menschen Europas Schutz und das Recht auf Selbstbestimmung, sofern er kein Abno ist, und koordiniert militärische Aufklärungsmissionen sowie den Geheimdienst. Das Ministerium gilt als eine der wichtigsten Schlüsselpositionen und ist bei der Wahl des neuen Reichsgremiums immer hart umkämpft. Noch nie seit der Geschichte Europas wurde ein Minister gewählt, welcher nicht zuvor als hochdekoriertes Offizier in einer der drei Verteidigungsgruppen Europas kämpfte. Seit mehr als 8 Legislaturperioden in Folge stellen ehemalige H.A.S.S.-Offiziere den Reichskriegsminister.

18-3 REICHsverwaltungSMinisterium

Nicht weniger umstritten als die Nachfolge des Reichskriegsministers ist die des Reichsverwaltungsministers. In dieser Institution laufen alle Fäden des Landes zusammen. Aus den Gesetzen des Reichstags werden Verwaltungsvorschriften gemacht, an die sich alle Ämter zu halten haben. Führungspositionen innerhalb der Ämter werden hier entschieden und sämtliche Gerichte Europas unterstehen dem Reichsverwaltungsministerium. Wer diese Tätigkeit für langweilig hält, unterschätzt die Macht, Schlüsselpositionen zu besetzen, Handlungsspielräume der Ämter zu beschneiden und nicht zuletzt die Rechtsprechung zu kontrollieren. In langjähriger Tradition wird das Amt des Reichsverwaltungsministers mit einem studierten Juristen besetzt.


19-4 Reichsbürgerministerium

Alle Ämter der Wehrstädte, die sich um die Belange des Bürgers kümmern, unterliegen den Entscheidungen des Reichsbürgerministers. Sein Ministerium kontrolliert die Vergabe zahlreicher Legitimationen, sofern sie nicht unter die Sicherheitsbelange von H.A.S.S. fallen, das Ausweiswesen mit dem E-Pass als wichtigstes Ausweisdokument, Renten, Gehälter der Staatsbediensteten und das umfassende Gesundheitswesen. Mit diesen vielfältigen Aufgaben ist das Reichsbürgerministerium die personalstärkste Institution unter den Ministerien, jedoch weitaus weniger umkämpft als die beiden vorherigen.

18-5 Reichsentwicklungsministerium

Einer der gefährlichsten Posten im höchsten Staatsdienst ist der des Reichsentwicklungsministers. Obwohl die Beschreibung des Ministeriums mit der Entwicklung von Infrastruktur, Bildungs- und Forschungsprojekten auf den ersten Blick harmlos wirkt, ist der oberste Chef des Ministeriums beliebteste Zielscheibe des Reichstags. Reichsentwicklungsminister von Gehrten trat nach dem Eingeständnis zurück, dass die unvorstellbar teuren Hochstraßen zwischen den Wehrstädten Europas ein finanzielles Desaster waren. Die auf Stelzen gebauten Schnellstraßen sollten maximalen Schutz gegen Drifter und Horrors bieten, doch die fast autarken Wehrstädte sahen wenig Sinn darin, ihre Produkte per Lastkraftwagen zu versenden. Der Flugverkehr mit Strahltriebwerkslastmaschinen war schon seit vielen Jahren etabliert, schnell, sicher und nur geringfügig teurer, als in eine neue Staffel von schwergewaperten Lastkraftwagen zu investieren. Seit dieser Zeit verrotten die Hochstraßen, wurden teilweise durch Drifter und Horrors stark beschädigt und werden kaum genutzt.

Der inzwischen verstorbene Reichsentwicklungsminister Mildt trat nach seinem Prestigeprojekt, dem staatlichen Raketentestgelände Grombach am Rand der Wehrstadt Europas zurück. Von hier aus sollten die ersten Raketen ins All starten. Satelliten waren geplant, welche die Kommunikation zwischen den Wehrstädten erleichtern und Pioniere der Raumfahrt wurden ausgebildet, um detaillierte Karten der Erde zu erstellen, nach dem Grund für das Verschwinden der Vereinigten Staaten Amerikas und Kanadas suchen und so weiter. Keine der 18 abgeschossenen Raketen kam jemals weit genug, um einen Satelliten abzusetzen und zerschellten vor den Toren Europas oder explodierten kurz nach dem Start. Finanziell war das gut gemeinte Projekt eine Katastrophe, von der sich Europa über Jahre nicht erholte. Nur wenige Reichsentwicklungsminister wurden mit so viel Schimpf und Schande aus dem Amt gejagt wie Bernhard von Güntenstein, welcher mit der Planung der letzten Ausbauphase Europas betraut war. Neben vielen fehlgeschlagenen Neubaugebieten im äußeren Ring war der



Stadtteil Marxzell sein persönliches Prestigeprojekt. Der berühmte Stadtentwickler Eschendorf sollte eine neue Struktur nach Europa bringen, mit kleinen autarken Stadtteilen. Die Idee war, den Immobilienmarkt des Zentrums zu entlasten, Arbeit und Wohlstand in die Randgebiete zu bringen und im Fall eines Angriffs durch Feinde autarke Kommunen mit eigener Versorgung zu fördern. Der Stadtteil Marxzell scheiterte kläglich als jedes andere Neubauprojekt am Stadtrand und gilt inzwischen als militärisches Sperrgebiet. Die Liste könnte noch lange fortgesetzt werden und so ist jeder aufstrebende Politiker gut beraten, sich nicht zum Reichsentwicklungsminister machen zu lassen. Ein paar wenigen Individuen gelang es, dieses Ministerium als Feuertaufe zu durchlaufen und daraus gefestigt in andere Ministerien zu starten. Das berühmteste Beispiel ist der amtierende Reichspräsident Friedrich von Trotten, welcher sich mit klugen und zukunftsorientierten Kleinprojekten Respekt verdiente. Böse Zungen behaupten, er hätte das Geld mit der Gießkanne ausgegeben und sinnlose Wahlversprechen einflussreicher Reichstagsmitglieder gesponsert, um bei der kommenden Wahl als Reichspräsident zu punkten. Dafür gibt es aber keine stichhaltigen Beweise.

18-6 ÄMTER

Jedes Ministerium des europäischen Reichs hat ausführende Stellen, die ihm unterstehen; die Ämter. Sie sind direkte Schnittstellen zwischen Politik und Volk, koordinieren das tägliche Leben und machen sich, wenn nötig, die Hände schmutzig. Alleine in der Wehrstadt sind 34 verschiedene Ämter beheimatet, in den anderen Wehrstädten des Reiches befinden sich 26 weitere. Zu den berühmtesten unter ihnen zählen:

Humangenetisches Amt für Schutz und Sicherheit

Die Polizei, Staatssicherheit, der Schutz vor Abnos und ihren paraphysiologischen Kräften und nicht zuletzt der Geheimdienst Europas sind alle zu H.A.S.S. verschmolzen. Ohne Zweifel ist diese Institution das mächtigste aller Ämter und sein Einfluss reicht bis hinauf in die höchsten Ebenen der Politik. H.A.S.S. wird von Sicherheitsdirektor Heinrich Böhmstett geleitet, der niemand geringerer als dem

Reichskriegsminister untersteht. Rechtlich gesehen trägt er den Titel eines Reichsmarschalls und muss bei öffentlichen Anlässen auch so tituliert werden. Da seine Liebe zum Militär jedoch sehr begrenzt ist, besteht er in nichtöffentlichen Sitzungen auf den Titel Sicherheitsdirektor. Das Amt gliedert sich in Stadtpolizei, Staatspolizei, Abteilung für Paraphysiologie, Abteilung für Überwachung und Statistik, welche zusammen mit Ausläufern der Staatspolizei den europäischen Geheimdienst bildet. Weitere Kleinabteilungen kümmern sich um Randthemen.

SP.E.ER.

Auch wenn der Begriff Amt nicht im Namen der schwerbewaffneten Verteidigungskräfte Europas auftaucht, ist SP.E.ER. nach rechtlichen Maßstäben ein Amt. Das Militär besitzt in Europa seit der Gründungszeit einen Sonderstatus und muss sich nicht an den typischen Aufbau der Ämter halten. Seine Leitung untersteht Reichsmarschall Erich von Donnberg, einem hochdekorierten Veteranen des Schlesienwalls. SP.E.ER. ist in weitere Kampfverbände aufgegliedert, welche größtenteils einer Wehrstadt zugeteilt sind. Ausnahmen bilden die Pioniere, Reichsmarine und A.B.A.D.O.N.. Die immer wichtiger werdende Reichluftwaffe kämpft seit Jahren um die Formierung einer eigenständigen Verwaltungseinheit, ist aber immer noch verschiedenen Kampfverbänden zugeteilt. Kein geringer Teil der militärischen Macht ist entlang des Schlesienwalls stationiert, jedoch gibt es auch in Europa, Saarbrücken und Marburg große Kampfverbände. Den kleinsten Teil von SP.E.ER bildet die Reichsmarine, welche ausschließlich zur Patrouille der Binnengewässer besteht. Dem Reichsmarschall unterstehen zahlreiche Generäle, welche sich auf verschiedene Wehrstädte aufteilen. Sie alle erstatten direkt dem Reichsmarschall Bericht, dieser dem Reichskriegsminister und bei Wunsch dem Reichspräsidenten.

SCH.I.L.D.

Auf Grund effektiver und absichtlich verwirrender Öffentlichkeitsarbeit wird die Verteidigung Europas im Volk häufig SP.E.ER. zugeordnet, doch der Schutz der Wehrstädte unterliegt allein SCH.I.L.D.. Seine Soldaten



bemannen die gewaltigen Wehrstadtwälle und sichern diese letzten großen Bastionen der Menschheit gegen Drifter, Horrors, fremde Nationen, Schmuggler und Separatisten. SCH.I.L.D. hat seit seiner Gründung das Problem, im Kompetenzgerangel zwischen H.A.S.S. als allgemeiner Staatsmacht und SP.E.E.R. als größtem Waffenverband zerrieben zu werden. Aus diesem Grund gab es von beiden Seiten bereits den Versuch, SCH.I.L.D. zu integrieren, doch solange sich H.A.S.S. und SP.E.E.R. so verbissen gegenüberstehen, muss man sich bei SCH.I.L.D. nicht davor fürchten, in der Bedeutungslosigkeit zu versinken. Als größte vom Volk wahrgenommene Aufgabe gilt die Verteidigung des Schlesienwalls zwischen den Wehrstädten Erlangen, Bamberg und Suhl. Die Truppen dort unterstehen ausschließlich SCH.I.L.D. Der Kampf vor dem Wall ist SP.E.E.R. überlassen, welches sich gerne als große Schutzmacht der östlichen Wehrstädte betrachtet und nicht davor zurückschreckt, die Taten der tapferen Soldaten von SCH.I.L.D. bei Gefechten entlang des Walls zu unterschlagen. SCH.I.L.D. untersteht Reichsmarschall Arnold von Greifenreuth, welcher sich von den Generälen


jeder einzelnen Wehrstadt Bericht erstatten lässt. Er ist ein sehr zurückhaltender und nachdenklicher Mann, der den Posten bereits seit 16 Jahren innehat; länger als jeder seiner Vorgänger.

Amt für Reisewesen

Will ein Bürger innerhalb Europas reisen oder gar das Reich verlassen, benötigt er dafür eine Erlaubnis des Amtes für Reisewesen. Es überprüft den Hintergrund der Person und versucht eventuelle Spitzel und Agenten anderer Nationen zu enttarnen. Während das Reisen innerhalb Europas unkompliziert verläuft und sogar über die Plattform des Amtes im Datenstrom beantragt werden kann, ist das Verlassen des Reiches nahezu unmöglich. Nur hochrangigen Politikern und Diplomaten wird eine derartige Reisefreiheit gestattet. Das Amt untersteht Verwaltungsdirektor Brechthold Mühning, der dem Reichsbürgerminister untersteht.

Amt für Ausweiswesen

Neben dem E-Pass als wichtigstes Ausweisdokument in Europa vergibt das Amt für Ausweiswesen Legitimierungen, die nicht in den



Sicherheitsbereich fallen. Sie stellen Anerkennungen von Berufen und Firmen aus, vergeben Qualifikationsscheine und auch die Schulzeugnisse, obwohl das Bildungswesen nicht in ihr Ressort fällt. Das Amt wird von Verwaltungsdirektor Graf Leonhardt von Ulfenstein geleitet, der ein bekennender Verfechter des Adels in Europa ist.

Amt für Fahrzeugwesen

Will ein europäischer Bürger eine Fahrzeug-Legitimation für Manuelllenker erwerben, sein Fahrzeug zulassen oder abmelden, muss er zum Amt für Fahrzeugwesen. Hier werden die auf Europas Straßen befindlichen Gefährte in regelmäßigen Abständen auf ihre Fahrtauglichkeit getestet und wenn notwendig außer Betrieb genommen. Mit ihrem rigorosen Vorgehen hat das Amt sich unter den Kraftfahrern Europas nie Freunde gemacht, weshalb sie es verächtlich als *Aff!* bezeichnen.

Vor zwei Jahren wurde Martilde Lessendorf Verwaltungsdirektorin. Kurze Zeit zuvor hatte man sie noch als aussichtsreiche Kandidatin für die Reichskanzlerschaft gesehen, womit sie die erste Frau auf dieser Position geworden wäre. Ihre liberale Haltung gegenüber Abnos und kritische Betrachtung einer öffentlichen Überwachung kam bei H.A.S.S. vermutlich nicht gut an. Noch während ihrer Wahlkampagne kam eine Schmutzgeschichte nach der anderen über sie heraus und irgendwann wurde sie im Reichstag nur noch Madame Dementi genannt. Viele der aufgebauchten Skandale wiesen darauf hin, dass ihre Wahlkampfgegner Informationen von H.A.S.S. zugespielt bekamen. Noch vor der Wahl beschuldigte Matilde Lessendorf H.A.S.S. öffentlich des Amtsmissbrauchs, worauf die Schmutzkampagnen plötzlich endeten. Für ihre Wahl als Reichskanzlerin kam dieser Zug jedoch zu spät. Seit ihrer Ernennung als Verwaltungsdirektorin für Fahrzeugwesen hat H.A.S.S. nun regelmäßig Probleme bei der Zulassung neuer Fahrzeuge und liegt mit Lessendorfs Amt im permanenten Rechtsstreit.

Amt für Gesundheit und Soziales

Von Hygieneprüfungen in lebensmittelverarbeitenden Unternehmen, der Überwachung medizinischer Einrichtungen, Seuchenkontrolle, soziale Hilfsleistungen, der Vermittlung von

Arbeitskräften bis hin zur Rente von Senioren macht dieses Amt alles. Es gehört neben H.A.S.S. zu den größten Verwaltungsorganen und ist dem Reichsbürgerministerium unterstellt. Seine vielfältigen Aufgaben sind kostspielig und durch die dominante Marktmacht des Lebensmittelherstellers und Gesundheitsunternehmens CERES wird seine Arbeit deutlich erschwert. Unabhängige Medien haben das Amt für Gesundheit und Soziales immer wieder als Schoßtierchen und Untergebenen von CERES tituliert, doch diese Vorwürfe sind nicht gerechtfertigt. Die Verwaltungsdirektorin Emma Selckendorf kämpft seit zwei Legislaturperioden um faire Preise auf dem Lebensmittel- und Gesundheitsmarkt, doch CERES hat mächtige Fürsprecher im Reichsbürgerministerium. Durch diese wohlgelungene Arbeit seiner Interessensverbände hat das Unternehmen Milliarden an Staatsgeldern abschöpfen können und floriert wie niemals zuvor.

Amt für Bildung und Forschung

Die Bereiche Bildung und Forschung haben in Europa einen hohen Stellenwert. In den letzten Jahrzehnten ist die Technologie förmlich explodiert. Hatte noch keiner der heutigen Rentner in Kindheitstagen einen Rechner zu Hause, so wächst heute jedes Kind mit Dutzenden wohl getarnten Rechnern im Haushalt auf. Nahezu jede komplexere Maschine verfügt heute über Prozessoren und ausgeklügelte Programme, deren Entwicklung gut ausgebildete und innovative Fachleute benötigen.

Das Amt umfasst das gesamte Bildungswesen Europas und ist der wichtigste nicht-kommerzielle Forschungsträger. Firmen wie TEUTATES, MINERVA, CERES und HYPNOS lassen jedes Jahr Milliarden von Courantmark für Forschungsprojekte an den Universitäten springen, doch sie erwarten dafür Resultate und dulden keine verschwenderische Grundlagenforschung. Für diese notwendigen, aber nicht direkt anwendbaren Projekte zahlt das Amt für Bildung und Forschung. Die Verwaltungsdirektorin Dr. Aldelheit von Lärchenwald ist selbst Wissenschaftlerin und weiß daher um die Probleme und Sorgen ihrer Schützlinge. Sie gilt als eine der kompetentesten Beamten des Landes und hat bei den nächsten Wahlen gute Aussichten auf eine Ministerposition.

18-7 ENERGIE, ABFALL & WASSER

Die Versorgung der größten Stadt des Reiches mit Strom und Wasser war schon immer eines der komplexesten Themen des Reichsentwicklungsministeriums. Wurde zu Anfangszeiten noch auf Kohle aus dem Norden und Wasser aus dem Rhein gesetzt, versorgen heute hochtechnologische Konzepte die Stadt mit dem Notwendigsten. Die Stromproduktion Europas gehört zu den bestbewahrten Geheimnissen der Wehrstadt. Auf der einen Seite bietet die Stromversorgung ein gutes Angriffsziel für Feinde und auf der anderen Seite ist diese hochriskant. Nach Berichten der Zeitschrift *Freier Reichsbote* setzt die Regierung bereits seit Jahrzehnten auf Kernspaltreaktoren, die sich unterhalb des Militärgeländes im Südwesten der Stadt befinden sollen. Der anonyme Reporter bekräftigte diese Vermutung mit den gewaltigen Fernwärmerohren, die sich aus dem Sperrgelände heraus durch die gesamte Stadt ziehen; ober- und unterirdisch. Nach seiner Einschätzung gibt es nicht viele Quellen, die solche Menge an Wärme produzieren können. Weiterhin steigen im Sommer die Temperaturen des Rheins gerade am Ufer von Lautenburg deutlich an, weil die heißen Abwässer aus dem Militärgelände von der Stadt nicht als Fernwärme genutzt werden. Die Abwässer besitzen außerdem eine hundertfache Hintergrundstrahlung, verglichen mit dem Wasser des Rheins südlich der Stadttore. Das Militär dementierte diesen Artikel sofort, was eher wie ein Eingeständnis wirkte.

Abfall und Wasserwirtschaft sind in Europa eng miteinander verwoben. Die Abwässer werden geklärt und aufgereinigt. Was zuerst wie eine Technik des Umweltschutzes wirkt, hat rein wirtschaftliche Gründe. Das Wasser zirkuliert innerhalb Europas und gefiltertes Abwasser wird nach mehreren Behandlungsschritten wieder in die Wassernetze der Stadt eingeleitet. Die im Abwasser vorkommende Biomasse wird als Dünger und Substrat an den Lebensmittelkonzern CERES verkauft, der Hauptabnehmer für Biomasse jeder Art ist. Auf ihr werden Pilze, Bakterien und Pflanzen gezüchtet, die später wieder in den Lebensmittelkreislauf gelangen. Feststoffabfälle werden zu 98 % wiederverwertet, um die kostbaren Rohstoffe aus ihnen erneut nutzen zu können. Mehrere kleine

Staatsunternehmen haben sich auf die Extraktion und Reinigung von Festabfällen fokussiert. Seit Jahren versuchen auch private Unternehmen diesen Markt zu betreten, doch bisher hält der Staat aus taktischen Gründen seine schützende Hand darüber.

Umweltschutz ist in Europa kein verbreitetes Thema. Die Welt außerhalb der Wehrmauern zählt als feindlich und wird genauso behandelt; als Feind. Da das oft schwarze Wasser des Rheins, welches von feinen Aschepartikeln durchsetzt ist, ohnehin kaum Leben unterstützt, gibt es keinen Grund, Chemieabfälle nicht direkt im Stadtteil Neudorf in den Rhein einzuleiten. Luftemissionen sind für eine Stadt dieses Ausmaßes kein bedeutendes Thema, da die meisten Technologien mit Elektromotoren arbeiten, welche emissionsfrei sind. Die Luftschadstoffe des Monte Inferna überschatten ohnehin alle chemieverarbeitenden Betriebe, welche ihre schädlichen Gase bevorzugt bei Aschestürmen entlassen. Zu dieser Zeit sind nur wenig Menschen auf den Straßen unterwegs und tragen hoffentlich einen Mundschutz.

18-8 DAS SOZIALSYSTEM

Die Gesundheit ist ein unschätzbare Gut, denn das Sozialsystem in Europa ist nicht mehr als ein Almosen. Wer schwer erkrankt und seine Arbeit verliert, ist bald auf seine Familie angewiesen und wer dort keine Unterstützung findet, steht schnell vor dem sozialen Abstieg. Nach 3 Monaten Krankheit ist der Arbeitgeber berechtigt, den Arbeitsvertrag fristlos zu kündigen. Der Staat sieht es als ungerechtfertigte Belastung für Unternehmen, einen langfristig erkrankten Arbeitnehmer weiter zu beschäftigen. Nach einer Kündigung oder dem Verlust des Arbeitsplatzes stehen dem Arbeitslosen 3 Monate Fortzahlung seines früheren Lohns auf Staatskosten zu, sofern er mindestens 3 unterbrechungsfreie Jahre in die gesetzliche Arbeitslosenversicherung eingezahlt hat. Danach erhält der Arbeitslose ein Wohlfahrtsgeld von 250 C/Monat und muss sich selbst um Arbeit bemühen. Das *Amt für Gesundheit und Soziales* hat am Eingang des pompösen Reichsgebäudes eine Tafel mit Arbeitsplatzangeboten. Jeden Morgen sammeln sich dort endlose Schlangen von Arbeitswilligen auf der Suche nach der nächsten schlecht bezahlten Stelle.



19 AUSTRÜSTUNG

19-1 AUSTRÜSTUNG KAUFEN

Bei Charaktererschaffung kann sich jeder Charakter mit dem ihm zur Verfügung stehenden Vermögen ausrüsten. Einige Gegenstände benötigen besondere Legitimierungen, um sie erwerben zu dürfen. Bei Spielbeginn muss der Charakter entweder die entsprechende Legitimierung erwerben, um sich diese Gegenstände kaufen zu dürfen oder das Talent *Schwarzmarktkontakt* besitzen. Besitzt der Charakter weder die notwendige Legitimierung noch einen Schwarzmarktkontakt, zahlt er für jeden legitimierungspflichtigen Gegenstand den doppelten Preis und für illegale Ausrüstung sogar den dreifachen Preis. Dies ist nur bei Charaktererschaffung möglich. Im Spiel werden Legitimierungen oder Schwarzmarktkontakte für den Kauf dieser Gegenstände benötigt.

19-2 BESCHAFFUNGSZEITEN (BZ)

Nicht jede Ware ist sofort verfügbar. Der Charakter muss entweder in der ganzen Stadt die Läden abklappern oder die Ware bestellen und auf deren Ankunft warten. Beschaffungszeiten (BZ) sind grobe Zeitangaben, die ein Artikel braucht, um nach Bestellung bei dem entsprechenden Fachhändler im Regal zu stehen. Ware mit einer Beschaffungszeit von 1 Tag kann noch am gleichen Tag erworben werden. Haben Charaktere wenig Zeit und benötigen sie unbedingt einen bestimmten Artikel, können sie bei einem passenden Händler den 10-fachen Preis dafür bezahlen und erhalten den Artikel in 1 W6 Stunden. Diese ungeheure Summe stachelt entweder den Verkäufer an, Himmel und Hölle in Bewegung zu setzen oder dient als Schmiergeldzahlung bei öffentlichen Stellen. Es bleibt dem Spielleiter überlassen, ob der Gegenstand überhaupt verfügbar ist.

19-3 SCHWARZMARKT

Ist eine Ware aufgrund fehlender Legitimierungen oder ihrer Einstufung als militärisches Equipment nicht verfügbar, gibt es immer noch den Schwarzmarkt. Schwarzmärkte sind vereinzelt Händler, die meist in der Unterwelt oder in Unterschichtvierteln ihren

nicht ganz legalen Geschäften nachgehen.

Will ein Charakter Waren auf dem Schwarzmarkt erstehen, muss er zuerst einen Händler kennen, der die Ware besorgen könnte. Kennt er einen Schwarzmarkthändler, der die Ware nicht führt, kann dieser ihn für ein kleines Entgelt weitervermitteln, denn die windigen Verkäufer illegaler Waren sind untereinander gut vernetzt.

19-4 TARNUNG (TARN)

Viele Ausrüstungsgegenstände sind nicht ganz legal und ein Charakter mag Interesse daran besitzen, diese Objekte nicht zur Schau zu stellen. Wird der Gegenstand verdeckt getragen, ist die Tarnung der Mindestwurf für *Wahrnehmungs-*(passiv) und *Suchen-Würfe* (aktiv). Besitzt ein Gegenstand keinen Wert für Tarnung (*Tarnung* -) ist er so offensichtlich, dass ein Charakter nicht würfeln muss, um ihn zu entdecken.

19-5 PRIMITIVE TECHNOLOGIE

Europa hat sich in den letzten 30 Jahren zu einer futuristischen Zukunftsidee entwickelt. Was an der Jahrtausendgrenze noch als reinste Technikfantasie galt, war wenige Jahre später bereits Realität. Dieser enorme Sprung in der technologischen Entwicklung wurde durch wichtige Erfindungen auf dem Gebiet der Rechner möglich, welche heute quasi alles steuern und überwachen.

Manche Menschen fühlten sich von dieser rasanten Entwicklung abgeschreckt und setzen deshalb weiterhin auf primitive Technologien. Andere, die auf dem Land leben, besitzen keine Rechner und arbeiten wie vor hundert Jahren auf den Feldern. Auch *Diabolus* in ihrer wahren Gestalt können häufig nur primitive Technologien einsetzen, welche in den nachfolgenden Tabellen mit einem ^P gekennzeichnet sind.

19-6 LEGITIMIERUNGEN & QUALIFIKATIONEN

Man muss nicht immer den illegalen Weg beschreiten und kann sich durchaus einige Dinge legitimieren lassen. Ein Charakter, der behördliche Legitimierungen mit sich trägt, wird

immer anders behandelt als ein Mensch, der sich nicht für Gesetze zu interessieren scheint. Legitimierungen werden grundsätzlich von Ämtern und Behörden ausgestellt und in den E-Pass des Bürgers eingetragen. Um die Legitimationen zu erlangen, sind neben dem notwendigen Geld häufig eine gute Führungsakte und entsprechende Qualifikationen notwendig.

Legitimierungen

Abno-Registrierung

Sich als Abno nicht bei H.A.S.S. registrieren zu lassen ist illegal und kann zu schweren Auflagen bis hin zu Freiheitsstrafen führen. Natürlich können sich nur *Mutatis* registrieren, da *Diabolus* rechtlich nicht als Menschen betrachtet werden. Weil H.A.S.S. keine Möglichkeit besitzt, die


Legitimierungen und Qualifikationen

Legitimierung/Qualifikation	Behörde/Institution	Beschaffungszeit	Preis
Legitimierungen¹			
Abno-Registrierung*	H.A.S.S.	30 Tage	durch E-Pass
Chemikalien-Legitimierung	H.A.S.S.	21 Tage	500 C
E-Pass (Ersatz)*	Amt für Ausweiswesen	30 Tage	30 C
E-Pass (optische Fälschung) ²	Schwarzmarkt	3 Tage	100 C
E-Pass (elektronische Fälschung) ²	Schwarzmarkt	5 Tage	2.500 C
E-Pass (meisterhafte Fälschung) ²	Schwarzmarkt	15 Tage	25.000 C
Fahrzeug-Legitimierung	Amt für Fahrzeugwesen	25 Tage	350 C
Handels-Legitimierung*	Reichsfinanzbehörde	30 Tage	1.000 C
Jagd-Legitimierung*	H.A.S.S.	21 Tage	250 C
Kapitäns-Legitimierung	H.A.S.S.	20 Tage	2.000 C
Medizinische Legitimierung	Amt für Gesundheit und Soziales	20 Tage	5.000 C
Piloten-Legitimierung	H.A.S.S.	20 Tage	3.500 C
Reise-Legitimierung (Ausland)*	Amt für Reisewesen	15 Tage	350 C
Reise-Legitimierung (Europa)*	Amt für Reisewesen	5 Tage	100 C
Schlosser-Legitimierung	H.A.S.S.	20 Tage	3.600 C
Schusswaffen-Legitimierung	H.A.S.S.	20 Tage	500 C
Sicherheits-Legitimierung	H.A.S.S.	20 Tage	150 C
Visum*	H.A.S.S.	1 Tag	50 C
Volljährigkeits-Legitimierung*	Amt für Ausweiswesen	30 Tage	durch E-Pass
*keine Qualifikation notwendig			
Qualifikationen³			
Fachkenntnis (Chemikalien)	Chemische Ausbildung	3 Jahre	1.000 C
Fahrzeugunterricht	Fahrzeug-Fachschule	3 Monate	500 C
Flugunterricht	Flug-Fachschule	8 Monate	2.500 C
Medizinische Ausbildung	Krankenhaus oder freier Arzt	5 Jahre	5.000 C
Nautische Qualifikation (Güter)	Kapitän/Schiffahrtsgesellschaft	6 Monate	1.500 C
Nautische Qualifikation (Personen)	Kapitän/Schiffahrtsgesellschaft	6 Monate	1.500 C
Schusswaffen-Qualifikation	Schusswaffen-Instruktor	7 Tage	250 C
Sicherheits-Qualifikation	Sicherheits-Fachschule	3 Monate	1.000 C
Schlosserlehre	Niedergelassener Schlosser	3 Jahre	1.500 C

¹Für die Erteilung vieler Legitimierungen müssen bestimmte Voraussetzungen erfüllt sein.

²Der angegebene Preis entspricht bereits dem Schwarzmarktpreis.

³Beschaffungszeiten bei Qualifikationen sind Richtwerte. Bei hinreichendem Können ist eine Beschleunigung der Qualifikation möglich.



paraphysiologischen Kräfte gegen den Willen des Individuums zu aktivieren, sind sie auf die Kooperation des Abnos angewiesen. Aus diesem Grund ähnelt die Zwangsregistrierung einem Verhör, bei dem das Individuum seine Kräfte gestehen soll. Ist das Verhör nicht erfolgreich, kann H.A.S.S. auch eine abgeschwächte Form der Folter einsetzen, wenn konkreter Verdacht auf paraphysiologische Kräfte besteht. Die Registrierung als Abno wird in den E-Pass des Individuums eingetragen und jedem angezeigt, der den E-Pass ausliest; selbst einer Kassiererin im Supermarkt, wenn der Abno mit seinem E-Pass bezahlt.

Chemikalien-Legitimierung

Chemikalien können in den falschen Händen sehr gefährlich sein und deshalb ist ihr Erwerb an eine Chemikalien-Legitimierung gebunden. Um diese zu erhalten, muss eine Straftat-freie Führungsakte bei H.A.S.S. vorliegen und darf erst ab dem 21. Lebensjahr beantragt werden. Weiterhin ist eine Qualifikation in Form einer Fachkenntnis (Chemikalien) notwendig.

E-Pass (Ersatz)

Der E-Pass ist das elektronische Ausweisdokument Europas, welches jeder Bürger bei Geburt erhält. Es enthält alle wichtigen Informationen über die Person und kann in Kombination mit einem Bankkonto bei der europäischen Reichsbank als Zahlungsmittel verwendet werden (mehr Informationen über den E-Pass finden sich im **Kapitel: Ein Leben in Europa**). Der angegebene Preis ist ausschließlich bei Verlust des Originalpasses zu entrichten. Weiterhin muss der Charakter, welcher einen E-Pass erneut beantragt, seine Identität nachweisen. Als gültige Dokumente zählen die Geburtsurkunde oder die bei H.A.S.S. erhältliche Führungsakte.

E-Pass (gefälscht)

Auf den berüchtigten Schwarzmärkten Europas lassen sich gelegentlich gefälschte E-Pässe zu horrenden Preisen erwerben. Nur wenige dieser Fälschungen sind wirklich brauchbar, aber verzweifelte Menschen sind immer bereit, tief in die Tasche zu greifen.

Billige Fälschung: Die einfachsten Fälschungen sehen optisch wie ein echter E-Pass aus und

besitzen einen einfachen Legitimierungs-Mikroprozessor, der jedoch so schlecht gefälscht ist, dass nicht einmal die billigen Lesegeräte im Supermarkt darauf hereinfallen würden. Der Mindestwurf für *Wahrnehmung*-Tests hat einen Mindestwurf von 4+(1).

Gute Fälschung: Brauchbare Fälschungen sind komplexe elektronische Karten, welche zumindest eine saubere Identifizierung zulassen. Die Persona auf dem E-Pass ist meist gestohlen und daher wirklich existent. Hin und wieder werden auch Allerweltsnamen verwendet, welche eine saubere Identifizierung erheblich erschweren. Der E-Pass ist mit einem Konto bei der Reichsbank verbunden, was nicht nur Zahlungen im öffentlichen Nahverkehr und in Läden ermöglicht, sondern ihn noch authentischer macht. Doch den präzisen E-Pass-Lesern von H.A.S.S. können diese Faksimiles selten standhalten. Der Mindestwurf für *Wahrnehmung*-Tests hat einen Mindestwurf von 5+(2).

Meisterhafte Fälschung: Die besten Fälschungen auf dem Markt sind wahre Meisterwerke, bei denen die falsche Persona im Zentralverzeichnis des Reichsbürgerministeriums eingetragen und auf einen echten E-Pass gespeichert ist. Entweder wurde ein hochrangiger Beamter bestochen oder ein brillanter Hacker hat sich bis ins Reichsbürgerministerium gehackt. Nur durch kleine Ungereimtheiten bei den Angaben der falschen Persona kann der E-Pass als Fälschung identifiziert werden. Der Mindestwurf für *Wahrnehmung*-Tests hat einen Mindestwurf von 8+(2).

Fahrzeug-Legitimierung

Wer ein manuelles Fahrzeug in Europa steuern und erwerben möchte, braucht eine Legitimierung dafür. Für eine Fahrzeug-Legitimierung muss neben einem erfolgreich abgelegten Fahrzeugunterricht (Qualifikation) eine straffreie Führungsakte bei H.A.S.S. vorliegen. Außerdem kann die Beantragung erst ab dem 21. Lebensjahr erfolgen. Autofahrzeuge dürfen ohne Fahrzeug-Legitimierung erworben werden. Eine Fahrzeug-Legitimierung zu besitzen, bedeutet nicht Fahrzeuge fahren zu können. Dafür ist die Fertigkeit *Fahrzeuge* notwendig (siehe **Kapitel: Fertigkeiten**).

Handels-Legitimierung

Der öffentliche Verkauf von Waren in Europa sieht eine Legitimierung als Händler vor. Sie umfasst die Registrierung des Händlers und seines Handelsunternehmens, aber auch die steuerliche Erfassung und Verarbeitung von Handelsdaten. Dies ist eine der wenigen Legitimierungen, die keine Voraussetzungen verlangt. Alleine die hohe Gebühr der Reichsfinanzbehörde hat bereits manchen ehrlichen Händler in die Gesetzlosigkeit gezwungen.

Jagd-Legitimierung

Mit einer Legitimierung zur Jagd ist es jedem Bürger in Europa gestattet, außerhalb der Mauern der Wehrstädte auf Jagd zu gehen. Vor allem bei adligen und neureichen Persönlichkeiten ist die Jagd auf Wildtiere ein weitverbreiteter Sport. Der Großteil des Wildes wird aber von der Landbevölkerung erlegt, welche Fleisch und Felle in die Wehrstädte verkaufen. Die wilde und ungezähmte Natur vor den Toren der Wälle kann ein abenteuerlicher, aber auch sehr gefährlicher Ort sein. Eine Jagd-Legitimierung erlaubt nicht den Besitz von Feuerwaffen oder das Führen von Waffen in der Öffentlichkeit und ist ohne Qualifikation zu erwerben.

Kapitäns-Legitimierung

Das Führen und der Besitz eines Schiffs sehen immer eine Kapitäns-Legitimierung vor. Ohne diese ist selbst der Kauf des Schiffs illegal. Für eine Kapitäns-Legitimierung muss eine straffreie Führungsakte bei H.A.S.S. vorliegen. Der Antragssteller muss eine nautische Qualifikation für Güter oder Personen erworben haben und mindestens 21 Jahre alt sein.

Medizinische-Legitimierung

Ein studierter Mediziner hat nicht automatisch das Recht, verschreibungspflichtige Medikamente mit sich zu führen und Patienten zu behandeln. Er benötigt eine Medizinische-Legitimierung; die Approbation. Üblicherweise wird die Voraussetzung zur Approbation als studierter Jungmediziner bei einem Krankenhaus oder einem freischaffenden Arzt erworben. Die Medizinische-Legitimierung gestattet dem Charakter neben dem Ausführen des Arztberufs den Erwerb und das Mitführen

verabreichungsüblicher Mengen verschreibungspflichtiger Medikamente. Auch eine abgeschlossene Ausbildung zum Notfallsanitäter kann als Qualifikation angesehen werden.

Piloten-Legitimierung

Keine Legitimierung ist so aufwendig zu erreichen wie die Erlaubnis, eine Strahltriebwerksmaschine bedienen zu dürfen. Die Prüfung ist mehrtägig und verlangt vom Kandidaten eine perfekte Führungsakte, einen erfolgreich abgeschlossenen Flugunterricht (Qualifikation) und einen sauberen Familienhintergrund. Charaktere, die aus ländlichen Regionen nach Europa gezogen sind oder gar aus einer anderen Nation stammen, haben kaum Chancen auf eine Piloten-Legitimierung.

Reise-Legitimierungen

Reisen ist ein Luxus der Mittelschicht, welche geschäftlich zwischen den Wehrstädten pendeln. Sie nutzen meist die Strahltriebwerks-Linienmaschinen und greifen nur selten auf den günstigeren, aber auch gefährlicheren Angebote von BASILISK zurück. Die Elite sieht hingegen nur wenig Grund zu reisen, da sie für solch anstrengende und gefährliche Aufgaben ihre Angestellten haben.


Eine Reisegenehmigung innerhalb des europäischen Reichs wird auf Antrag schnell genehmigt und kann sogar im Datenstrom beim Amt für Reisewesen beantragt werden. Eine Ausreise in eine andere Nation wird nur an hochrangige Diplomaten und unter bestimmten Ausnahmen vergeben.

Schlosser-Legitimierung

Als Schlosser ist das Mitführen von Öffnungswerkzeugen für verschiedene Schlostypen gestattet, doch für die notwendige Legitimierung müssen eine perfekte Führungsakte und ein eingetragenes Unternehmen vorliegen. Außerdem ist eine erfolgreich abgelegte Schlosserlehre (Qualifikation) notwendig.

Schusswaffen-Legitimierung

Die Erlaubnis, Schusswaffen zu besitzen, ist nicht schwer zu bekommen, es ist nur von größter Bedeutung, keine eingetragenen Vorstrafen zu



haben. Eine Vorstrafe verhindert automatisch die Ausstellung der Schusswaffen-Legitimierung. Um den Eintrag der Schusswaffen-Legitimierung in den E-Pass zu bekommen, ist eine erfolgreiche Schusswaffenqualifikation notwendig.

Sicherheits-Legitimierung

Um legal an Sicherheitsmaterial zu kommen, wird ein erfolgreich abgeschlossene Sicherheits-Qualifikation und eine vorstrafenfreie Führungsakte benötigt. H.A.S.S. führt nicht selten Betriebsbesichtigungen durch, in welchen die Sicherheitsunternehmen auf ihren Umgang mit der legitimierungspflichtigen Ausrüstung überprüft werden.

Visum

Nur Personen aus den europäischen Wehrstädten besitzen einen E-Pass, welcher die gesammelten Daten seines Trägers enthält. Die Menschen außerhalb der Wehrmauern gelten als europäische Bürger, verfügen aber nur in den wenigsten Fällen über einen E-Pass. Um die Wehrstädte betreten und ihre Güter verkaufen zu dürfen, können an den Toren der Wehrstädte Visa für bis zu einer Woche erworben werden. Ein Anrecht auf ein Visum besteht nicht. Die anwesenden Mitarbeiter von H.A.S.S. haben die endgültige Entscheidungsgewalt, ob ein Visum ausgestellt wird oder nicht.

Volljährigkeits-Legitimierung

Ein europäischer Bürger wird mit 21 Jahren volljährig und hat vor dem Gesetz dann die gleichen Rechte und Pflichten wie jeder andere Erwachsene. Jeder Bürger mit einem E-Pass kann sein eingetragenes Alter ausweisen, weshalb eine gesonderte Legitimierung nicht notwendig ist.

Qualifikationen

Fachkenntnis (Chemikalien)

Um sicher mit gefährlichen Chemikalien umgehen zu können, ist es wichtig, den richtigen Umgang mit ihnen zu lernen. Eine derartige Fachkenntnis kann in Ausbildungen der chemischen Industrie, in Forschung und Entwicklung erlangt werden. Die Fachkenntnis (Chemikalien) ist eine notwendige Voraussetzung für die Chemikalien-Legitimierung. Mit der Fachkenntnis

(Chemikalien) kommt noch kein Können in der Anwendung von Chemikalien. Dafür muss die entsprechende Fertigkeit erworben werden (siehe **Kapitel: Fertigkeiten**).

Fahrzeugunterricht


Nur noch wenige Menschen in Europa sind in der Lage, manuelle Fahrzeuge zu steuern; sie verlassen sich auf die autonomen und komfortablen Autofahrzeuge. Will ein Charakter eine Fahrzeug-Legitimierung erwerben, ist das Absolvieren eines Fahrzeugunterrichts bei einer eingetragenen Fahrzeug-Fachschule notwendig. Der Unterricht enthält den Umgang mit manuellen Fahrzeugen, deren Aufbau und Funktionsweise, das regelkonforme Fahren auf Straßen sowie die notwendigen rechtlichen Grundlagen. Mit dem Fahrzeugunterricht kommt noch kein Können im Lenken von Fahrzeugen. Dafür muss die entsprechende Fertigkeit erworben werden (siehe **Kapitel: Fertigkeiten**).

Flugunterricht

In der Branchenübersicht Europas ist nur eine offizielle Flug-Fachschule eingetragen, doch viele Transportunternehmen, die Strahltriebwerksmaschinen unterhalten, bieten als kleinen Zuverdienst die Ausbildung zum Piloten an. Der Flugunterricht ist langwierig und so mancher Kandidat schlug sich 3 Monate Lehrzeit um die Ohren, ohne auch nur ein einziges Mal vom Boden abzuheben. Erst wenn die technischen und rechtlichen Voraussetzungen sitzen, dürfen Jungpiloten einen Flug begleiten und lernen von da an Schritt für Schritt die Lenkung einer Strahltriebwerksmaschine. Mit dem Flugunterricht kommt noch kein Können im Lenken von Strahltriebwerksmaschinen. Dafür muss die entsprechende Fertigkeit erworben werden (siehe **Kapitel: Fertigkeiten**).

Medizinische Ausbildung

Zur medizinischen Ausbildung führen mehrere Wege. Die meisten Inhaber einer Approbation sind Ärzte, welche ein Teilgebiet der Medizin an der Universität studiert haben. Ob junge Arztanwärter ihre Assistenzzeit bei einem der großen Krankenhäuser oder lieber einem niedergelassenen Arzt durchführen, ist von der Zahl verfügbarer Ausbildungsplätze und dem eigenen Können abhängig. Während dieser



praktischen Zeit gewinnen sie Erfahrung im Umgang und in der Behandlung von Patienten, lernen ihr theoretisches Wissen in die Praxis umzusetzen und die rechtlichen Formalien abzuwickeln. Auch die Ausbildung zum Notfallsanitäter wird beim Antrag der *Medizinischen Legitimierung* akzeptiert. Einschränkungen bei der Behandlung von Patienten bestehen zwischen Arzt und Sanitäter natürlich, spielen aber für die Vergabe der *Medizinischen Legitimierung* keine Rolle. Mit der *Medizinischen Ausbildung* kommt noch kein Können im Behandeln von Patienten. Dafür muss die entsprechende Fertigkeit erworben werden (siehe **Kapitel: Fertigkeiten**).

Nautische-Qualifikation

Da keine europäische Wehrstadt über einen Meereshafen, sondern ausschließlich über Binnenhäfen verfügt, liegt die Ausbildung junger Kapitäne bei den ansässigen Schifffahrtsunternehmen und freischaffenden Kapitänen. Sie übernehmen die Schulung, lehren Gesetze und Verordnungen für die Fahrt auf europäischen Flüssen sowie den Umgang mit den gewaltigen Binnenschiffen. Nach Abschluss der nautischen Qualifikation, die sich entweder auf Güter oder Personentransport bezieht, fehlt nur noch die Anerkennung des jungen Kapitäns durch die Ausstellung einer *Kapitäns-Legitimierung*. Mit der *Nautischen-Qualifikation* kommt noch kein Können im Lenken von Schiffen. Dafür muss die entsprechende Fertigkeit erworben werden (siehe **Kapitel: Fertigkeiten**).

Schusswaffen-Qualifikation

Schusswaffen sind in Europa weit verbreitet, doch der Staat sieht vor der Ausstellung einer Legitimierung zum Besitz von Schusswaffen eine Schulung für den Umgang damit vor. Während in den frühen Jahren das Militär diese Aufgabe übernahm, haben sich inzwischen längst private Lehrkräfte etabliert, die Unterweisungen zum günstigen Preis anbieten. Die Qualifikation enthält neben der eigentlichen Waffenschulung einen viertägigen Kurs zu Waffenrecht und den relevanten Verordnungen. Mit der Schusswaffen-Qualifikation kommt noch kein Können im Treffen mit Schusswaffen. Dafür muss die entsprechende Fertigkeit erworben werden (siehe **Kapitel: Fertigkeiten**).

Sicherheits-Qualifikation

Wer in einem privaten Sicherheitsunternehmen arbeitet oder gar seine eigene Sicherheitsfirma eröffnen möchte, benötigt eine Qualifikation zum Sicherheitspersonal. In der mehrmonatigen Schulung werden relevante Gesetze und Verordnungen nähergebracht, Methoden zur Sicherung von Personen und Objekten gelehrt, aber auch die enge Zusammenarbeit mit H.A.S.S. thematisiert. Die *Sicherheits-Qualifikation* ist eine Voraussetzung für die *Sicherheits-Legitimierung*.

Schlosserlehre

Als Schlosser ist man in der Lage, mechanische und elektronische Schlösser professionell zu öffnen, beispielsweise wenn Schlüssel und Sicherheitskarten verloren gingen oder Sicherheitsrechner von Hackern sabotiert wurden. In der Schlosserlehre wird neben dem Umgang mit den notwendigen Gerätschaften und Besonderheiten verschiedener Schlosstypen auch der rechtliche Umgang mit Schlosserwerkzeug gelehrt. Die Ausbildung wird maßgeblich von einem niedergelassenen Schlosser durchgeführt und ist eine essenzielle Voraussetzung für die Ausstellung einer Schlosser-Legitimierung. Mit der Schlosserlehre kommt noch kein Können im Öffnen von Schlössern. Dafür muss die entsprechende Fertigkeit erworben werden (siehe **Kapitel: Fertigkeiten**).

19-7 MIETEN & WOHNEN

Umso näher die Wohnung am Stadtkern liegt, dem Zentrum der Macht, umso höher sind die monatlichen Mietpreise. Direkt im Zentrum können sich nur die wohlhabendsten Individuen Europas eine Unterkunft auf Dauer leisten, wenn ihnen die gewaltige Glasnadel nicht ohnehin gehört. Je weiter man an den Wall herankommt, desto günstiger ist die Miete.

Bei Alleinlebenden sind die Auto-Apartments sehr beliebt. Automaschinen, die zum Hausservice gehören, reinigen die Wohnung in der Abwesenheit des Mieters und kümmern sich um die nötigsten Haushaltsaufgaben. Für diesen Service muss der Mieter etwas tiefer in die Tasche greifen, so kann man in den Arbeitervierteln eine 80 m² Wohnung beziehen oder das etwas teurere 30 m² Auto-Apartment.

Wohnungen können auch käuflich erworben

werden. Der Preis für eine Eigentumswohnung in Europa ist jedoch hoch. Um den Preis einer Eigentumswohnung zu bestimmen, multipliziere die Monatsmiete mit 300. Alle Wohn-/Arbeitseinheiten gelten als primitive Technologie.

Mietwohnungen

Wohneinheit	BZ	Preis
Unterschicht		
1-Zimmer-Wohnung (30 m ²)	3 Tage	100 C
2-Zimmer-Wohnung (50 m ²)	3 Tage	150 C
3-Zimmer-Wohnung (80 m ²)	3 Tage	250 C
Auto-Apartment (30 m ²)	3 Tage	300 C
Auto-Apartment (50 m ²)	3 Tage	450 C
Arbeiter		
1-Zimmer-Wohnung (30 m ²)	5 Tage	300 C
2-Zimmer-Wohnung (50 m ²)	5 Tage	450 C
3-Zimmer-Wohnung (80 m ²)	5 Tage	750 C
Auto-Apartment (30 m ²)	5 Tage	900 C
Auto-Apartment (50 m ²)	5 Tage	1.350 C
Arbeiterelite		
2-Zimmer-Wohnung (50 m ²)	14 Tage	500 C
3-Zimmer-Wohnung (80 m ²)	14 Tage	750 C
4-Zimmer-Wohnung (100 m ²)	14 Tage	1.250 C
Auto-Apartment (50 m ²)	14 Tage	1.500 C
Auto-Apartment (80 m ²)	14 Tage	2.250 C
Mittelstand		
2-Zimmer-Wohnung (50 m ²)	30 Tage	800 C
3-Zimmer-Wohnung (80 m ²)	30 Tage	1.200 C
4-Zimmer-Wohnung (100 m ²)	30 Tage	2.000 C
Auto-Apartment (50 m ²)	30 Tage	2.400 C
Auto-Apartment (80 m ²)	30 Tage	3.600 C
Elite		
4-Zimmer-Wohnung (100 m ²)	90 Tage	3.200 C
6-Zimmer-Wohnung (150 m ²)	90 Tage	4.800 C
8-Zimmer-Wohnung (250 m ²)	90 Tage	8.000 C
Auto-Apartment (100 m ²)	90 Tage	9.600 C
Auto-Apartment (150 m ²)	90 Tage	14.400 C
Superior (1000 m ²)	120 Tage	30.000 C

Elite

Macht, Verpflichtung und Tradition sind hier in ein enges Korsett gegossen. Wer zur Elite des

Landes gehören will, muss mehr tun, als sich nur die Miete leisten zu können. Gesellschaftliches Engagement, Feiern und Konzerte stehen auf dem täglichen Programm. Sekt statt Destillat, Oeuvre statt SYNtex bieten die gewaltigen Glastürme des Zentrums und überschatten die kreisrunde Stadt wie die Zeiger einer Sonnenuhr. Nicht selten liegen die Straßen in den Schatten tiefschweifender Aschewolken, während auf den Zinnen der Glasnadeln das fahle Licht der Sonne scheint. Die Truppen von H.A.S.S. sind unsichtbar und man könnte meinen, es gäbe keinen Überwachungsstaat. Doch wenn etwas geschieht, dauert es keine Minute, bis die ersten H.A.S.S.-Offiziere zur Stelle sind und in charmantem Tonfall die Angelegenheit klären.

Mittelstand

Mit dem Zentrum zum Greifen nahe, streben die Bewohner des Mittelstands nach allen Vorteilen der höchsten Gesellschaftsschicht. Die verstaubten Traditionen der Elite werden als rückständig und belastend empfunden, weshalb moderne Entwicklungen nicht selten ein Kind dieser Regionen rund um das Zentrum Europas sind. Auf den Straßen des Mittelstands ist flächendeckende Überwachung durch H.A.S.S. gegeben, das in kürzester Zeit vor Ort ist. Viele Bewohner dieser Region sehen sich als die neue Elite und bilden das Rückgrat der europäischen Wirtschaft.

Arbeiterelite

Etwas zentrumsnaher als die Arbeiterquartiere liegen die Viertel der Arbeiterelite. Der Übergang ist fließend, doch die Wohnanlagen und Konsumtempel mit Freizeitangeboten bieten mehr Freiraum zum Leben. Wer es bis hierher geschafft hat, kann zufrieden sein und profitiert von den zahlreichen Vorteilen seines höheren Gehalts. Verbrechen wird aktiv durch H.A.S.S. bekämpft und man kann an vielen Orten sogar nachts noch auf der Straße unterwegs sein, ohne das Opfer eines Gewaltverbrechens zu werden.

Arbeiter

Vermutlich haben sich nur wenige Menschen in den Arbeitervierteln ihren Lebenstraum erfüllt, aber zumindest reicht es, um satt zu werden und ein Dach über dem Kopf zu haben. Die Quartiere liegen in den Außenbezirken von Hochstetten,

Weingarten, Durlach, Karlsbad, Ettlingen, Mörsch, Hagenbach, Wörth und Jockgrim. Sicherheit und Überwachung ist durch H.A.S.S. größtenteils gewährleistet und die Anbindung zum öffentlichen Verkehr ist gut.

Unterschicht

Zuerst die gute Nachricht, der Charakter kann gesellschaftlich kaum noch tiefer fallen. Die Quartiere der Unterschicht befinden sich ausschließlich in Wallnähe und nehmen die meisten Neubauviertel Europas ein. In der letzten Expansionsphase ab 2020 wurden ausgedehnte Baugebiete auf dem Reißbrett geplant und aus dem Boden gestampft. Sie sollten die unhaltbaren Mietbedingungen der älteren Stadtviertel mildern und für die Zukunft vorsorgen. Doch was immer auch die Architekten taten, das Zentrum der Macht und der Wunschwohntort der europäischen Bürger blieben nahe des Zentrums. Über die Jahre verkamen die hübschen Neubauten, Straßen wurden zu Kriegsgebieten organisierter Banden, Schutzgelder wurden von Bewohnern erpresst und das gesellschaftliche Niveau brach ein. Zu spät erkannten Politiker und H.A.S.S., dass die Ordnungskräfte diesen Menschenmassen nicht Herr werden konnten. Die Sicherheit und Überwachung durch H.A.S.S. ist sehr lückenhaft.

Unterwelt

Man mag es kaum glauben, doch selbst die Unterschicht ist nicht das Ende des gesellschaftlichen Ansehens. Unterhalb der Oberfläche der prächtigen Stadt liegen endlose Gänge, Kanäle, verlassene U-Bahn-Stationen und ganze Kellerkomplexe von Häusern, die an der Oberfläche schon längst nicht mehr existieren. In diese finsternen Gefilde fliehen nur jene, die an der Oberfläche Europas keine Bleibe finden. Es sind Ausgestoßene, Geächtete, Verfolgte und ein paar veritable Geschäftsleute, deren Betriebe anderswo als „illegal“ bezeichnet und geschlossen würden. Hier findet sich von räuberischen Banden über Terrororganisationen und finstere Kulte ein breites Spektrum vergessener Menschen und solche, die lieber in Vergessenheit geraten würden. Im Untergrund gibt es keine Mieten. Hier werden Schutzgelder an die vorherrschenden und oft wechselnden Machthaber bezahlt.


Garagen, Läden, Lagerräume und Werkstätten

Manche Charaktere möchten ihre illegale Ausrüstung nicht zu Hause lagern, haben ein Fahrzeug, das nicht vor ihrem Wohnhaus gesehen werden sollte, brauchen eine Werkstatt für ihre Kunst oder wollen in Europa ein eigenes Geschäft eröffnen. Für alle diese Zwecke gib es spezielle Räumlichkeiten zu mieten, denn eine Wohnung ist ausschließlich zum persönlichen Wohnzweck zu nutzen. Ausgenommen von diesen Regelungen sind Ärzte, die vom Vermieter eine Genehmigung erhalten können, einen Wohnraum als Arztpraxis zu nutzen.

Europäische Bürger dürfen Garagen, Ladenge-

Garagen, Läden, Lagerräume und Werkstätten

Garage	BZ	Preis
Garage		
Personenfahrzeuge	3 Tage	300 C
Groß- und Militärfahrzeuge	3 Tage	750 C
Strahlentriebwerksmaschine	3 Tage	1.250 C
Ladengeschäft (150 m²)		
Unterschicht	1 Tag	800 C
Arbeiter	3 Tage	2.000 C
Arbeiterelite	5 Tage	6.000 C
Mittelstand	10 Tage	25.000 C
Elite	30 Tage	80.000 C
Büroräume		
Unterschicht	1 Tag	450 C
Arbeiter	1 Tag	1.150 C
Arbeiterelite	3 Tage	3.500 C
Mittelstand	5 Tage	13.000 C
Elite	10 Tage	40.000 C
Lagerraum		
50 m ²	1 Tag	100 C
100 m ²	1 Tag	200 C
250 m ²	3 Tage	350 C
500 m ²	5 Tage	600 C
1000 m ²	9 Tage	900 C
Werkstatt		
50 m ²	3 Tage	300 C
100 m ²	3 Tage	600 C
250 m ²	5 Tage	1.400 C
500 m ²	7 Tage	2.000 C
1000 m ²	9 Tage	3.000 C



schäfte, Lagerräume und Werkstätten nicht als Wohnraum nutzen, da die Sicherheitsanforderungen in diesen Räumlichkeiten häufig unter dem Wohnstandard liegen. Nichtsdestotrotz gibt es viele Menschen in der Unterschicht und den Arbeitervierteln, die sich Wohnung und Ladengeschäft nicht parallel leisten können. Sie gehen die Gefahr ein, von H.A.S.S. erwischt und zu hohen Strafen verdonnert zu werden.

Werkstätten enthalten noch keine Ausrüstung, sondern sind große Räumlichkeiten, welche als Werkstatt genutzt werden können. Die Größe der Werkstatt sollte dem entsprechenden Handwerk angepasst werden. Ein Fahrzeugmechaniker kann nichts mit einer 50 m² Werkstatt und ein Strahltriebwerksmechaniker nichts mit einer 250 m² Werkstatt anfangen. In den Mittelstands- und Elitestadtteilen von Europa findet man keine klassischen Werkstätten und Lagerräume zur Miete.

19-8 KLEIDUNG

Kleider machen Leute. An keinem Ort gilt dies so sehr wie in Europa, wo jede soziale Schicht ihre eigene Mode und einen unvergleichlichen Stil bevorzugt. Während in der Unterschicht der Verkauf gebrauchter Kleidung floriert, legt sich die Elite sündhaft teure Stoffe an, die von Produzenten anderer Wehrstädte geliefert werden. Wer dazugehören möchte, muss sich entsprechend kleiden und wer sich falsch kleidet, der gehört nicht dazu. Jede Form der Kleidung zählt als primitive Technologie.

Unterschicht

Kleiderwaren werden in Europa mit hohem Standard produziert und so verwundert es kaum, dass sie bei pfleglicher Behandlung manchen Besitzer oder zumindest deren Geschmack überleben. Häufig, wenn auch nicht immer, werden die Kleidungsstücke professionell gereinigt, bevor sie in den Verkauf kommen und sind dort zu günstigen Preisen zu erstehen. Wer Unterschichtkleidung trägt, wird wenig Probleme in dieser sozialen Schicht haben, wirkt aber schon in den Arbeitervierteln ärmlich und wird spätestens in den Wohngebieten des Mittelstands als Obdachloser betrachtet.

Arbeiter

In der Arbeiterschicht mag das Geld für

individuell geschneiderte Kleidung fehlen, aber vielleicht zeigt man gerade deshalb gerne alles, was man hat. Die Mode ist aufreizend und betont die körperlichen Vorteile ihres Trägers. Bei Frauen liegt der Fokus auf den weiblichen Merkmalen, bei Männern auf muskulösen Armen und Brust. Wer Kraft und Schönheit zu zeigen hat, wird keinen Scham haben, diese auch zum Ausdruck zu bringen. Bereits in der Arbeiterelite wirkt dieser Stil jedoch billig und ungebildet, während der Mittelstand und spätestens die Elite derartige Kleidungsformen als vulgär betrachten.

Arbeiterelite

Klug und gleichzeitig sportlich ist in der Arbeiterelite bereits seit langer Zeit Mode. Die Kleidung orientiert sich an Praktikabilität, Funktion und Wohlempfinden, aber ohne billig zu wirken. Für Menschen aus der Unter- und Arbeiterschicht mag dieser Stil elitär wirken, Mittelschichtler und Elite würden so angezogen nur zum Sport gehen.

Mittelstand

Gehobene und elegante Kleidung ist der Stil des Mittelstands. Man zeigt wenig Körper, aber dafür viel Geld. Der Mittelstand versucht bei seiner Kleiderwahl die zeitlose Eleganz der Elite mit der Moderne zu verbinden und schafft so eine eigene Kreation. Schärpe, Kummerbund und Frack gelten als verstaubt, während die Elite mit lächelnder Verachtung auf das Fehlen dieser Wahrzeichen blickt.

Elite

In den höchsten Kreisen Europas regiert Tradition und Eleganz. Der Kleidungsstil der Elite hat sich seit dem Ende des Deutschen Kaiserreichs nur noch marginal verändert und steht wie kaum ein anderes Statussymbol für die Unveränderlichkeit der Dinge. Doch nicht überall werden die Traditionen noch so unangefochten gepflegt. Mehr und mehr Neureiche aus dem Mittelstand steigen mit ihrem Vermögen in die Elite auf und bringen frischen Wind an Orte, an welchen diese Veränderung nicht willkommen ist. So spaltet sich das Lager der Elite in harte Traditionalisten mit dem Adel an vorderster Front und dem ultrareichen Bürgertum, das keine Gelegenheit auslässt, die dominierenden Platzhirsche zu brüskieren.

Kleidung

Kleidung	Beschaffungszeit	KW	Gewicht	Preis
Unterschicht				
Herrenunterwäsche (schlicht)	1 Tag	SCH4+(1)	0,5 kg	5 €
Damenunterwäsche (schlicht)	1 Tag	SCH4+(1)	0,5 kg	5 €
Kurzarmhemd (abgerissen)	1 Tag	SCH4+(1)	0,5 kg	5 €
Langarmhemd (abgerissen)	1 Tag	SCH4+(1)	0,5 kg	5 €
Schlupfjacke (abgetragen)	1 Tag	SCH4+(1)	0,5 kg	10 €
Achselhemd (einfach, ärmellos)	1 Tag	SCH4+(1)	0,5 kg	5 €
Damenbluse (abgetragen)	1 Tag	SCH4+(1)	0,5 kg	10 €
Leinenhose (schlicht)	1 Tag	SCH4+(1)	0,5 kg	15 €
Wollhose (ausgetragen)	1 Tag	SCH4+(1)	0,5 kg	20 €
Syntetikhose (abgerissen)	1 Tag	SCH4+(1)	0,5 kg	10 €
Kurzbeinhose (einfach)	1 Tag	SCH4+(1)	0,5 kg	10 €
Langrock (abgescheuert)	1 Tag	SCH4+(1)	0,5 kg	15 €
Kurzrock (abgescheuert)	1 Tag	SCH4+(1)	0,5 kg	10 €
Kleid (abgetragen)	1 Tag	SCH4+(1)	0,5 kg	15 €
Sythetic-Anorak (alt)	1 Tag	SCH4+(2)	1 kg	35 €
Weste (ausgewaschen)	1 Tag	SCH4+(1)	0,5 kg	15 €
Sakko (verschmutzt)	1 Tag	SCH4+(2)	1 kg	25 €
Arbeitsschuhe (abgewetzt)	1 Tag	SCM4+(1)	0,5 kg	25 €
Arbeitsstiefel (verschmutzt)	1 Tag	SCM4+(1)	0,5 kg	45 €
Stiefeletten (ausgetragen)	1 Tag	SCM4+(1)	0,5 kg	20 €
Sicherheitsschuhe (einfach)	1 Tag	SCM4+(1)	0,5 kg	30 €
Melone (abgewetzt)	1 Tag	HUT4+(1)	0,5 kg	25 €
Zylinder (abgerissen)	1 Tag	HUT4+(2)	0,5 kg	50 €
Strohhut (ausgefranzt)	1 Tag	HUT4+(1)	0,5 kg	5 €
Filzhut (verknittert)	1 Tag	HUT4+(1)	0,5 kg	10 €
Synthetik-Kappe (einfach)	1 Tag	HUT4+(1)	0,5 kg	5 €
Kapuzenrobe (zerschlissen)	1 Tag	SCM4+(1)	1 kg	35 €
Arbeiter				
Herrenunterwäsche (einfach)	1 Tag	SCH4+(1)	0,5 kg	15 €
Damenunterwäsche (einfach)	1 Tag	SCH4+(1)	0,5 kg	15 €
Kurzarmhemd (stabil)	1 Tag	SCH4+(1)	0,5 kg	20 €
Langarmhemd (stabil)	1 Tag	SCH4+(1)	0,5 kg	20 €
Synthetischschlupfjacke (wertig)	1 Tag	SCH4+(1)	0,5 kg	40 €
Achselhemd (knallig, ärmellos)	1 Tag	SCH4+(1)	0,5 kg	15 €
Damenhemd (aufreizend)	1 Tag	SCH4+(1)	0,5 kg	25 €
Damenbluse (akzentuiert)	1 Tag	SCH4+(1)	0,5 kg	30 €
Arbeitshose (neu)	1 Tag	SCH4+(1)	0,5 kg	50 €
Leinenhose (gut)	1 Tag	SCH4+(1)	0,5 kg	75 €
SYNLederhose (enganliegend)	1 Tag	SCH4+(1)	0,5 kg	130 €
Wollhose (grob verarbeitet)	1 Tag	SCH4+(1)	0,5 kg	65 €
Allwetterkleidung (Synthetik)	1 Tag	SCH4+(2)	1,5 kg	80 €

Kleidung (Fortsetzung)

Kleidung	Beschaffungszeit	KW	Gewicht	Preis
Arbeiter (Fortsetzung)				
SYNLederrock (lang)	1 Tag	SCH4+(1)	0,5 kg	165 C
SYNLederrock (kurz)	1 Tag	SCH4+(1)	0,5 kg	100 C
Abendgarderobe (aufreizend)	1 Tag	SCH5+(1)	0,5 kg	125 C
Herrensakko (körperbetont)	1 Tag	SCH5+(1)	0,5 kg	150 C
Arbeitsschuhe (robust)	1 Tag	SCM4+(1)	0,5 kg	80 C
Arbeitsstiefel (robust)	1 Tag	SCM4+(1)	0,5 kg	110 C
Stiefeletten (glitzernd)	1 Tag	SCM4+(1)	0,5 kg	65 C
Reitstiefel (Synthetik)	1 Tag	SCM4+(2)	0,5 kg	110 C
Sicherheitsschuhe (mit Stahlkappen)	1 Tag	SCM4+(1)	0,5 kg	95 C
SYNLederstiefel (fesch)	1 Tag	SCM4+(2)	0,5 kg	125 C
SYNLederhandschuhe (aufgeraut)	1 Tag	SCH4+(1)	0,5 kg	45 C
Melone (altbacken)	1 Tag	HUT4+(1)	0,5 kg	25 C
SYNLederhut (Damen)	1 Tag	HUT4+(1)	0,5 kg	135 C
SYNLederhut (Herren)	1 Tag	HUT4+(1)	0,5 kg	115 C
Zylinder (Synthetik)	1 Tag	HUT5+(1)	0,5 kg	140 C
Zeremonienrobe (schlicht)	1 Tag	SCM4+(1)	1 kg	210 C
Arbeiterelite				
Herrenunterwäsche (atmungsaktiv)	1 Tag	SCH5+(1)	0,5 kg	35 C
Damenunterwäsche (atmungsaktiv)	1 Tag	SCH5+(1)	0,5 kg	40 C
Businesshemd (langärmelig)	1 Tag	SCH5+(1)	0,5 kg	60 C
Businesshemd (kurzärmelig)	1 Tag	SCH5+(1)	0,5 kg	55 C
Businessbluse (adrett)	1 Tag	SCH5+(1)	0,5 kg	75 C
Schlupfjacke (sportlich)	1 Tag	SCH5+(1)	0,5 kg	75 C
Sporthemd (atmungsaktiv)	1 Tag	SCH5+(1)	0,5 kg	50 C
Sportbluse (atmungsaktiv)	1 Tag	SCH5+(1)	0,5 kg	60 C
Stoffhose (Entrepreneur)	1 Tag	SCH5+(1)	0,5 kg	80 C
Sporthose (atmungsaktiv)	1 Tag	SCH5+(1)	0,5 kg	75 C
Businessanzug (Stange)	1 Tag	SCH5+(2)	1,5 kg	350 C
Businesskostüm (adrett)	1 Tag	SCH5+(2)	1 kg	380 C
Abendkleid (hochwertig)	1 Tag	SCH5+(2)	0,5 kg	260 C
Lackschuhe (einfach)	1 Tag	SCM5+(1)	0,5 kg	200 C
Reitstiefel (hochwertig)	1 Tag	SCM5+(2)	0,5 kg	350 C
Sandaletten (adrett)	1 Tag	SCM5+(1)	0,5 kg	160 C
Stiefeletten (apart)	1 Tag	SCM5+(1)	0,5 kg	185 C
SYNLedergürtel (modisch)	1 Tag	SCM5+(1)	0,5 kg	65 C
Melone (modern)	1 Tag	HUT5+(1)	0,5 kg	180 C
Zylinder (modern)	1 Tag	HUT5+(2)	0,5 kg	350 C
Damenhut (adrett)	1 Tag	HUT5+(2)	0,5 kg	220 C
Mittelstand				
Herrenunterwäsche (fein)	1 Tag	SCH6+(1)	0,5 kg	80 C
Damenunterwäsche (fein)	1 Tag	SCH6+(1)	0,5 kg	95 C
Businesshemd (edel, langärmelig)	1 Tag	SCH6+(1)	0,5 kg	125 C

Kleidung (Fortsetzung)

Kleidung	Beschaffungszeit	KW	Gewicht	Preis
Mittelstand (Fortsetzung)				
Businesshemd (edel, kurzärmelig)	1 Tag	SCH6+(1)	0,5 kg	115 C
Schlupfjacke (weltmännisch)	1 Tag	SCH6+(1)	0,5 kg	340 C
Stoffhose (vornehm)	1 Tag	SCH6+(1)	0,5 kg	230 C
Rock (lang, konservativ)	1 Tag	SCH6+(1)	0,5 kg	160 C
Abendgarderobe (exklusiv)	1 Tag	SCH6+(2)	2,5 kg	850 C
Frack (edel)	1 Tag	SCH6+(2)	1,5 kg	950 C
Maßanzug (extravagant)	7 Tage	SCH8+(1)	1,5 kg	1.800 C
Businessanzug (exklusiv)	1 Tag	SCH6+(2)	1,5 kg	800 C
Wollmantel (erstklassig)	1 Tag	SCH6+(1)	2 kg	960 C
Lackschuhe (stilvoll)	1 Tag	SCM6+(1)	0,5 kg	380 C
Stöckelschuhe (beeindruckend)	1 Tag	SCM6+(1)	0,5 kg	350 C
Pfennigabsätze (vornehm)	1 Tag	SCM6+(1)	0,5 kg	300 C
Echtledergürtel (exklusiv)	1 Tag	SCM6+(1)	0,5 kg	235 C
Muff (edel)	1 Tag	SCM6+(1)	0,5 kg	150 C
Handschuhe (weiß, fein)	1 Tag	SCH6+(1)	0,5 kg	200 C
Echtlederhandschuhe (fein)	1 Tag	SCM6+(1)	0,5 kg	420 C
Zylinder (stilbewusst)	1 Tag	HUT6+(2)	0,5 kg	800 C
Damenhut (extravagant)	1 Tag	HUT6+(1)	0,5 kg	350 C
Damenhut (weit, pompös)	1 Tag	HUT8+(1)	0,5 kg	600 C
Kapuzenrobe (edel)	1 Tag	SCH6+(1)	1 kg	800 C
Elite				
DIAMANT Herrenunterwäsche (exquisite)	1 Tag	SCH8+(1)	0,5 kg	350 C
DIAMANT Damenunterwäsche (exquisite)	1 Tag	SCH8+(1)	0,5 kg	365 C
APOLLON Herrenhemd (langärmelig, nobel)	1 Tag	SCH8+(1)	0,5 kg	450 C
Gotisches Hemd (Maßanfertigung)	1 Tag	SCH8+(1)	0,5 kg	580 C
Neo-gotisches Herrenhemd (epochal)	1 Tag	SCH8+(1)	0,5 kg	480 C
Neo-gotische Damenbluse (epochal)	1 Tag	SCH8+(1)	0,5 kg	520 C
VENUS Damenbluse (nobel)	1 Tag	SCH8+(1)	0,5 kg	680 C
ZEITLOS Herrentunika (meisterhaft)	1 Tag	SCH8+(1)	1 kg	850 C
ZEITLOS Damentunika (meisterhaft)	1 Tag	SCH8+(1)	0,5 kg	880 C
Altdeutsche Weste (nobel)	1 Tag	SCH8+(1)	0,5 kg	720 C
APOLLON Anzughose Herren (betont)	1 Tag	SCH8+(1)	0,5 kg	690 C
VENUS Bundfaltenhose (extraordinär)	1 Tag	SCH8+(1)	0,5 kg	540 C
Gründerzeitgewand Herren (extravagant)	1 Tag	SCH8+(2)	2,5 kg	2.400 C
Gründerzeitgewand Damen (extravagant)	1 Tag	SCH8+(2)	0,5 kg	3.600 C
Pelzmantel (nobel)	1 Tag	SCH8+(2)	0,5 kg	8.800 C
Rokoko-Kleid (virtuos)	1 Tag	SCH8+(2)	0,5 kg	5.500 C
Verdugado-Damengewand (königlich)	1 Tag	SCH8+(3)	0,5 kg	9.800 C
VENUS Hosenanzug	1 Tag	SCH8+(1)	1,5 kg	6.500 C
APOLLON Frack	3 Tage	SCH8+(1)	1,5 kg	5.000 C
APOLLON Herrenanzug	1 Tag	SCH8+(1)	1,5 kg	7.500 C
Haute Couture	14 Tage	SCH8+(3)	2 kg	10.000 C
APPOLON Lackschuhe	1 Tag	SCM8+(1)	0,5 kg	890 C



UNTERSCHICHT

Abgetragene Kleidung, einfache Materialien und eine bunte Mischung unterschiedlichster Stile

ARBEITER

Aufreizend, körperbetont und widerspenstig wirkt der Stil der Arbeiterschicht. Sie lehnt jeden Einfluss der „altbackenen“ Elite ab.



ARBEITERELITE

Sportlich, ungezwungen elegant und funktional ist der Stil der Arbeiterelite. Sie orientiert sich an Konventionen, bricht diese jedoch durch lässige Abwandlungen vom Vorbild.



MITTELSCHICHT

Teure Stoffe, wertige Herstellung und vernünftige Preise dominieren den Stil der Mittelschicht. Sie orientiert sich an den Konventionen der Elite, jedoch ohne den „unnötigen“ Schnickschnack.



ELITE (Bürgertum)

Als Bürgerliche in die höchsten Kreise aufgestiegen, orientiert sich die Elite des Bürgertums am Adel, bricht jedoch absichtlich und mit Vorsatz alle adligen Tugenden.



ELITE (Adel)

Der Adel sieht sich als das höchste Gut europäischer Werte und setzt weiterhin auf die Traditionen des glorreichen 19. Jahrhunderts. Der Stil mag altertümlich und außer Mode wirken, doch ohne diese Erkennungszeichen gehört man keinesfalls dazu.

Kleidung (Fortsetzung)

Kleidung	Beschaffungszeit	KW	Gewicht	Preis
Elite (Fortsetzung)				
VENUS Pumps	1 Tag	SCM8+(1)	0,5 kg	950 C
Weißer Samthandschuhe	1 Tag	SCH8+(1)	0,5 kg	250 C
ZEITLOS Kummerbund	1 Tag	SCH8+(1)	0,5 kg	350 C
ZEITLOS Schärpe	1 Tag	SCH8+(1)	0,5 kg	250 C
VENUS Ausgehut	1 Tag	HUT8+(1)	0,5 kg	850 C
ZEITLOS Zylinder	1 Tag	HUT8+(2)	0,5 kg	1.250 C
APOLLON Hochwürden-Robe	1 Tag	SCM8+(2)	2 kg	3.500 C

19-9 ACCESSOIRE

Für manche Menschen ist Kleidung mehr als eine Hülle für die Körperbedeckung, sie ist eine Aussage. Um die Besonderheiten, die individuellen Eigenheiten und Wünsche besser zu unterstreichen, darf das richtige Accessoire nicht fehlen.

SYNLeder

Vor dem Ende des Deutschen Kaiserreichs waren gegerbte Tierhäute eines der wichtigsten

Materialien für den Kleidungsmarkt. Mit der Flucht in die großen Wehrstädte, der Entwicklung von künstlichen Nährstoffen und sogar in Retorten gezüchtetem Fleisch fiel das Leder als Nebenprodukt weg. Erst 1984 wurde das Material neu entdeckt und mittels Polymerisationsverfahren aus langkettigen Kohlenwasserstoffen neu hergestellt. Anfänglich war das Tragen von SYNLeder kein Vergnügen, da die Atmungsaktivität nicht gegeben war. Die neuzeitlichen Produkte verbinden aber das

Accessoire

Accessoire	Beschaffungszeit	KW	Gewicht	Preis
Aluminiumkoffer _p	1 Tag	SPE5+(1)	1 kg	350 C
Bärenfell _p	1 Tag	SCM5+(1)	2 kg	450 C
Chronograf (Platin)	7 Tage	UHR8+(2)	0,5 kg	9500 C
Damensonnenbrille _p	1 Tag	OPT5+(1)	0,5 kg	250 C
Diamantschmuck _p	14 Tage	GOL8+(2)	0,5 kg	11.500 C
Digitale Armbanduhr	1 Tag	UHR5+(1)	0,5 kg	125 C
Feuerzeug (einfach)	1 Tag	SPE 5+(1)	0,5 kg	15 C
Feuerzeug (aus Gold)	1 Tag	SPE 6+(1)	0,5 kg	4.500 C
Flachmann _p	1 Tag	SPE 5+(1)	0,5 kg	45 C
Goldschmuck _p	7 Tage	GOL6+(2)	0,5 kg	6.800 C
Herrensonnenbrille _p	1 Tag	OPT5+(1)	0,5 kg	110 C
Lederne Aktentasche _p	1 Tag	SCM5+(2)	0,5 kg	250 C
Modeschmuck _p	1 Tag	GOL4+(1)	0,5 kg	100 C
Rechnertasche (Schreibmaschine) _p	1 Tag	SCM4+(2)	0,5 kg	75 C
Regenschirm _p	1 Tag	SPE 5+(1)	0,5 kg	65 C
Regenjacke _p	1 Tag	SCH5+(1)	0,5 kg	80 C
Rucksack _p	1 Tag	SCM4+(2)	0,5 kg	125 C
Silberschmuck _p	3 Tage	GOL5+(1)	0,5 kg	600 C
SYNLederhandtasche _p	1 Tag	SCM4+(2)	0,5 kg	120 C
SYNLedergürtel _p	1 Tag	SCM4+(1)	0,5 kg	55 C
Taschenuhr (vergoldet)	1 Tag	UHR5+(1)	0,5 kg	650 C
Wildledergürtel _p	1 Tag	SCM5+(1)	0,5 kg	160 C
Wildlederhandtasche _p	1 Tag	SCM5+(2)	0,5 kg	450 C
Wolfsfell _p	1 Tag	SCM5+(1)	1 kg	250 C

perfekte Aussehen von Leder mit dem Komfort des 21. Jahrhunderts.

Felle

Nach dem Rückzug des Menschen haben die ursprünglichen Raubtiere Europas ihr Land zurückerobert. Bären und Wölfe streifen wieder durch die dichten Wälder, selbst wenn diese ihr Antlitz stark verändert haben. Die Landbevölkerung weiß um den ständigen Hunger der Wehrstadtbewohner nach Naturprodukten und sendet neben Wildfleisch und Wildleder auch Tierfelle in die Metropolen.

19-10 NAHRUNG

Die Ernährung der Massen galt lange Zeit als eines der größten Probleme Europas. Erst durch die Entwicklung künstlicher Nährstoffe durch

den führenden Lebensmittelfabrikanten CERES stellte sich eine Entspannung ein. Während es auf den Tischen der Unterschicht fast jeden Tag SYNtex (Kunstwort aus: synthetische Textur) Fertiggerichte gibt, haben Arbeiter und Arbeiterelite zumindest einmal pro Woche frisch gezüchtete Lebensmittel auf dem Teller. Mittelstand und Elite geben hingegen gewaltige Summen für nahrungsechte Lebensmittel aus und importieren auch gerne Fleisch aus dem Umland.

Alkoholika sind durch die beschränkte Anbaufläche sehr kostspielig, alleine das aus synthetischen Aromen gebraute Billigbier ist für einen erschwinglichen Betrag erhältlich. Ähnlich ist es mit dem Unterschichtgetränk Destillat. Man will gar nicht wissen, aus welchen Abfällen es destilliert wurde und wer sich zu Hause mit einer

Nahrung

Nahrung	Beschaffungszeit	KW	Gewicht	Preis
Bier (500 ml), Gesöff	1 Tag	BRA4+(1)	0,5 kg	2 C
Bier (500 ml), Gut	1 Tag	BRA5+(1)	0,5 kg	8 C
Bier (500 ml), Premium	1 Tag	BRA6+(1)	0,5 kg	20 C
Brot (500 g)	1 Tag	KOC4+(1)	0,5 kg	35 C
Destillat (Flasche, 500 ml)	1 Tag	BRA4+(1)	0,5 kg	12 C
Eiskrem (500 g)	1 Tag	KOC5+(1)	0,5 kg	250 C
Fertigessen SYNtex (1 Gericht)	1 Tag	-	0,5 kg	2 C
Fertigessen, gehoben (1 Gericht)	1 Tag	-	0,5 kg	20 C
Fleisch aus Jagd (500 g)	1 Tag	-	0,5 kg	95 C
Fleisch aus Zucht (500 g)	1 Tag	-	0,5 kg	75 C
Fleisch, synthetisch (500 g)	1 Tag	-	0,5 kg	25 C
Kaffee, synthetisch (500 ml)	1 Tag	KOC5+(1)	0,5 kg	5 C
Kaffee, hydroponisch (500 ml)	1 Tag	KOC5+(1)	0,5 kg	500 C
Käse (500 g)	1 Tag	KOC6+(1)	0,5 kg	280 C
Korn (Flasche, 500 ml)	1 Tag	BRA5+(1)	0,5 kg	90 C
Lieferdienst, günstig (1 Gericht)	1 Tag	-	0,5 kg	15 C
Lieferdienst, gehoben (1 Gericht)	1 Tag	-	0,5 kg	35 C
Lieferdienst, edel (1 Gericht)	1 Tag	-	0,5 kg	85 C
Lieferdienst, exquisit (1 Gericht)	1 Tag	-	0,5 kg	350 C
Likör (Flasche, 500 ml)	1 Tag	BRA5+(1)	0,5 kg	60 C
Milch (1 l)	1 Tag	-	1 kg	75 C
Sekt (700 ml)	1 Tag	BRA6+(2)	1 kg	600 C
Straßenimbiss, billig (1 Gericht)	1 Tag	-	0,5 kg	5 C
Straßenimbiss, gehoben (1 Gericht)	1 Tag	-	0,5 kg	25 C
Tafel Schokolade	1 Tag	KOC6+(1)	0,5 kg	150 C
Tee, hydroponisch (500 ml)	1 Tag	KOC4+(1)	0,5 kg	10 C
Wein (700 ml)	1 Tag	BRA6+(2)	1 kg	400 C
Zigaretten (Schachtel)	1 Tag	-	0,5 kg	45 C
Zigarren (Schachtel)	1 Tag	-	0,5 kg	500 C

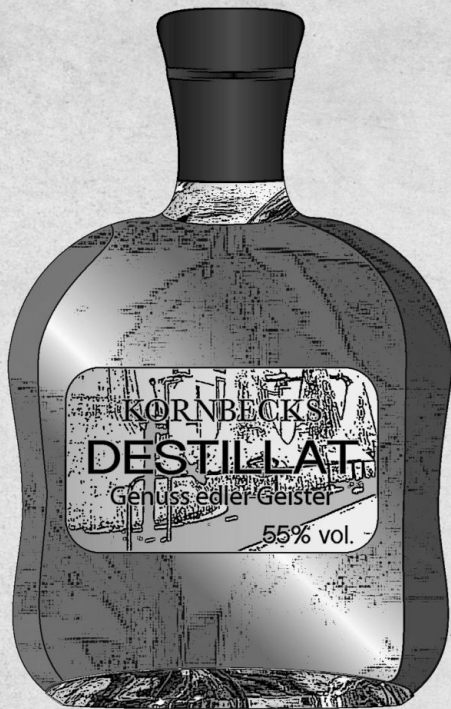


CERES SynTex

Die Hauptnahrungsquelle der Unter- und Arbeiterschicht ist SynTex von CERES. Nichts, aber auch wirklich Nichts in diesem Essen ist, was es zu sein scheint. Die synthetischen Texturen werden über komplexe chemische Verfahren erreicht. Nahrhaft ist es dennoch und manche schwören auf den guten Geschmack...

STRAßENIMBISS (billig)

Texturierter Fleischersatz stammt auch aus den Werken von CERES und besteht aus künstlichen Proteinen und Eiweißen. Es ist nahrhaft, sättigend und beliebt als Zwischendurch-Mahlzeit. In der Arbeiterschicht wird es liebevoll „Fleischstäbchen“ genannt. Das ist aber auch seine einzige Verbindung zu echtem Fleisch.



DESTILLAT

Das hochprozentige Getränk ist die Geißel der Unter- und Arbeiterschicht. Es wurde aus Stoffen gebrannt, die man besser nicht hinterfragt und gibt dem Begriff *Fusel* eine ganz neue Bedeutung. Positiv zu erwähnen bleibt, dass man davon nicht blind wird. Zumindest wenn man die empfohlene Tagesmenge auf der Rückseite der Flasche nicht überschreitet.

Flasche Destillat an den Küchentisch sitzt, weiß am untersten Ende der Gesellschaft angekommen zu sein. Jede Form der Nahrung zählt als primitive Technologie.

19-11 WALLHALLA LEBENSVERWALTUNG

„Sie genießen ihr Leben, wir kümmern uns um den Rest“, ist der berühmte Werbespruch des größten Dienstleistungsunternehmens für Lebensverwaltung. Seit über 40 Jahren kümmern sich die Vertreter von WALLHALLA um das Leben anderer Menschen, indem sie für ihre Klienten Wohnungen anmieten, behördliche Anträge ausfüllen, Lebensmittel einkaufen und sogar Rechtsstreite führen. WALLHALA bietet seinen Kunden ein Rundum-Sorglos-Paket, solange diese bereit sind, den Preis dafür zu zahlen. Dabei spielt es keine Rolle, ob der Klient als einfacher Arbeiter in den Fabriken von TEUTATES malocht oder in den höchsten Kreisen Europas flaniert. Charaktere, welche sich für einen Vertrag mit WALLHALLA Lebensverwaltung entscheiden, müssen sich nicht um eine Mietwohnung, Kleidung oder tägliches Essen kümmern. Sie bekommen alles gestellt, was sie für das tägliche Leben brauchen. Über ihren WALLHALLA-Agenten können die Klienten Sonderwünsche gegen Aufschlag bestellen und erhalten diese schnellstmöglich erfüllt. WALLHALLA richtet sich dabei streng nach Recht und Gesetz. Ihre Beschaffungszeiten für legale Waren sind aufgrund des ausgeklügelten Handelsnetzwerks halbiert. Alle Leistungen von WALLHALLA zählen als primitive Technologie.

WALLHALLA Dienstleistungen

Paket	Inhalt	Preis
Unterschicht	Auto-Apartment (30 m ²), Kleidung, Nahrung, Nahverkehr, Kneipenbesuch, X-sistent	950 C
Arbeiter	Auto-Apartment (30 m ²), Kleidung, Nahrung, Nahverkehr, Veranstaltungen, Kneipenbesuch, X-sistent	2.500 C
Arbeiterelite	Auto-Apartment (50 m ²), Kleidung, Nahrung, eigenes Fahrzeug, Veranstaltungen, Restaurantbesuch, X-sistent	4.000 C
Mittelstand	Auto-Apartment (50 m ²), Kleidung, Nahrung, eigenes Fahrzeug, Begleitung, Restaurantbesuch, gesellschaftliche Zusammenkünfte	8.500 C
Elite	Apartment (4-Zimmer-Wohnung 100 m ²) mit Bediensteten, Kleidung, Nahrung, Chauffeur, Begleitung, gesellschaftliche Zusammenkünfte, Restaurantbesuch, Konzerte, Theater, Oper	23.000 C
Recht & Gesetz	Rechtsschutz, behördliche Aufgaben, Klagen gegen Dritte*	450 C

*Bei erfolgreichen Prozessaussichten, liegt im Ermessen von WALLHALLA Lebensverwaltung


19-12 WAFFEN

Waffen gehören neben Fahrzeugen und Automaschinen zu den großen Verkaufsschlägern in Europa. Die täglichen Berichte über Mord und Totschlag heizen die Geschäfte an und wecken in den Bürgern den Wunsch nach Schutz und Selbstbestimmung. Auf den Straßen der Unterschicht und manchem Arbeiterviertel sind Waffen Gang und Gäbe. Man trägt sie in der Handtasche oder in einem versteckten Holster, denn der nächste Raubüberfall kommt bestimmt.

Waffen werden bei EUROPA INFERNA in Nahkampfwaffen, Wurfaffen, primitive Schusswaffen, Feuerwaffen und Sprengstoffe eingeteilt. Manche Waffen stammen aus fernen Ländern und haben wenig oder keine Ähnlichkeit mit den gebräuchlichen Waffen Europas. Um exotische Waffen präzise führen zu können, sind Kenntnisse im Umgang mit exotischen Fern- bzw. Nahkampfwaffen notwendig. Der Schadenstyp vieler Waffen ist abhängig von ihrer Munition. So gibt es Munition, die ätzenden (ÄTZ), kinetischen (KIN), Feuer- (FEU), Kälte- (KÄL), Schock- (SCH), Gift- (GIF), Krankheit- (KRA), Strahlung- (STR) oder EMP- (EMP) Schaden verursacht (siehe **Kapitel: Kampf**).

19-12.1 OBSIDIANSTAHL

Um den immer schwereren und besseren Panzerungen von Personen, Automaschinen und Fahrzeugen Herr zu werden, entwickelte TEUTATES eine neuartige Substanz; den Obsidianstahl. Dieser spezielle Stahl ist 60-mal härter als konventioneller Stahl und durchdringt



selbst schwere Panzerungen mit Leichtigkeit. In seiner Struktur befinden sich Kohlenstoffatome, die in hexasymmetrischen Ringstrukturen feinste Platten bilden. Eine dieser Platte für sich allein genommen besitzt keine hohe Härte, doch Millionen davon wirken wie winzige, unzerbrechliche Klingen auf der Stahloberfläche. Durch den hohen Kohlenstoffanteil färbt sich der Stahl tiefschwarz und erhält einen blauen Glanz wie das natürliche Vulkanglas Obsidian. Waffen aus Obsidianstahl sind schwer zu bekommen und sündhaft teuer. Dafür gelten sie als panzerbrechend und ignorieren die Hälfte der gegnerischen Panzerung (abgerundet).

19-12.2 NAHKAMPFWAFFEN

Sie wirken wie grobschlächtige Instrumente der Gewalt und stammen aus einer Zeit voller Mythen und Legenden. Vielleicht gerade deshalb sind sie unter vielen Sammlern noch immer beliebt und werden im eigenen Zuhause an die Wand gehängt. Es gibt nicht mehr viele Waffenschmieden in Europa, doch dieser Handwerkszweig hat noch immer gut gefüllte Auftragsbücher. Werkzeuge wie handgeschmiedete Hämmer, Äxte und Messer sind Waren für den wohlhabenden Mittelstand, Fechtwaffen sind bei schlagenden Studentenverbindungen noch immer gefragt und auch im Adel werden Duelle bis heute mit Klingenwaffen geführt.

Im öffentlichen Raum dürfen diese Waffen nicht offen zur Schau gestellt werden und müssen in speziellen Waffentaschen transportiert werden. Der Einsatz und die Zurschaustellung einer derartigen Waffe im eigenen Heim gilt aber nicht als verboten.

Nahkampfwaffen mit dem Typ 2H sind zweihändig und können nur mit beiden Händen geführt werden. Andere Waffen wie das Bastardschwert sind vielseitiger und können nach Wunsch ihres Trägers ein- oder zweihändig geführt werden. Alle Nahkampfwaffen teilen sich in Hieb-, Stich- und Schlagwaffen auf, welche verschiedenen Kampfregeln gehorchen (siehe **Kapitel: Kampf**)

Dreizack

Diese ungewöhnliche Waffe aus der Antike wird inzwischen nur noch auf Sonderwunsch hergestellt. Der Dreizack ist eine übergroße

Gabel, an dessen Enden spitze Zinken auf die Opfer warten; nicht selten mit Widerhaken gespickt. Der Dreizack zählt als Stichwaffe, verleiht aber durch seine breite Angriffsfront +1 auf Nahkampf-Angriffe. Im Gegenzug sind Tests für *Abwehr* und *Gekonnte Abwehr* um 1 erschwert.

Giftdolch

Giftdolche und ihre düsteren Werke zieren die Geschichten der Antike und des Mittelalters. Es handelt sich um filigrane Waffen, die in ihrem Griff tödliches Gift tragen und deren Schneide von einer dünnen Hohlkammer durchzogen wird. So gefahrvoll ihre Stiche sind, so hilflos sind sie in der Verteidigung. Immer wenn ein Giftdolch zur *Abwehr* oder *Gekonnte Abwehr* verwendet wird, würfelt sein Spieler 1 W6. Bei einer 1 und 2 ist der Dolch beschädigt und kann nicht weiter verwendet werden.

Katana

Aus den traditionellen Schmieden Japans kam die aufwendige Kunst dieser Schwerter noch vor dem Ausbruch des Monte Inferna in das Abendland. Die Herstellung eines guten Katana ist sehr zeitaufwendig und daher mit enormen Kosten verbunden. Ein professioneller Waffenschmied kann selten mehr als 3 Bestellungen pro Jahr bearbeiten. Ein Katana kann einhändig und zweihändig geführt werden. Wird der Träger eines Katanas entwaffnet, würfelt er 2 statt 1 W6 um die Beschädigung der Nahkampfwaffe zu prüfen. Würfelt er zwei 1er, ist die Waffe beschädigt, in allen anderen Fällen konnte der kräftige Angriff gegen die Waffe dem hochqualitativen Schmiedewerk nichts anhaben.

Klingenstab

Der Klingenstab ist eine enorm gefährliche Waffe, die erst in moderner Zeit entwickelt wurde. Es handelt sich um einen Kampfstab, an dessen Enden schwertartige Klingen angebracht wurden. Der Träger wirbelt beide Klingen mit beeindruckender Geschwindigkeit um sich herum und verunsichert den Gegner, bis er eine ungeschützte Stelle findet, um zuzuschlagen. Aufgrund der enormen Gefährlichkeit und Komplexität ist sie nur bei wenigen Individuen als Standardwaffe beliebt. Der Träger eines Klingenstabs muss ständig die Bewegung beider Klingen bedenken, um sich nicht selbst zu

Nahkampfwaffen

Waffe	Typ	Reichweite	Schaden	Tarnung	Beschaffungszeit	Legalität	KW	Gewicht	Preis
Äxte									
Einhänder* _p	Hieb	1 m	KRAFT+2(S-KIN)	5+	1 Tag	Privat	WAF4+(2)	1 kg	50 €
Schlachtbeil* _p	Hieb	1 m	KRAFT+2(S-KIN)	5+	1 Tag	Privat	SPE4+(2)	0,5 kg	150 €
Schwere Kampfaxt* _p	Hieb-2H	2 m	KRAFT+3(S-KIN)	4+	3 Tage	Privat	WAF5+(2)	5 kg	300 €
Schlachtaxt* _p	Hieb-2H	3 m	KRAFT+4(S-KIN)	4+	3 Tage	Privat	WAF5+(2)	8 kg	400 €
Spitzhacke _p	Stich-2H	2 m	KRAFT+3(S-KIN)	4+	1 Tag	Privat	SPE4+(2)	3 kg	50 €
Dolche und Messer									
Giftdolch _p	Stich	1 m	KRAFT(S-KIN)	8+	10 Tage	Illegal	WAF5+(2)	0,5 kg	500 €
Kampfmesser* _p	Stich	1 m	KRAFT+1(S-KIN)	6+	1 Tag	Privat	WAF4+(1)	0,5 kg	50 €
Küchenmesser* _p	Stich	1 m	KRAFT(S-KIN)	6+	1 Tag	Legal	SPE4+(1)	0,5 kg	30 €
Kurzdolch* _p	Stich	1 m	KRAFT(S-KIN)	8+	1 Tag	Legal	WAF4+(1)	0,5 kg	30 €
Langdolch* _p	Stich	1 m	KRAFT+1(S-KIN)	6+	1 Tag	Privat	WAF4+(1)	0,5 kg	50 €
Taschenmesser* _p	Stich	1 m	KRAFT(S-KIN)	8+	+1 Tag	Legal	SPE4+(1)	0,5 kg	10 €
Zeremoniendolch _p	Stich	1 m	KRAFT(S-KIN)	6+	3 Tage	Privat	WAF5+(2)	0,5 kg	300 €
Hämmer									
Einhänder* _p	Schlag	2 m	KRAFT+2(A/S-KIN)	5+	1 Tag	Privat	WAF4+(2)	1 kg	50 €
Rabenschmabel* _p	(Schlag/Stich)-2H	3 m	KRAFT+2(A/S-KIN)	4+	10 Tage	Privat	WAF5+(2)	2 kg	600 €
Schwerer Hammer* _p	Schlag-2H	2 m	KRAFT+3(A/S-KIN)	4+	3 Tage	Privat	WAF4+(2)	5 kg	300 €
Schlachthammer* _p	Schlag-2H	3 m	KRAFT+4(A/S-KIN)	4+	3 Tage	Privat	WAF4+(2)	8 kg	400 €
Keulen									
Knüppel _p	Schlag	2 m	KRAFT+1(A/S-KIN)	5+	-	Legal	TTS4+(1)	0,5 kg	5 €
Morgenstern* _p	Stich	2 m	KRAFT+2(S-KIN)	5+	10 Tage	Privat	WAF4+(2)	2 kg	600 €
Streitkolben* _p	Hieb	2 m	KRAFT+2(S-KIN)	5+	10 Tage	Privat	WAF4+(2)	2 kg	600 €
Tischbein _p	Schlag	2 m	KRAFT+1(A/S-KIN)	5+	-	Legal	TTS4+(1)	1 kg	5 €
Natürliche Waffen									
Hörner (klein) _p	Stich	1m	KRAFT+1(S-KIN)	5+	-	-	-	-	-

Nahkampfwaffen (Fortsetzung)

Waffe	Typ	Reichweite	Schaden	Tarnung	Beschaffungszeit	Legalität	KW	Gewicht	Preis
Natürliche Waffen (Fortsetzung)									
Hörner (groß) _p	Stich	1 m	KRAFT+3(S-KIN)	4+	-	-	-	-	-
Hufe (klein) _p	Schlag	1 m	KRAFT+1(A/S-KIN)	5+	-	-	-	-	-
Hufe (groß) _p	Schlag	1 m	KRAFT+2(A/S-KIN)	4+	-	-	-	-	-
Klauen (klein) _p	Schlag	1 m	KRAFT+1(A/S-KIN)	5+	-	-	-	-	-
Klauen (groß) _p	Schlag	1 m	KRAFT+3(A/S-KIN)	4+	-	-	-	-	-
Krallen (klein) _p	Stich	1 m	KRAFT+1(S-KIN)	5+	-	-	-	-	-
Krallen (groß) _p	Stich	1 m	KRAFT+3(S-KIN)	4+	-	-	-	-	-
Zähne (klein) _p	Stich	1 m	KRAFT+1(S-KIN)	5+	-	-	-	-	-
Zähne (groß) _p	Stich	1 m	KRAFT+3(S-KIN)	4+	-	-	-	-	-
Parierwaffen									
Parierdolch _p	Stich	1 m	KRAFT-1(S-KIN)	6+	5 Tage	Privat	WAF4+(1)	0,5 kg	250 €
Schlagring* _p	Schlag	1 m	KRAFT(A/S-KIN)	6+	1 Tag	Privat	WAF4+(1)	0,5 kg	80 €
Exotische Waffen									
Dreizack* _p	Stich-2H	3 m	KRAFT+2 (S-KIN)	4+	10 Tage	Privat	WAF6+(2)	2 kg	500 €
Leder-Peitsche _p	Hieb	5 m	KRAFT+1(S-KIN)	6+	1 Tag	Privat	WAF5+(2)	0,5 kg	40 €
Karbonfaser-Peitsche _p	Hieb	5 m	KRAFT+2(S-KIN)	6+	5 Tage	Privat	WAF5+(2)	0,5 kg	400 €
Katana* _p	Hieb/Hieb-2H	2 m	KRAFT+2/3(S-KIN)	5+	30 Tage	Privat	WAF8+(2)	1,5 kg	12.500 €
Klingenstab* _p	(Hieb/Stich)-2H	3 m	KRAFT+2(A/S-KIN)	4+	10 Tage	Privat	WAF6+(2)	1,5 kg	600 €
Menschenfänger _p	Speziell-2H	3 m	-	4+	15 Tage	Privat	WAF5+(2)	2 kg	500 €
Schwerter									
Bastard* _p	Hieb/Hieb-2H	2 m	KRAFT+2/3(S-KIN)	4+	3 Tage	Privat	WAF5+(2)	2 kg	400 €
Degen* _p	Stich	2 m	KRAFT+1(S-KIN)	6+	1 Tag	Privat	WAF5+(2)	0,5 kg	500 €
Einhänder* _p	Hieb	2 m	KRAFT+2(S-KIN)	5+	1 Tag	Privat	WAF4+(2)	1 kg	250 €
Krummschwert* _p	Hieb	2 m	KRAFT+2(S-KIN)	5+	5 Tage	Privat	WAF4+(2)	1,5 kg	800 €
Rapier* _p	Stich/Hieb	2 m	KRAFT+1(S-KIN)	5+	1 Tag	Privat	WAF6+(2)	0,5 kg	300 €
Schwerer Zweihänder* _p	Hieb-2H	3 m	KRAFT+4(S-KIN)	4+	3 Tage	Privat	WAF4+(2)	3 kg	500 €

Nahkampfwaffen (Fortsetzung)

Waffe	Typ	Reichweite	Schaden	Tarnung	Beschaffungszeit	Legalität	KW	Gewicht	Preis
Stabwaffen									
Hellebarde* _p	(Hieb/Stich)-2H	3 m	KRAFT+2(S-KIN)	4+	5 Tage	Privat	WAF4+(2)	2 kg	600 €
Kampfstock _p	Schlag-2H	3 m	KRAFT(A/S-KIN)	4+	1 Tag	Privat	WAF4+(1)	0,5 kg	30 €
Lanze* _p	Stich	4 m	KRAFT+6(S-KIN)	-	10 Tage	Privat	WAF5+(2)	1,5 kg	300 €
Schaufel _p	Schlag	3 m	KRAFT+1(A/S-KIN)	4+	1 Tag	Legal	SPE4+(1)	1 kg	40 €
Schlagstock _p	Schlag	2 m	KRAFT(A-KIN)	6+	1 Tag	Privat	WAF4+(2)	0,5 kg	50 €
Schockstab	Schlag	2 m	8(A-SCH)	5+	1 Tag	Privat	ELE5+(2)	1 kg	250 €
Speer* _p	Stich	3 m	KRAFT+2(S-KIN)	4+	3 Tage	Privat	WAF4+(2)	1 kg	100 €

*Diese Waffen können auch aus meisterhaft geschliffenem Carbonstahl erworben werden. Der Preis wird mir 50 multipliziert, die Beschaffungszeit steigt auf das 10-fache. Waffen aus meisterhaft geschliffenem Carbonstahl zählen als rüstungsbrechend.

verletzen. Er erhält +1 auf Angriff-Tests, +1 auf *Abwehr* bzw. *Gekonnte Abwehr* und ignoriert 1 Punkt Panzerung seines Gegners. Würfelt er bei einem Angriff- oder *Abwehr*- bzw. *Gekonnten Abwehr*-Test mehr 1er als Erfolge, fügt er sich selbst Schaden in voller Höhe zu. Die Trefferzone wird nach den Regeln für Nahkampf ermittelt.

Lanze

Diese Waffe wird ausschließlich für den berittenen Nahkampf verwendet und ist darauf ausgelegt, den Gegner vom Pferd zu stoßen oder mit einer tödlichen Spitze zu durchbohren. Ohne ein Reittier oder ein Motorrad kann diese Waffe nicht eingesetzt und für *Abwehr*- oder *Gekonnte Abwehr*-Tests nicht verwendet werden.

Leder-Peitsche und Karbonfaser-Peitsche

Peitschen wurden in der Geschichte häufig zur Bestrafung eingesetzt und sind in der Tat nur bedingt als Waffe zu verwenden. Aufgrund ihrer hohen Reichweite und bei entsprechendem Können großer Präzision können Peitschen als effizientes Werkzeug zur Entwaffnung genutzt werden. Führt der Träger einer Peitsche den Spezialangriff *Entwaffnen* durch, würfelt er gegen den Mindestwurf 5+ statt der üblichen 6+. Eine Peitsche kann nicht für *Abwehr*- oder *Gekonnte Abwehr*-Tests eingesetzt werden. Befindet sich ein Gegner in der Reichweite einer Peitsche, ist er deshalb nicht im Nahkampf gebunden.

Menschenfänger

Der Menschenfänger ist eine seltene Waffe, welche von der Länge eine Hellebarde ist und an ihrer Spitze ein Fangeisen besitzt. Sie wurde geschaffen, um Personen festzunehmen und zu immobilisieren. Innerhalb des Fangeisens sind häufig Metallspitzen, die das Opfer von heftigen Fluchtversuchen abhalten. Durch die lange Stange kann das Opfer den Träger des Menschenfängers nicht erreichen und angreifen. Der Träger des Menschenfängers kann die Fertigkeit *Nahkampfwaffen* (*Exotische Nahkampfwaffen*) für den Spezialangriff *Festhalten* verwenden und würfelt gegen den Mindestwurf 5+ statt 6+. Bei einem Fluchtversuch des Opfers würfelt der Träger der Waffe einen KRAFT-Test gegen den Mindestwurf 5+ und das Opfer gegen 8+. Ein Menschenfänger kann nicht für *Abwehr*- oder *Gekonnte Abwehr*-Tests eingesetzt werden.

Parierdolch

Der Parierdolch ist nur in zweiter Instanz als Waffe geschaffen, sondern hilft dabei, tödliche Attacken des Gegners zu parieren. Diese Dolche besitzen meist kraftvolle spezialisierte Parierstangen, welche die Führhand vor Schnittwunden schützen. Der Träger eines Parierdolchs erhält +1 auf *Abwehr-* und *Gekonnte Abwehr-*Tests, allerdings -1 auf alle Angriffstests mit dem Parierdolch.

Rabenschnabel

Diese spätmittelalterliche Waffe vereint die Brutalität eines Kriegshammers mit der Durchschlagskraft einer Spitzhacke. Der Träger eines Rabenschnabels kann sich bei jeder Nutzung entscheiden, ob er sie als Schlag- oder Stichwaffe verwendet.

Schlachtaxt, Schlachthammer und schwerer Zweihänder

Diese gewaltigen Kampfwaffen nutzen das volle Potenzial der Stärke ihres Trägers und können aufgrund ihrer langen Bauform gewaltige Hebelkräfte entwickeln. Sie galten in antiken Zeiten als schwerste Handwaffen mit einer hohen Bedrohungsreichweite im Nahkampf. Aufgrund ihres hohen Gewichts und der wenig grazilen Bauform erhalten ihre Träger -2 auf *Abwehr-* und *Gekonnte Abwehr-*Tests.

Schlagring

Diese düsteren Argumentverstärker werden im organisierten Verbrechen gerne benutzt, um Warnungen stilgerecht auszurichten. Ein Charakter mit einem Schlagring verursacht SKIN Schaden statt Ausdauerverlust. Ein Schlagring kann jedoch nicht für *Abwehr-* oder *Gekonnte Abwehr-*Tests eingesetzt werden.

Schockstab

Der Schockstab gilt als klassische Nahkampfwaffe von H.A.S.S. Die Stäbe sind zumeist wie Teleskoprohre ausfahrbar und in voller Länge etwa 1,20 Meter. An Ihrer Spitze befinden sich zwei Elektroden, deren Stromkreis geschlossen wird, sobald beide Elektroden das gleiche Ziel berühren. Der Schockstab wird von einer eingebauten Hochleistungsbatterie gespeist, die pro Aufladung bis zu 10 Schocks abgeben kann.

Taschenmesser

Die Allzweckwerkzeuge im Kleinstformat mögen hilfreiche Diener sein. Ihre Qualitäten als Waffen lassen jedoch meist zu wünschen übrig. Der Träger eines Taschenmessers im Kampf erhält -3 auf alle Angriffs- und *Abwehr-* bzw. *Gekonnte Abwehr-*Tests.

Zeremoniendolch

Ob düstere Rituale oder religiöse Riten, Zeremoniendolche sind nur zweitrangig als Waffe gedacht. Ihre verspielten oder grotesken Formen untermalen den festlichen Akt, sorgen aber auch für eine schlechte Balance und hohes Gewicht. Bei der Verwendung eines Zeremoniendolches erhält der Träger -2 auf alle Angriffs- und *Abwehr-* bzw. *Gekonnte Abwehr-*Tests.

19-12.3 WURFWAFFEN

Zu den typischen Wurfaffen gehören die von Militär und Sicherheitskräften getragenen Granaten. Sie sind variabel anwendbar und nehmen wenig Platz ein. Andere Waffen wie Bola, Bumerang und Wurfstern sind exotische Gegenstände aus fernen Regionen, die heute im Schleier des Vergessens liegen.

Blendgranate

Bei der Blendgranate werden 2 hochentzündliche Chemikalien gemischt, welche augenblicklich in einer gleißenden Reaktion den Raum erstrahlen. Wer auch immer in diesem Moment die Augen geöffnet hat und sich im Wirkungsbereich der Granate befindet, erhält in seiner nächsten Aktion einen Malus von -3 auf alle Fertigkeiten, die mit Sehen verbunden sind. In der übernächsten Aktion -2 und in der dritten Aktion -1. Danach ist die Wirkung abgeklungen.

Bolas

Die Bola gehört zu den ältesten Waffen der Menschheit und besteht aus Gewichten, die mit einem Seil zusammengebunden sind. Werden die Schlingen um die Beine eines Opfers geworfen, ist ein Sturz fast unvermeidlich. Wird das Opfer erfolgreich getroffen, muss es sofort einen GESCHICK-Test gegen den Mindestwurf 6+(1) und weitere +1 für jeden Nettoerfolg des Werfers nach dem Ersten absolvieren. Gelingt der GESCHICK-Test nicht, geht das Ziel zu Boden.

Wurfaffen

Waffe	Modus	Reichweite	Schaden	Tarnung	Beschaffungszeit	Legalität	KW	Gewicht	Preis
Nicht aerodynamisch									
Backstein _p	ES	KRAFT x 4 m	KRAFT(S-KIN)	6+	-	Legal	-	1,5 kg	2 €
Möbelstück _p	ES	KRAFT x 1 m	KRAFT+1(S-KIN)	-	-	Legal	TIS5+(2)	5 kg	60 €
Schrott _p	ES	KRAFT x 1 m	KRAFT+1(S-KIN)	4+	-	Legal	-	5 kg	5 €
Schuh mit hohem Absatz _p	ES	KRAFT x 4 m	KRAFT(S-KIN)	5+	-	Legal	SCM4+(1)	0,5 kg	5 €
Schwert* _p	ES	KRAFT x 3 m	KRAFT+2(S-KIN)	5+	1 Tag	Privat	WAF4+(2)	1 kg	250 €
Exotische Waffen									
Bola _p	ES	KRAFT x 8 m	speziell	5+	10 Tage	Privat	WAF6+(2)	0,5 kg	80 €
Bumerang _p	ES	KRAFT x 10 m	KRAFT+1(S-KIN)	6+	10 Tage	Privat	WAF6+(2)	0,5 kg	50 €
Wurfsterne* _p	ES	KRAFT x 10 m	KRAFT(S-KIN)	8+	10 Tage	Privat	WAF6+(2)	0,5 kg	40 €
Granaten									
Betäubungsgranate	ES	KRAFT x 8 m	3 W6(A-GIF)/10 m Fläche	6+	5 Tage	Sicher.-Leg.	BÜC5+(1)	0,5 kg	150 €
Blendgranate	ES	KRAFT x 8 m	-/10 m Fläche	6+	5 Tage	Sicher.-Leg.	BÜC5+(1)	0,5 kg	80 €
EMP-Granate	ES	KRAFT x 7 m	EMP/10 m Fläche	5+	10 Tage	Illegal	ELE5+(2)	1 kg	550 €
Giftgasgranate	ES	KRAFT x 8 m	3 W6(S-GIF)/10 m Fläche	6+	5 Tage	Illegal	BÜC6+(1)	0,5 kg	250 €
Rauchgranate	ES	KRAFT x 8 m	-/20 m Fläche	6+	5 Tage	Sicher.-Leg.	BÜC5+(1)	0,5 kg	50 €
Splittergranate	ES	KRAFT x 8 m	3 W6(S-KIN)/10 m Fläche	6+	5 Tage	Illegal	BÜC5+(1)	0,5 kg	50 €
Sprenggranate	ES	KRAFT x 8 m	3 W6(S-KIN)/5 m Fläche	6+	5 Tage	Illegal	BÜC5+(1)	0,5 kg	80 €
Wurfmesser									
Kampfmesser* _p	ES	KRAFT x 8 m	KRAFT+1(S-KIN)	6+	1 Tag	Privat	WAF4+(1)	0,5 kg	50 €
Großes Küchenmesser* _p	ES	KRAFT x 6 m	KRAFT(S-KIN)	6+	1 Tag	Legal	WAF4+(1)	0,5 kg	30 €
Wurfmesser* _p	ES	KRAFT x 10 m	KRAFT(S-KIN)	8+	1 Tag	Privat	WAF5+(1)	0,5 kg	50 €

*Diese Waffen können auch aus meisterhaft geschliffenem Carbonstahl erworben werden. Der Preis wird mir 50 multipliziert, die Beschaffungszeit steigt auf das 10-fache. Waffen aus meisterhaft geschliffenem Carbonstahl zählen als rüstungsbrechend.

Bumerang

Das Wissen um die traditionelle Wurfwanne der australischen Aborigines kam bereits vor dem großen Untergang nach Europa. Die Waffe ist normalerweise aus Holz, kann aber auch aus modernen Leichtmetallen und Kunststoffen produziert werden. Besitzt der Werfer beim Treffen des Gegners mehr als 1 Nettoerfolg, kehrt der Bumerang noch in derselben Runde zu seinem Träger zurück.

Rauchgranate

Innerhalb der Rauchgranate zündet eine chemische Reaktion, welche dicken Qualm produziert und mit hohem Druck in der ganzen Umgebung verteilt. Der Qualm bleibt bis zu 2 W6 Runden bestehen, sofern keine starke Luftbewegung herrscht. Alle Personen in einem Umkreis von 20 Metern um die Granate erhalten den Malus für *Nebel (stark)* +3 (siehe **Kapitel: Kampf**).

EMP-Granate

Die Waffe generiert einen elektromagnetischen Impuls, der Technologien innerhalb des Wirkungsbereichs deaktivieren kann, sofern diese nicht gegen EMP abgeschirmt sind. Würfel für jeden relevanten Gegenstand (meist Elektronik) 1 W6, bei 1-4 ist der Gegenstand für 1W6 Runden funktionslos und muss reaktiviert werden. Wird ein Technomorph von einer EMP Waffe getroffen, würfelle 1 W6. Der Technomorph muss die gewürfelte Zahl an Kräften deaktivieren.

19-12.4 PRIMITIVE SCHUSSWAFFEN

Ähnlich wie die klassischen Nahkampfwaffen stammen Bögen und Armbrüste aus einer längst vergangenen Epoche der Geschichte. Ihre lautlose Art zu töten rettete sie vor dem Vergessen, sodass bis heute Bögen und Armbrüste gebaut werden. Die meisten bestehen natürlich nicht mehr aus Holz und Tierdärmen, sondern hochtechnologischen Materialien wie superleichten Metalllegierungen und Karbonfasern. Durch das Fehlen eines chemischen Treibmittels sind die Schüsse von Bögen und Armbrüsten extrem leise. Um einen abgeschossenen Pfeil oder Bolzen wahrzunehmen, müssen Personen im Umkreis einen *Wahrnehmung*-Test gegen 6+(1) ablegen, um das Geschoss zu hören.

Primitive Schusswaffen

Waffe	Modus	Reichweite	Schaden	Tarnung	Beschaffungszeit	Legalität	KW	Gewicht	Preis
Bögen									
Primitiv _p	ES	KRAFT x 3/8/15/20 m	KRAFT+1(S-KIN)	4+	3 Tage	Jagd.-Leg.	BOG4+(2)	0,5 kg	25 C
Kurz _p	ES	KRAFT x 3/5/8/12 m	KRAFT(S-KIN)	5+	3 Tage	Jagd.-Leg.	BOG4+(2)	0,5 kg	80 C
Lang _p	ES	KRAFT x 10/15/25/55 m	KRAFT+3(S-KIN)	-	3 Tage	Jagd.-Leg.	BOG5+(2)	1,5 kg	120 C
SAXNOT Compound _p	ES	KRAFT x 15/25/35/55 m	KRAFT+2(S-KIN)	4+	1 Tag	Jagd.-Leg.	BOG5+(2)	1,5 kg	400 C
ARTEMIS Rekurve _p	ES	KRAFT x 10/20/30/50 m	KRAFT+2(S-KIN)	4+	1 Tag	Jagd.-Leg.	BOG5+(2)	1 kg	350 C
ARTEMIS Armbrust (leicht)	ES	5/20/60/150 m	KRAFT+2(S-KIN)	5+	5 Tage	Jagd.-Leg.	BOG5+(2)	1 kg	250 C
ARTEMIS Armbrust (schwer)	ES	10/25/100/500 m	KRAFT+3(S-KIN)	4+	10 Tage	Jagd.-Leg.	BOG6+(2)	2 kg	600 C
Schleudern									
Zwille _p	ES	KRAFT x 3/5/10/15 m	KRAFT(S-KIN)	8+	1 Tag	Privat	BOG4+(1)	0,5 kg	5 C
Carbonfaser _p	ES	KRAFT x 5/8/15/25 m	KRAFT+1(S-KIN)	8+	5 Tage	Privat	BOG4+(1)	0,5 kg	60 C
Exotische Waffen									
Blasrohr _p	ES	KRAFT x 5 m	KRAFT-1(S-KIN)	6+	10 Tage	Privat	BOG5+(2)	0,5 kg	25 C

19-12.5 FEUERWAFFEN

Die größte Gruppe militärischer und ziviler Mordinstrumente bilden zweifellos die Feuerwaffen. Von der kleinen Pistole bis hin zu gewaltigen Geschütz Waffen nutzen sie chemische Treibmittel, um ein metallisches Projektil auf Geschwindigkeiten von bis zu 1000 m/s zu beschleunigen.

Da Gewehre sich kaum verstecken lassen und für Zivilisten meist illegal sind, bilden die Pistolen die größte Gruppe unter den Feuerwaffen. Firmen wie ARTEMIS, MARS, SAXNOT und TEUTATES führen ein breites Pistolenarsenal für unterschiedlichste Verwendungszwecke. In den letzten Jahrzehnten treibt der Wunsch nach immer größeren Kalibern seltsame Blüten. Erst kürzlich stellte TEUTATES seine 11 mm Pistole *Hannibal* vor; edel, tödlich und maßlos überdimensioniert.

ARTEMIS 6 mm Agent

Die extrem kompakte Handfeuerwaffe von ARTEMIS gehört zur Standardausstattung von Geheimagenten und verdeckten Ermittlern. Der stark gekürzte Lauf und die verringerte Griffgröße gehen auf Kosten der Reichweite und des Magazins. Dafür gibt es kaum eine Pistole, die besser zu verstecken ist.

ARTEMIS 6 mm Übermacht

Für Geheimdienstler mit Tendenz zu Feueregefechten wurde die *Übermacht* als Erweiterung zur *Agent* entwickelt. Sie verfügt über einen etwas längeren Lauf und ein deutlich größeres Magazin. Dafür ist sie schwerer zu verstecken.

ARTEMIS 9 mm Dominator

Auch wenn ARTEMIS für kleinkalibrige und unauffällige Waffen berühmt ist, kann sich das Unternehmen dem Trend der großen Kaliber kaum erwehren. Die *Dominator* ist mit 9 mm die durchschlagstärkste Pistole der ARTEMIS-Familie und besitzt immer noch akzeptable Tarneigenschaften.

ARTEMIS 8 mm Auto

Die *ARTEMIS 8 mm Auto* gehört zu den wenigen Pistolen auf dem Markt, welche über einen Salvenschuss-Modus verfügen. Sie ist beliebt bei weniger zielsicheren Schützen und jenen, die mit

dem ersten Schuss echten Eindruck hinterlassen wollen.

ARTEMIS 6 mm Sturmfalke

Die kompakte Maschinenpistole von ARTEMIS gehört zur Standardausstattung der Verbrecherorganisation Antares und wird wie alle Waffen dieses Typs gerne von schlechten Schützen eingesetzt. Dabei kann sie in den richtigen Händen zu einer wirklich tödlichen Waffe werden. Durch ihr extragroßes Magazin sind bis zu 6 Feuerstöße in Automatik-Modus möglich. Ein gewaltiger Kugelhaagel bei moderater Reichweite.

ARTEMIS 8 mm Inferno

Das solide Sturmgewehr *Inferno* besitzt eine veritable Durchschlagskraft bei akzeptablem Magazinvolumen. Es wurde für enge Häuserkämpfe konzipiert und verzichtet deshalb auf hohe Reichweite.

ARTEMIS 9 mm Höllentor

Nicht zu Unrecht trägt die Maschinenkanone von ARTEMIS diesen Namen. Mit ihrer akzeptablen Durchschlagskraft, einer guten Maximalreichweite und einem der größten Magazine auf dem Markt, kann sie wahrlich verheerende Schäden auf weiter Fläche anrichten.

ARTEMIS 11,7 mm Falkenauge

Bei den Scharfschützengewehren trennt sich die Spreu vom Weizen. Nur 3 Anbieter teilen sich diesen prestigeträchtigen Nischenmarkt und begeistern mit kunstvoller Präzision. Die *Falkenauge* von ARTEMIS besitzt die geringste Reichweite, einen moderaten Durchschlag und ein akzeptables Magazin. Sie steht den anderen Gewehren in nicht Viel nach, sofern der Scharfschütze mit der geringeren Reichweite zurechtkommt. Der Preis ist hier sicherlich ein wichtiger Faktor.

ARTEMIS 40 mm Feuerbote

Dieser Granatwerfer von ARTEMIS wird nur selten von anderen Kräften als dem europäischen Militär eingesetzt, da eine solche Kriegswaffe selbst für hart gesottene Typen zu auffällig wäre. Granatwerfer sind nur Plattformen für Granaten, welche über Effekt und Schaden der Waffe entscheiden.

Feuerwaffen

Waffe	Modus	Reichweite	Schaden	Magazin	Tarnung	Beschaffungszeit	Legalität	KW	Gewicht	Preis
Pistolen										
ARTEMIS 6 mm Agent	ES	3/15/25/40 m	4	6	8+	10 Tage	Illegal	BÜS5+(2)	0,5 kg	3.500 €
ARTEMIS 6 mm Übermacht	ES	5/20/40/60 m	4	24	6+	1 Tag	Schuss.-Leg.	BÜS4+(2)	0,5 kg	600 €
ARTEMIS 9 mm Dominator	ES	5/25/50/75 m	6	8	5+	1 Tag	Schuss.-Leg.	BÜS4+(2)	0,5 kg	680 €
ARTEMIS 8 mm Auto	ES/SM	5/20/45/70 m	5	9	5+	3 Tage	Schuss.-Leg.	BÜS5+(2)	1 kg	1.100 €
KARDINAL 5,6 mm Domus	ES	5/15/35/50 m	4	12	6+	1 Tag	Schuss.-Leg.	BÜS4+(2)	0,5 kg	360 €
KARDINAL 6,5 mm Cruzius	ES	5/20/40/65 m	5	12	5+	1 Tag	Schuss.-Leg.	BÜS4+(2)	0,5 kg	575 €
KARDINAL 7,62 mm Sanctus	ES	10/25/50/75 m	5	10	5+	1 Tag	Schuss.-Leg.	BÜS4+(2)	0,5 kg	640 €
MARS 6 mm Automeister	ES/SM	5/20/40/60 m	4	15	5+	3 Tage	Schuss.-Leg.	BÜS5+(2)	1 kg	1.400 €
MARS 9 mm Vergelter	ES	5/25/50/75 m	5	12	5+	1 Tag	Schuss.-Leg.	BÜS4+(2)	0,5 kg	620 €
MARS 9 mm Rächer	ES	5/20/40/55 m	6	16	5+	1 Tag	Schuss.-Leg.	BÜS4+(2)	0,5 kg	780 €
MARS 9 mm Richter	ES	3/12/20/30 m	7	6	4+	1 Tag	Schuss.-Leg.	BÜS4+(2)	0,5 kg	980 €
SAXNOT 4,6 mm K-4	ES	10/30/60/100 m	5	8	5+	1 Tag	Schuss.-Leg.	BÜS4+(2)	0,5 kg	1.450 €
SAXNOT 6,3 mm K-6	ES	10/25/50/90 m	6	8	5+	1 Tag	Schuss.-Leg.	BÜS4+(2)	0,5 kg	1.650 €
SAXNOT 8,15 mm K-8	ES	10/25/50/80 m	6	14	5+	1 Tag	Schuss.-Leg.	BÜS4+(2)	0,5 kg	2.050 €
TEUTATES 6 mm Troja	ES	5/15/30/45 m	5	12	6+	1 Tag	Schuss.-Leg.	BÜS5+(2)	0,5 kg	3.250 €
TEUTATES 9 mm Gladiator	ES	5/15/35/50 m	6	16	5+	1 Tag	Schuss.-Leg.	BÜS4+(2)	0,5 kg	1.800 €
TEUTATES 11 mm Hannibal	ES	3/8/15/25 m	8	6	4+	5 Tage	Schuss.-Leg.	BÜS5+(2)	1,5 kg	3.450 €
TEUTATES Donnar	ES	3/5/8/12 m	8(A-SCH)	5	4+	3 Tage	Sicher.-Leg.	BÜS5+(2)	1 kg	2.000 €
9 mm Zabójca (Wrotislava)	ES/SM	8/25/50/80 m	7	15	4+	10 Tage	Illegal	BÜS5+(2)	1,5 kg	2.450 €
Maschinenpistolen										
ARTEMIS 6 mm Sturmfalke	SM/AM	5/20/40/60 m	5	36	4+	1 Tag	Illegal	BÜS4+(2)	3,5 kg	1.600 €
KARDINAL 9 mm Basilika	SM/AM	5/20/40/55 m	6	24	4+	1 Tag	Illegal	BÜS4+(2)	4 kg	1.100 €
KARDINAL 9 mm Dogma	SM/AM	5/15/30/45 m	6	30	4+	1 Tag	Illegal	BÜS4+(2)	4 kg	1.350 €
TEUTATES 6 mm Karthago	SM/AM	5/25/50/75 m	5	48	4+	1 Tag	Illegal	BÜS4+(2)	3,5 kg	2.600 €
TEUTATES 11 mm Vercingetorix	SM/AM	3/12/20/30 m	7	18	4+	1 Tag	Illegal	BÜS5+(2)	5 kg	3.400 €

ARTEMIS 60 mm Faustus

Die Technologie des Raketenwerfers wurde von ARTEMIS entwickelt und in mehreren hundert Patenten festgehalten. Aus diesem Grund entschied TEUTATES zähneknirschend, diesen relativ kleinen und dennoch lukrativen Absatzmarkt dem Konkurrenten zu überlassen. Raketenwerfer sind nur Plattformen für Raketen, welche über Effekt und Schaden der Waffe entscheiden.

ARTEMIS Fangnetzwerfer

Diese selten zu findende Waffe wird fast ausschließlich von H.A.S.S. eingesetzt, um flüchtige *Diabolus* zur Strecke zu bringen. Sie verschießt ein verpacktes Stahlseilnetz, welches sich in der Luft öffnet und über dem Ziel zu liegen kommt.

ARTEMIS Flammenwerfer

Flammenwerfer werden ausschließlich beim europäischen Militär verwendet und gelten selbst dort als archaische und beinahe ausgemusterte Waffen. Durch ihre kurze Reichweite sind sie taktisch kaum einsetzbar, jedoch bleibt ihr hochentzündliches Flammgas extrem gefährlich. Erhält ein Charakter Schaden durch einen Flammenwerfer, unabhängig ob er Lebenspunkte verliert oder nicht, würfle 1 W6. Bei einer 5 oder 6 ist das Ziel in Flammen (siehe **Kapitel: Kampf**).

KARDINAL Domus, Cruzius und Sanctus

Die Firma KARDINAL aus der Wehrstadt Wertheim ist ein echter Exot unter den Rüstungsunternehmen. Ihre Zielkunden sind Menschen mit niedrigem Einkommen, die viel von einer Waffe erwarten und doch nicht bereit sind, viel dafür zu investieren. In diesem Nischensegment ist die Firma sehr erfolgreich und produziert zuverlässige Waffen zum kleinen Preis. Die *Domus* ist eine solide Einsteigerwaffe, während die *Cruzius* und *Sanctus* nach Kundenwunsch zwischen Reichweite und Magazingröße variieren.

KARDINAL 9 mm Basilika und Dogma

Auch im Segment Maschinenpistolen sind die günstigen Waffen von KARDINAL zu finden und tauchen dort in 2 nahezu baugleichen Varianten auf; *Basilika* und *Dogma*. Beide 9 mm Waffen verfügen über die gleiche Feuerkraft, jedoch ist

die *Basilika* durch einen eingebauten Rückschlagdämpfer deutlich präziser, während die *Dogma* auf Komfort verzichtet und ein größeres Magazin besitzt.

KARDINAL 9 mm Konkordat

Auch bei dieser Waffengattung gelingt es KARDINAL, das günstigste Gewehr auf den Markt zu bringen. Manche Edelpistole ist kostspieliger und dennoch wartet die *Konkordat* mit soliden Charakteristika auf. Einmal mehr beweist das Unternehmen aus Wertheim, dass gut nicht teuer sein muss.

KARDINAL 9 mm Patriarch & 11 mm Exorzist

Für etwa 5000 € sind die beiden Maschinenkanonen von KARDINAL ein wahres Schnäppchen. Ihre effektive Maximalreichweite ist nur mäßig, doch welcher Schütze versucht Ziele in weit über 100 Metern Entfernung mit Vollautomatik zu beschießen? Ihre Durchschlagskraft könnte höher sein, doch wen interessieren solche Feinheiten bei Vollautomatikfeuer? Nein, KARDINAL konzentriert sich hier auf das Wesentliche und kreiert 2 schwere Waffen mit guten Charakteristika zum günstigen Preis. Kein Wunder, dass diese Patronenfresser bei Bandenmitgliedern in der Unterschicht derart beliebt sind.

MARS 6 mm Automeister

MARS stammt ursprünglich aus Europa und verlegte erst vor wenigen Jahren den Firmensitz in die industrielle Wehrstadt Saarbrücken. Derzeit bietet die kleine Waffenschmiede ausschließlich Pistolen an und steht noch ganz am Anfang ihrer aufstrebenden Karriere. Die Automeister ist eine der wenigen Pistolen mit Salvenschuss-Modus und verfügt zwar über weniger Reichweite und Durchschlagskraft wie die Konkurrenz von ARTEMIS, dafür aber über ein größeres Magazin.

MARS 9 mm Vergelter, Rächer und Richter

Die drei Zugpferde von MARS sind Pistolen aus dem 9-mm-Segment und spielen je nach Kundenwunsch mit Reichweite, Magazingröße und Durchschlagskraft. Alle drei sind gute und zuverlässige Waffen mit ganz eigenen Einsatzgebieten.

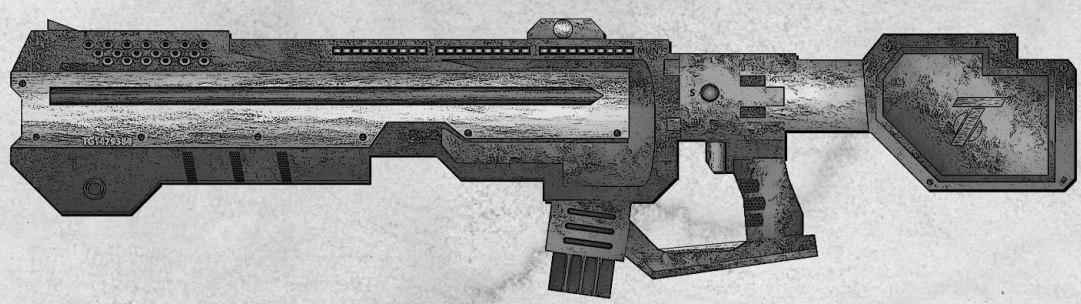
Feuerwaffen (Fortsetzung)

Waffe	Modus	Reichweite	Schaden	Magazin	Tarnung	Beschaffungszeit	Legalität	KW	Gewicht	Preis
Jagdgewehre										
ARTEMIS 6 mm Präzision	ES	15/50/100/150 m	6	6	4+	1 Tag	Schuss.-Leg. BÜS4+(2)		2,5 kg	1.850 €
ARTEMIS 6 mm Kompakt	ES	10/30/80/120 m	6	12	5+	1 Tag	Schuss.-Leg. BÜS5+(2)		2 kg	2.150 €
SAXNOT 6,3 mm S-6	ES	40/120/250/500	4	5	4+	1 Tag	Schuss.-Leg. BÜS6+(2)		2,5 kg	2.800 €
SAXNOT 7,62 mm S-7	ES	40/100/220/380	5	9	4+	1 Tag	Schuss.-Leg. BÜS5+(2)		2,5 kg	3.100 €
SAXNOT 8,58 mm S-8	ES	20/40/160/250 m	6	8	4+	1 Tag	Schuss.-Leg. BÜS4+(2)		2,5 kg	3.600 €
TEUTATES 13 mm Baldur	ES	15/40/150/220 m	7	6	4+	1 Tag	Schuss.-Leg. BÜS4+(2)		3 kg	5.400 €
Sturmgewehre										
ARTEMIS 8 mm Inferno	SM/AM	15/45/100/200 m	7	36	4+	1 Tag	Illegal BÜS5+(2)		3,5 kg	2.800 €
KARDINAL 9 mm Konkordat	SM/AM	15/60/160/280 m	6	36	4+	1 Tag	Illegal BÜS5+(2)		4 kg	2.150 €
SAXNOT 7,62 mm X-7	ES/SM	40/100/200/450 m	6	45	4+	1 Tag	Illegal BÜS5+(2)		3 kg	4.250 €
TEUTATES 9 mm Centurio	SM/AM	20/70/180/380 m	7	60	4+	1 Tag	Illegal BÜS5+(2)		3,5 kg	4.400 €
TEUTATES 11 mm Gladius	ES/SM	20/50/120/240 m	9	30	4+	1 Tag	Illegal BÜS6+(2)		4 kg	5.200 €
8 mm Nicitel (Wrotislava)	SM/AM	25/60/120/240 m	8	45	4+	10 Tage	Illegal BÜS5+(2)		4,5 kg	3.150 €
Maschinenkanonen (schwere Waffen)										
ARTEMIS 9 mm Höllentor	AM/VM	25/75/250/750 m	8	450	-	10 Tage	Illegal BÜS5+(2)		32 kg	6.800 €
KARDINAL 9 mm Patriarch	AM/VM	20/60/200/650 m	7	390	-	5 Tage	Illegal BÜS5+(2)		26 kg	4.900 €
KARDINAL 11 mm Exorzist	AM/VM	25/70/230/600 m	8	420	-	10 Tage	Illegal BÜS5+(2)		29 kg	5.200 €
TEUTATES 11 mm Walküre	AM/VM	30/80/300/900 m	9	570	-	5 Tage	Illegal BÜS6+(2)		31 kg	8.600 €
TEUTATES 13 mm Pantheon	AM/VM	25/65/230/700 m	12	330	-	10 Tage	Illegal BÜS6+(2)		38 kg	9.750 €
Scharfschützengewehre										
ARTEMIS 11,7 mm Falkenauge	ES	100/350/800/1500 m	14	10	-	10 Tage	Illegal BÜS6+(2)		8 kg	9.800 €
SAXNOT 12,6 mm P-10	ES	250/500/1000/2500 m	13	10	-	10 Tage	Illegal BÜS8+(2)		7,5 kg	16.500 €
TEUTATES 15,8 mm Hades	ES	200/400/800/1800 m	16	6	-	10 Tage	Illegal BÜS6+(2)		12 kg	14.900 €

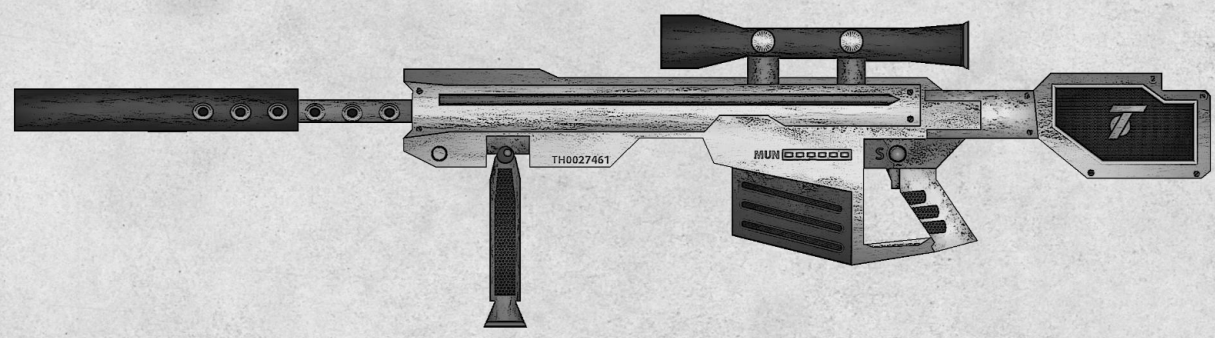


SAXNOT 6,3 mm K-6 ▶

TEUTATES 11 mm *Gladius*



TEUTATES 15,8 mm *Hades*



SAXNOT K-4, K-6, K-8

Als einziges Unternehmen mit Firmensitz am Schlesienwall vertreibt die Firma SAXNOT die zielsichersten Waffen Europas. Ihre Kunstfertigkeit in Präzision ist selbst von TEUTATES unübertroffen. Während die Konkurrenz versucht, Produktionskosten durch Massenfertigung und günstige Bauteile zu drücken, werden die Waffen von SAXNOT größtenteils in Handarbeit angefertigt. Das schlägt sich sowohl im Preis als auch in der Qualität nieder. Die Pistolenserie von SAXNOT ist bis hin zum Kaliber eine perfekt abgestimmte Sonderanfertigung für Freunde großer Reichweiten bei akzeptabler Durchschlagskraft.

SAXNOT 7,62 mm X-7

Die X-7 ist und bleibt das Meisterstück an Präzision unter den Sturmgewehren, wodurch es selbst bei Scharfschützen in den Fokus gerückt ist. Als leichte und schnell demontierbare Waffe kann die X-7 einfach und unauffällig transportiert werden. Wer hohe Entfernungen mit semiautomatischen Feuerstößen kombinieren möchte, liegt bei dieser Waffe genau richtig.

SAXNOT 12,6 mm P-10

An das teuerste Scharfschützengewehr auf dem Markt werden durchaus Ansprüche gestellt; und zu Recht. Mit 2,5 Kilometern effektiver Reichweite tötet das P-10 aus Entfernungen, in denen man keinen Feind mehr erwartet. Es ist vollständig demontierbar, sodass von keiner Komponente des 1649,58 mm langen Gewehrs mehr als 30 cm bleiben. Alleine der Preis und die unvorstellbar komplizierte Reparatur der Ultrahochleistungsmechaniken könnten gegen den Kauf sprechen.

TEUTATES 6 mm Troja

Das Rüstungskonglomerat TEUTATES ist der unangefochtene Platzhirsch auf dem Waffenmarkt und Generalausstatter der europäischen Armee. Mit der 6 mm Troja produziert TEUTATES eine schicke Kleinkaliberpistole, die in jeder Abendgarderobe Platz findet und trotz ihrer geringen Größe beträchtliche Feuerkraft mit sich bringt.

TEUTATES 9 mm Gladiator

Die *Gladiator* ist eine zuverlässige, gut

verarbeitete und präzise Handfeuerwaffe für die Arbeiterschicht und Arbeiterelite. Sie wurde seit ihrer Einführung 2023 über 900.000-mal verkauft und gilt inzwischen als Sinnbild einer guten Pistole. Verglichen mit der ARTEMIS *Dominator* wirkt die *Gladiator* überteuert, doch dafür besitzt sie auch die doppelte Magazinkapazität, ohne ihre akzeptable Tarnung einzubüßen.

TEUTATES 11 mm Hannibal

Hannibal ante portas, hieß es, als der Feldherr aus Karthago das Land rund um Rom verheerte. Gut, dass Hannibal schon so nahe war, anderenfalls hätte er mit dieser überdimensionierten Pistole nichts getroffen. Die TEUTATES *Hannibal* ist das größte Pistolenkaliber auf dem Markt und wirkt wie eine in Stahl gegossene Kompensation für Minderwertigkeitskomplexe. Doch genau dafür wurde sie auch geschaffen. Wenn man Opfer eines Raubüberfalls wird und diese Waffe zieht, weiß das Gegenüber, was Sache ist. Spätestens nach dem ersten Donnerrollen aus ihrem massigen Lauf sind die Fronten geklärt. Sie ist ein Objekt der Abschreckung und will als solches verstanden werden. Durch den nahezu unkompensierten Rückstoß und das enorme Gewicht ist die effektive Reichweite der Hannibal ein Witz. Doch wehe dem, der sich dieser Handtaschenkanone aus nächster Nähe stellt!

TEUTATES Donnar


Die Schockpistole *Donnar* wurde auf den ausdrücklichen Wunsch von H.A.S.S. produziert, um nicht-tödliche Gewalt gegen aufgebrachte Bürger einsetzen zu können. Bei Aufständen in Unterschichtquartieren kommt es regelmäßig zu Todesfällen durch polizeiliche Gewalt. Die *Donnar* wird heute als eine von mehreren Standardwaffen von H.A.S.S.-Offizieren geführt und erlaubt es, selbst schwergepanzerte Gegner niederzuringen, da die hochgeladenen Elektrogeschosse der *Donnar* Panzerungen teilweise ignorieren.

TEUTATES 6 mm Karthago

Woher all die Kugeln kommen, ist ein wirkliches Rätsel, denn so massig sieht diese Waffe gar nicht aus. TEUTATES hat bei der Karthago im Innenraum gespart, um die Maschinenpistole mit dem größten Magazin auf den Markt zu bringen und zusätzlich ihre Präzision zu verbessern.

Feuerwaffen (Fortsetzung)

Waffe	Modus	Reichweite	Schaden	Magazin	Tarnung	Beschaffungszeit	Legalität	KW	Gewicht	Preis
Granat-/Raketenerwerfer (schwere Waffen)										
ARTEMIS 40 mm Feuerboote	ES	15/45/100/200 m	Gra.	6	-	10 Tage	Illegal	BÜS6+(2)	3 kg	7.200 €
ARTEMIS 60 mm Faustus	ES	20/50/140/250 m	Rak.	1	-	10 Tage	Illegal	BÜS6+(2)	6 kg	7.800 €
TEUTATES 56 mm Surtur	ES/SM	15/40/150/220 m	Gra.	6	-	10 Tage	Illegal	BÜS6+(2)	4,5 kg	21.600 €
Exotische Waffen										
ARTEMIS Fangnetzwerfer	ES	10/20/50/80 m	-	6	-	5 Tage	Sicher.-Leg.	BÜS6+(2)	2,5 kg	2.600 €
ARTEMIS Flammenwerfer	ES	10 m	8	10	-	5 Tage	Illegal	BÜS6+(2)	10 kg	6.800 €
Enterhakenpistole	ES	250 m	5	1	4+	1 Tag	Sicher.-Leg.	BÜS5+(2)	1,2 kg	750 €
Gehstockgewehr	ES	5/20/50/90 m	6	4	8+	10 Tage	Illegal	BÜS5+(2)	1 kg	2.150 €
Harpune	ES	3/8/15/25 m	7	1	4+	1 Tag	Schuss.-Leg.	BÜS4+(2)	2,5 kg	1.800 €
Geschützgewehre (schwere Waffen)										
TEUTATES 16 mm Ragnarök	VM	180/450/900/2000 m	22	3000	-	30 Tage	Illegal	BÜS6+(2)	620 kg	28.000 €
TEUTATES 75 mm Pluto	ES	250/650/1800/3200 m	36	25	-	30 Tage	Illegal	BÜS6+(2)	1800 kg	45.000 €
TEUTATES 120 mm Jupiter	ES	550/1500/2600/4000 m	60	14	-	30 Tage	Illegal	BÜS8+(2)	4200 kg	96.000 €
TEUTATES Hydra	SM	500/2000/3800/5600 m	24	21	-	30 Tage	Illegal	BÜS6+(2)	2200 kg	72.000 €



Allerdings kommen diese attraktiven Eigenschaften auf Kosten ihrer Schlagkraft.

TEUTATES 11 mm Vercingetorix

Benannt nach dem berühmten Feldherrn des Gallischen Krieges ist die Vercingetorix eine wahre Kriegswaffe. Ihre vollkommen überdimensionierten 11 mm Projektile lassen nicht viel Platz im Magazin und das hohe Gewicht, gepaart mit massiven Rückstoßproblemen, machen diese Maschinenpistole zum Kind enger Häuserkämpfe. Auf der anderen Seite verbreitet sie Tod und Schrecken, wohin immer ihr Lauf zielt.

TEUTATES 9 mm Centurio

Mit einer effektiven Maximalreichweite von 380 Metern gehört die *Centurio* zu den Fernkampf-künstlern unter den Sturmgewehren. Sie besitzt eine gute Durchschlagskraft, ein niedriges Eigengewicht und muss dank des enormen Magazins selten nachgeladen werden. Diese herausragenden Charakteristika machen die *Centurio* zur Standardwaffe des europäischen Militärs und dem meistverkauften Gewehr überhaupt.

TEUTATES 11 mm Gladius

Wie ein Schwert mäht die *Gladius* durch die Reihen der Feinde und stört sich dank der höchsten Durchschlagskraft auf dem Markt kaum an Panzerungen. Aufgrund des wuchtigen Aussehens und enormen Gewichts trägt sie nur ein kleines Magazin, welches vollständig in der Waffe verschwindet und damit vor Staub und Dreck geschützt bleibt. Die effektive Reichweite der *Gladius* ist jedoch nur mäßig und Reparaturen an der vollverkleideten Waffe sind sehr kompliziert.

TEUTATES 11 mm Walküre & 13 mm Pantheon

Wer die Exzellenz europäischer Wertarbeit in Händen halten möchte, muss sich dem hohen Preis der TEUTATES-Schmieden unterwerfen. Die *Walküre* ist eine wahre Furie auf dem Feld und besitzt neben ihrer enormen Durchschlagskraft fast 1 km effektive Reichweite, kombiniert mit einer gewaltigen Magazinkassette. Wenn sie zu feuern beginnt, sind keine separaten Schüsse zu hören, sondern ein sonores Summen der Vernichtung. Die *Pantheon* dagegen ist wie ein tragbarer Dampfhammer des Todes. Ihre

gewaltige Front wirkt angsteinflößend und unheilverkündend. Ihre Reichweite und das aus Gewichtsgründen reduzierte Magazin können nicht mit der *Walküre* mithalten, doch wenn es das bisschen Extraschaden sein muss, kommt man an der *Pantheon* nicht vorbei. Die europäische Armee nutzt diese Waffe nur selten im Vollautomatikmodus und bevorzugt das munitionssparende Automatikfeuer.

TEUTATES 15,8 mm Hades

Wo TEUTATES schon nicht mit der größten Reichweite aufwarten kann, sichern sie sich zumindest den Platz mit der meisten Durchschlagskraft. Die *Hades* besitzt ein relativ kleines Magazin, doch wer mit dieser Waffe mehr als 6 Schuss braucht, um den Auftrag zu erledigen, sollte das Metier wechseln. Sollte man vor Bereitstellung des Gewehrs überrumpelt werden, kann man seine Gegner immer noch mit der Munition des *Hades* verprügeln.

TEUTATES 56 mm Surtur

Der Feuerriese aus der nordischen Mythologie wird durchaus real, wenn der Granatwerfer *Surtur* seine tödlichen Geschosse abfeuert. Diese Waffe ist wirklich auf enorme Zerstörungskraft ausgelegt und kann im Salvenmodus bis zu 3 Granaten gleichzeitig abfeuern. Im Vergleich mit Projektilwaffen verdoppelt sich der Schaden im Salvenmodus und der Schütze erhält +1 für seinen Fernkampfaffen-Test.

Enterhakenpistole

Mit dieser ungewöhnlichen Waffe lassen sich Metallhaken an einem reißfesten Seil verschießen, die sich in Stein, Beton, Holz und ähnliche Materialien bohren. Widerhaken verhindern ein Entkommen des Metallhakens, doch ob das getroffene Material stark genug ist, um Personen zu tragen, lässt sich aus großen Entfernungen selten mit Sicherheit sagen. Ein Schütze erhält die normalen Modifikatoren für Reichweite, Sicht etc. und zielt auf ein Objekt, an dem sich der Haken befestigen lassen würde (Spielleiterentscheidung). Gelingt der Schuss, sitzt der Haken fest. Sobald das Seil stark belastet wird, z. B. durch eine Person würfle 2 W6. Bei einem Pasch rutscht der Haken aus der Wand oder das Material gibt nach. Hoffentlich ist dann zumindest die andere Seite festgebunden.

Gehstockgewehr

Diese obskure Waffe ist die letzte Verteidigung eines Gentlemans. Das Gewehr wirkt äußerlich wie ein Gehstock, besitzt aber einen hohlen Lauf, in welchem Projektil schlummern. Wird die Waffe abgefeuert, durchdringt das Projektil den Laufverschluss und rast auf das Ziel zu. Eine seltsame Waffe mit Überraschungseffekt.

Harpune

Es gibt in Europa wirklich nicht viele Einsatzgebiete für diese Hochseewaffe, doch hin und wieder ist ein Bad im Rhein unvermeidbar. Da selbst in diesem aschegeschwängerten Wasser Drifter lauern können, besitzt die Harpune vielleicht doch eine gewisse Daseinsberechtigung. Die Waffe verschießt einen metallenen Pfeil, welcher an ein reißfestes Drahtseil gebunden ist. Das Drahtseil ist auf der Harpune aufgerollt. Wird eine Kreatur durch den Pfeil verletzt und erhält mindestens 1 Verwundungsgrad, steckt der widerhakenbesetzte Pfeil in ihrem Fleisch. Will sich eine Kreatur aktiv von dem Pfeil befreien, verliert sie 2 W6 Lebenspunkte, gegen die keine Panzerungen schützen. Harpunen können auch unter Wasser abgefeuert werden, sie besitzen keine chemische Treibladung, sondern ein unter Druck stehendes Gas.

Ničitel (aus Wrotislava)

Die Ničitel ist trotz ihres höheren Gewichts eine gut ausbalancierte Waffe mit wenig Rückstoß. TEUTATES und andere Waffenproduzenten haben immer wieder versucht, die hohe Qualität dieser Waffen kostengünstig zu kopieren, doch bisher ohne Erfolg. Wäre diese Waffe kein typisches Erkennungsmerkmal der Agenten aus Wrotislava, würde man sie sicherlich häufiger auf den Straßen Europas finden. Wer damit von H.A.S.S. aufgegebelt wird, sollte aber nicht mit zu viel Verständnis rechnen, wenn man als Erklärung exzellente Qualitätsmerkmale angibt.

Zabójca (aus Wrotislava)

Diese klassische Pistole der Agenten aus Wrotislava gehört zu den auffälligsten Waffen, die man bei sich tragen kann. Ihr Magazin wird oben auf die Waffe gesetzt, wodurch ihre Form von allen europäischen Pistolen abweicht. Wer eine Zabójca bei sich trägt und damit aufgegriffen wird, muss damit rechnen, als Agent der feindlichen Nation betrachtet zu werden. Die nachfolgenden Verhöre durch H.A.S.S. dürften sehr unangenehm werden.

19-13 SPRENGSTOFFE

Sprengstoffe finden nicht nur im militärischen Feld Anwendung, sondern werden auch bei Großbauprojekten im Gebäudeabriss eingesetzt. Für den legalen Kauf von kommerziellem Sprengstoff ist eine Schusswaffen-Legitimierung ausreichend. Sprengstoffe werden wahlweise mit Zeit- oder Fernzünder mit 500 m Reichweite verkauft. Alle hier aufgeführten Sprengstoffe haben einen KW von CHE5+(2).

19-14 PANZERUNG

Wer seinen Mitmenschen genauso misstraut wie sie den ihren, wird um eine stabile Körperpanzerung nicht herumkommen. Sie mögen nicht die gesamte Kraft einer Waffe abfangen, aber die lebenswichtigen Organe vor Schaden bewahren. Panzerungen schützen immer bestimmte Körperpartien wie den Kopf, Torso und Arme sowie den Unterkörper mit den Beinen. Sie bestehen aus modernsten Materialien, welche sowohl die enormen kinetischen Kräfte eines Projektils als auch die brachiale Gewalteinwirkung durch Klingen und stumpfe Schlagwaffen abbremsen können. Umso effizienter die Panzerung gegen Gewalteinwirkung schützt, je mehr beschränkt sie ihren Träger auch in dessen Bewegung. Die Wahl der richtigen Panzerung ist somit ein Balanceakt zwischen Schutz und Bewegungsfreiheit. Um die Wahl der richtigen Schutzausrüstung zu erleichtern, werden alle

Sprengstoffe

Sprengstoff	Reichweite	Schaden	Tarnung	Beschaffungszeit	Legalität	Gewicht	Preis
VESTA TMT-C1	5 m pro kg	8(S-KIN) pro kg	8+ (-1/kg)	5 Tage	Schuss.-Leg.	1 kg	500 €
VESTA TMT-C2	10 m pro kg	10(S-KIN) pro kg	9+ (-1/kg)	10 Tage	Illegal	1 kg	750 €
TEUTATES XLS	10 m pro kg	12(S-KIN) pro kg	10+ (-1/kg)	10 Tage	Illegal	1 kg	800 €

Sprengstoffe können maximal das 10-fache (10 kg) ihres Schadens anrichten.

Panzerung

Rüstungstyp	Körperregion	Panzerung	Kategorie	Tarnung	Beschaffungszeit	Legalität	KW	Gewicht	Preis
Helme									
APOLLON leichter Helm	Kopf	2	I	4+	1 Tag	Sicher.-Leg.	RÜS4+(2)	0,5 kg	220 €
MORRIGAN leichter Helm	Kopf	3	I	4+	1 Tag	Sicher.-Leg.	RÜS4+(2)	0,5 kg	550 €
MORRIGAN schwerer Schutzhelm	Kopf	4	II	4+	1 Tag	Sicher.-Leg.	RÜS5+(2)	1,5 kg	680 €
TEUTATES schwerer Schutzhelm	Kopf	4	II	4+	1 Tag	Sicher.-Leg.	RÜS5+(2)	1 kg	480 €
SYNlederhelm _p	Kopf	2	I	4+	3 Tage	Legal	RÜS4+(2)	0,5 kg	380 €
Rüstung									
APOLLON Businessrüstung	Torso/Arme	2	I	8+	1 Tag	Legal	RÜS6+(2)	2,5 kg	1.200 €
APOLLON Schutzmantel	Torso/Arme/Beine	3	II	6+	1 Tag	Sicher.-Leg.	RÜS5+(2)	5 kg	1.100 €
MORRIGAN Kugelsichere Jacke	Torso/Arme	5	III	4+	1 Tag	Sicher.-Leg.	RÜS4+(2)	12 kg	920 €
MORRIGAN schw. Carbonpanzer	Torso/Arme	6	III	4+	1 Tag	Sicher.-Leg.	RÜS4+(2)	18 kg	1.800 €
TEUTATES Panzermausrüstung	Torso/Arme	5	III	4+	1 Tag	Sicher.-Leg.	RÜS6+(2)	7,5 kg	2.200 €
Verstärkte SYNlederrüstung _p	Torso/Arme	3	II	5+	3 Tage	Legal	RÜS5+(2)	9 kg	1.050 €
Hosen									
APOLLON Businesspanzerhose	Beine	2	I	8+	1 Tag	Legal	RÜS6+(2)	1,5 kg	800 €
APOLLON Schutzhose	Beine	3	II	6+	1 Tag	Sicher.-Leg.	RÜS5+(2)	2,5 kg	1.200 €
MORRIGAN Sicherheitshose	Beine	5	III	4+	1 Tag	Sicher.-Leg.	RÜS4+(2)	8 kg	600 €
MORRIGAN schwere Panzerhose	Beine	6	III	4+	1 Tag	Sicher.-Leg.	RÜS4+(2)	12 kg	950 €
TEUTATES Panzermaushose	Beine	5	III	4+	1 Tag	Sicher.-Leg.	RÜS6+(2)	4,5 kg	1.450 €
Verstärkte SYNlederhose _p	Beine	3	II	5+	3 Tage	Legal	RÜS5+(2)	2,5 kg	950 €
Schilder									
TEUTATES Kampfschild _p	speziell	speziell	-	4+	1 Tag	Legal	RÜS4+(2)	0,5 kg	640 €
TEUTATES Barrikadenschild _p	speziell	3	-	-	1 Tag	Sicher.-Leg.	RÜS4+(2)	3 kg	1.280 €
Panier-Armschienen _p	speziell	speziell	-	6+	1 Tag	Legal	RÜS4+(2)	0,5 kg	300 €

Panzerung (Fortsetzung)

Rüstungstyp	Körperregion	Panzerung	Kategorie	Tarnung	Beschaffungszeit	Legalität	KW	Gewicht	Preis
Vollkörperpanzerung									
Leichte Taktikrüstung	gesamt	5	II	-	10 Tage	Illegal	RÜS5+(3)	16 kg	12.000 €
Leichte Tarnrüstung	gesamt	5	II	4+	10 Tage	Illegal	RÜS6+(3)	17 kg	15.000 €
Mittelschwere Taktikrüstung	gesamt	7	III	-	10 Tage	Illegal	RÜS5+(3)	30 kg	18.000 €
Schwere Taktikrüstung	gesamt	10	I (IV)	-	10 Tage	Illegal	RÜS6+(3)	75 kg	26.000 €
Superschwere Taktikrüstung	gesamt	12	I (IV)	-	30 Tage	Illegal	RÜS8+(3)	120 kg	49.500 €

Panzerungen ist Schutzkategorien eingeteilt. Sie geben Auskunft über die Schutzwirkung und gleichzeitig über die Einschränkungen ihres Trägers. Die Mali durch Panzerung sind nicht kumulativ. Für den Träger zählen immer die Mali der höchsten Schutzkategorie seiner Rüstungskombination.

Kategorie I:

Leichte Schutzkleidung, die ihren Träger minimal vor Gewalteinwirkung schützt und die Bewegungsfreiheit nicht behindert.

Kategorie II:

Mittelschwere Schutzkleidung, der Träger erhält -2 auf Reaktion

Kategorie III:

Schwere Schutzkleidung, der Träger erhält -4 auf Reaktion und -1 auf alle GESCHICK-Tests bzw. GESCHICK-basierten Fertigkeitstests.

Kategorie IV:

Superschwere Schutzkleidung, der Träger erhält -6 auf Reaktion und -2 auf alle GESCHICK-Tests bzw. GESCHICK-basierten Fertigkeit-Tests.

Parierarmschienen

Diese metallenen Unterarmschienen werden gerne von Kämpfern eingesetzt, welche unbewaffnet ins Feld ziehen. Beim Parieren ohne Waffen verursachen die Waffen immer 1 Schaden, welcher nicht durch Rüstung kompensiert werden kann. Die Parierarmschienen verhindern diesen Schaden.

Schilder

Kampfschilder können im Nahkampf zum Parieren verwendet werden, während die großen und klobigen Barrikadenschilder wie bewegliche Deckung zählen. Trägt ein Charakter ein Barrikadenschild vor sich, wird der Waffenschaden zuerst um die Panzerung des Barrikadenschildes verringert, bevor das Projektil den Charakter mit seiner Körperpanzerung erreicht. Barrikadenschilder sind im Nahkampf mehr als nutzlos.

Vollkörperpanzerung

Für das Militär stellte TEUTATES bereits 2017 die ersten Taktikrüstungen her. Sie basieren auf den

frühen Strukturrahmen des *Zenturio Typ I*, geraume Zeit bevor dieser marktreif wurde. Entsprechend ihrem Einsatzgebiet sind die Vollkörperpanzerungen mit unterschiedlichen Systemen ausgestattet. Vollkörperpanzerungen sind maßgeschneidert und liegen hauteng an. In diesen Rüstungen können keine paraphysiologischen Kräfte gewirkt werden, die den menschlichen Körper äußerlich verändern.

Regeln zu den genannten Modulen und weitere Module für die Vollkörperpanzerung finden sich unter **19-33 Schutzausrüstung** und entsprechen den Modulen des Vollkörper-Schutzanzugs. Die Vollkörperpanzerungen können jedoch keine weiteren Panzerungsmodule aufnehmen. Die Regeln zum Einbau entsprechen dem Einbau von Modulen bei Vollkörper-Schutzanzügen.

spezifische Waffe oder zumindest für den spezifischen Waffentyp gekauft wird.

Da Waffenzubehör meist aus Anbauten besteht, kann es die Tarnung einer Waffe heruntersetzen. Eine Waffe mit angebautem Waffenzubehör hat als Tarnung immer die niedrigste Tarnung der Waffenzubehöerteile bzw. der Waffe. Z. B. *Olaf schraubt einen Schalldämpfer an seine perfekt getarnte ARTEMIS 6 mm Agent mit einer Tarnung von 8+. Ein Schalldämpfer hat jedoch nur eine Tarnung von 6+, weshalb Personen, die einen Wahrnehmungs- oder Suchen-Test würfeln, die ARTEMIS 6 mm Agent nun schon bei 6+ erkennen.*

Dolch-Tarnhalfter

Als gut versteckte Halfter für Dolche und Messer können Dolch-Tarnhalfter an nahezu jeder Körperstelle angebracht sein. Beliebte

Vollkörperpanzerung (Systeme ab Werk)

Systeme	L. Taktik.	L. Tarn.	Mittels. Taktik.	S. Taktik	Supers. Taktik
Partikelfilter	ja	ja	ja	ja	ja
Gasfilter	ja	ja	ja	ja	ja
Biofilter	ja	ja	ja	ja	ja
Strahlenschutz	-	-	ja	ja	ja
Interne Klimatisierung	-	-	ja	ja	ja
Batterie	-	-	ja	ja	ja
Feuerschutz	-	-	-	ja	ja
Servomotoren	-	-	-	ja	ja
Holoprojektor (tragbar)	-	ja	-	-	-

Regeln zu entsprechenden Systemen finden sich im **Unterkapitel: Schutzausrüstung** und **Überwachungselektronik**

19-15 WAFFENZUBEHÖR

Waffenzubehör wird ähnlich streng kontrolliert wie die zugehörigen Waffen selbst und ist daher nicht leicht zu erhalten. Wer ein Jagdgewehr im örtlichen Waffenladen ersteht, wird nur schwer erklären können, weshalb er eine Zielloptik für ein Scharfschützengewehr benötigt. Die Installation des Waffenzubehörs kann innerhalb weniger Minuten durch einen *Büchsenmacher*-Test mit dem Standardmindestwurf 4+ oder durch einen *Mechaniker*-Test mit dem Mindestwurf 6+ erfolgen. Kauft ein Charakter Waffenzubehör bei Spielbeginn, wird davon ausgegangen, dass es bereits an seiner Waffe installiert ist. Waffenzubehör kann nicht beliebig von Waffe zu Waffe gewechselt werden, da es häufig für die

Halftertypen dieser Art befinden sich an Unter- und Oberarmen, an Ober- und Unterschenkel sowie an Stiefeln. Dolch und Messer nehmen immer die *Tarnung* des Halfters an.

Dreibein

Das dreibeinige Waffenstativ verleiht einen sicheren Halt und gewährt dem Schützen +1 auf den Fernkampfwaffen-Test. Dreibeine sind für schwere Waffen wie Maschinenkanonen, Scharfschützengewehre und Granat-/Raketenwerfer gedacht. Für kleine Waffen wären sie zu hinderlich und geben keinen Bonus.

Ersatzladung/Ersatzmagazin

Ersatzmagazine sind waffenspezifisch und

Waffenzubehör

Ausrüstung	Tarnung	Beschaffungszeit	Legalität	KW	Gewicht	Preis
Ausrüstung für Nahkampfwaffen						
Gürtelhalterung _P	5+	1 Tag	Legal	SCM4+(1)	0,5 kg	50 €
Rückenhalterung _P	6+	1 Tag	Legal	SCM4+(1)	0,5 kg	50 €
Brusthalterung _P	6+	1 Tag	Legal	SCM4+(1)	0,5 kg	50 €
Transporttasche (klein) _P	5+	1 Tag	Legal	SCM4+(2)	0,5 kg	30 €
Transporttasche (mittel) _P	4+	1 Tag	Legal	SCM4+(2)	0,5 kg	60 €
Transporttasche (groß) _P	-	1 Tag	Legal	SCM4+(2)	1 kg	90 €
Dolch-Tarnhalter _P	8+	5 Tage	Illegal	SCM6+(1)	0,5 kg	220 €
Ausrüstung für Fernkampfwaffen						
Dreibein	4+	1 Tag	Legal	BÜC5+(1)	3 kg	800 €
Ersatzladung	6+	1 Tag	Sicher.-Leg.	BÜC5+(1)	0,5 kg	60 €
Ersatzmagazin	6+	wie Waffe	wie Waffe	BÜC5+(1)	0,5 kg	30 €
Gewehrriemen	4+	1 Tag	Legal	SCM4+(1)	0,5 kg	40 €
Lichtstrahl-Markierer Typ I	6+	1 Tag	Legal	ELE5+(1)	0,5 kg	250 €
Lichtstrahl-Markierer Typ II	6+	1 Tag	Sicher.-Leg.	ELE5+(1)	0,5 kg	350 €
Lichtstrahl-Markierer Typ III	5+	1 Tag	Illegal	ELE5+(1)	0,5 kg	550 €
Magazingürtel (5 Magazine)	5+	1 Tag	Sicher.-Leg.	SCM5+(1)	0,5 kg	90 €
Munitionsgurt (50 Schuss)	5+	1 Tag	Sicher.-Leg.	SCM5+(1)	0,5 kg	80 €
Schalldämpfer	6+	1 Tag	Illegal	BÜC6+(1)	0,5 kg	350 €
Tarnhalfter (Pistolen)	6+	1 Tag	Illegal	SCM6+(1)	0,5 kg	450 €
Transporttasche (klein) _P	5+	1 Tag	Legal	SCM4+(2)	0,5 kg	30 €
Transporttasche (mittel) _P	4+	1 Tag	Legal	SCM4+(2)	0,5 kg	60 €
Transporttasche (groß) _P	-	1 Tag	Legal	SCM4+(2)	1 kg	90 €
Unterlaufleuchte	5+	1 Tag	Legal	ELE4+(2)	0,5 kg	110 €
Waffenholster (Standard)	4+	1 Tag	Legal	SCM4+(2)	0,5 kg	45 €
Waffenpflege-Set	4+	1 Tag	Legal	BÜC4+(1)	1 kg	100 €
Zielfernrohr Typ I	6+	1 Tag	Schuss.-Leg.	OPT5+(1)	0,5 kg	200 €
Zielfernrohr Typ II	5+	1 Tag	Schuss.-Leg.	OPT5+(1)	0,5 kg	600 €
Zielfernrohr Typ III	4+	1 Tag	Illegal	OPT6+(1)	1 kg	1.800 €
Zweibein	4+	1 Tag	Legal	BÜC5+(1)	1 kg	400 €

passen daher ausschließlich in die dafür vorgesehene Waffe. Die Ersatzladung ist für die *TEUTATES Donnar* und ist nicht viel mehr als eine Batterie, die vor der Nutzung aufgeladen werden muss (Ladezeit ca. 3 h).


Gewehrriemen

Auch Gewehrscützen möchten hin und wieder die Hände frei haben, ohne ihre Waffe gleich abstellen zu müssen. Sie sind für Maschinenpistolen, Jagdgewehre, Sturmgewehre und Granat-/Raketenwerfer verfügbar. Maschinenkanonen und Scharfschützengewehre sind zu

schwer, um sie sich um den Hals zu hängen.

Gürtel-, Rücken- und Brusthalterung

Damit Nahkampfwaffen außerhalb des Kampfes gut verstaut sind, werden sie in speziellen Halterungen untergebracht. Dies sind Halfter, Schwertscheiden und Lederbeutel, welche die Waffe vor Regen, Staub und den neugierigen Blicken anderer schützen. Die Waffe nimmt dabei immer die *Tarnung* der Halterung an. Brusthalterungen sind ausschließlich für Dolche, Messer und Kurzwaffen verfügbar, Gürtelhalterungen können einhändige Waffen fassen und



Rückenhalterungen sogar zweihändige Waffen.

Lichtstrahl-Markierer

Monochromatische Lichtstrahlen mit extrem geringer Dispersion können dem Schützen beim Zielen helfen. Sie formen beim Auftreffen einen schmalen roten, grünen oder blauen Punkt und sind bei Dunkelheit bestens zu sehen. Lichtstrahl-Markierer werden in 3 verschiedenen Intensitätsstufen angeboten, die der gewünschten Reichweite entsprechen: Typ I: 0-100 m, Typ II: 0-500 m und Typ III: 0-3000 m. Je intensiver der Lichtstrahl-Markierer ist, je sichtbarer wird er. Lichtstrahlmarkierer geben einen Bonus von +1 auf Trefferwürfe mit Fernkampfaffen. Wissen die Ziele nicht ohnehin schon von der Anwesenheit des Schützen, erhalten sie +1 auf *Wahrnehmung*-Tests, um sich der drohenden Gefahr bewusst zu werden.

Schalldämpfer

Die aufsetzbaren Röhren dämpfen den Schall eines Schusses erheblich ab und machen ihn kaum hörbar. Durch den Schalldämpfer verlängert sich der Lauf mancher Pistolen jedoch beträchtlich, was sie schwerer zu verbergen macht. Schalldämpfer können in 1 vollen Aktion auf- bzw. abgesetzt werden. Aus technischen Gründen sind keine Schalldämpfer für Maschinenkanonen, Granat-/Raketenwerfer, exotische Waffen und Geschützaffen verfügbar.

Tarnhalfter

Diese Waffenhalfter liegen extrem eng an der Kleidung an und sind ungemütlich zu tragen. Sie verringern die Auffälligkeit einer getragenen Pistole deutlich und geben ihr eine Tarnung von 6+. Für Waffen, die über eine bessere Tarnung verfügen, sind sie nutzlos.

Transporttaschen

Diese Transporthilfen für Waffen sind mit einem Zahlenkombinationsschloss mit 4 variablen Zahlenreihen gesichert und bieten beim Transport von Waffen eine hohe Sicherheit. Transporttaschen sind für den legalen Transport von Waffen verpflichtend. Es kostet 1 volle Aktion, um die Waffe daraus zu befreien.

Unterlaufleuchte

Diese praktische Leuchte ermöglicht es, das

Schussfeld auszuleuchten, ohne dass der Schütze eine separate Lichtquelle mit sich führen muss. Die Unterlaufleuchte wird direkt an den Lauf der Waffe montiert und kann innerhalb 1 Runde entfernt werden. Die Unterlaufleuchte kann einen Bereich von 10 Metern ausleuchten. In diesem Bereich erhält der Schütze keine Abzüge durch Dunkelheit.

Waffenholster (Standard)

Dieses Standard-Waffenholster wird üblicherweise über der Kleindung getragen und ist nicht dafür gedacht, eine Waffe vor den Augen Schaulustiger zu verbergen. Es besitzt eine Vertiefung für eine Pistole oder Maschinenpistole. Größere Waffen finden keinen Platz darin. Der Waffenholster ist mit einem SYNlederriemen gesichert. Will eine fremde Person die Waffe entwenden, muss ihr ein GESCHICK-Test mit Mindestwurf 5+(2) gelingen. Der Träger muss natürlich keinen GESCHICK-Test durchführen, um die Waffe zu ziehen.

Waffenpflegeset


Ein Waffenpflegeset umfasst alle Schraubenzieher, Bürsten und Öle, um eine Waffe gut in Schuss zu halten. Wird die Waffe regelmäßig mit dem Waffenpflegeset gewartet und wird bei einer Entwaffnung 1 W6 gewürfelt, ist sie nur bei einer 1 beschädigt, statt wie üblich 1 bis 2 (siehe **Kapitel: Kampf**).

Zielfernrohr

Die optischen Zielhilfen haben ein haardünnes Fadenzkreuz, das dem Schützen den genauen Zielpunkt zeigt. In teureren Modellen sind auch Wasserwaagen, Entfernungsmesser und sogar ein Seitenwindanzeiger eingebaut. Jede Stufe des Zielfernrohrs gewährt dem Schützen beim Zielen im Fernkampf einen zusätzlichen Bonus von +1 auf Fernkampfaffen-Tests. Die Optiken sind auf die Reichweite der Waffe eingestellt und gliedern sich auf in Typ I: 0-100 m, Typ II: 0-500 m und Typ III: 0-3000 m. Zielfernrohre sind nur bei Einzelschuss verwendbar und nur für Gewehre.

Zweibein

Das zweibeinige Waffenstativ verleiht einen sicheren Halt und gewährt dem Schützen +1 auf den Fernkampfaffen-Test. Zweibeine sind für Jagdgewehre und Sturmgewehre zu erwerben.



Schwerere Waffen können sie aufgrund des hohen Gewichts nicht effizient stabilisieren.

19-16 MUNITION

Nicht nur die Waffe, auch die Munition ist eine taktische Wahl. Im öffentlichen Handel sind ausschließlich Standard-Munition und Gummigeschosse für zivile Zwecke erhältlich, andere Munitionstypen fallen unter das Militärrecht. Einzelne Patronen haben eine Tarnung von 8+, eine Granate liegt bei 6+, eine 60 mm Sprengrakete bei 5+ und eine Hydra-Rakete bei 4+. Je mehr Schuss es sind und je größer die Kaliber werden, desto mehr sinkt die Tarnung. Grundsätzlich entscheidet der Spielleiter über die Tarnung des mitgeführten Munitionsdepots.

Panzerbrechend

Die Projektile sind aus besonders schweren Metallen wie abgereichertem Uran und bilden daher beim Abschuss eine enorme kinetische Energie, welche gegnerische Panzerung halbiert. Warum verwendet man überhaupt noch Standardmunition? Hast du mal auf die Kosten und Lieferzeiten geachtet?

Markierer

Sie werden nur bei vollautomatischen Waffen eingesetzt und verursachen keinen Schaden, sondern zeigen durch Entzünden an der Luft dem Schützen die Zielrichtung seiner Schüsse. Nutzt ein Charakter vollautomatische Waffen und besitzt Markierer, sind diese in regelmäßigen Abständen (jeder 30. Schuss) in seiner Munition eingeflochten und verleihen einen Bonus von +1 auf Fernkampfaffen-Tests. Gleichzeitig können auch die Ziele der Spur der Schüsse besser folgen und erhalten +1 auf *Ausweichen* bzw. *Gekonntes Ausweichen*-Tests. Daher lohnen sich Markierer am ehesten gegen Fahrzeuge und Automaschinen. Alleine mit Markierern zu feuern wäre spektakulär, aber vollkommen wirkungslos.

Splittermunition

Die Projektile zerbrechen beim Aufprall in Hunderte kleine Schrapnelle, welche in lebendem Gewebe massiven Schaden anrichten. Für Schüsse mit Splittermunition wird die Panzerung des Ziels verdoppelt, doch jeder Schaden, der die Rüstung passiert, wird auch verdoppelt.

Explosiv

Diese Spezialmunition explodiert mit einem lauten Knall beim Auftreffen und verursacht zusätzlichen Schaden. Die Kombination aus Schalldämpfer und Explosivmunition sollte wirklich überdacht werden.

EMP

Die Waffe generiert einen elektromagnetischen Impuls, der Technologien innerhalb des Wirkungsbereichs deaktivieren kann, sofern diese nicht gegen EMP abgeschirmt sind. Würfele für jeden relevanten Gegenstand (meist Elektronik) 1 W6, bei 1-4 ist der Gegenstand für 1W6 Runden funktionslos und muss reaktiviert werden. Wird ein Technomorph von einer EMP Waffe getroffen, würfle 1 W6. Der Technomorph muss die gewürfelte Zahl an Kräften deaktivieren.

Radio


Diese technisch filigrane wie wissenschaftlich wahnsinnige Munition wird nur in seltenen Fällen von H.A.S.S. oder A.B.A.D.O.N. eingesetzt, sobald sie die Verletzbarkeit eines Abnos gegen Strahlung kennen. Innerhalb des Projektils befinden sich 2 winzige und voneinander getrennte Massen aus hoch instabilen Elementen. Durch Betätigen des Abzugs und der nachfolgenden Zündung der Treibladung werden diese Massen mit hoher Geschwindigkeit aufeinander beschleunigt und zerfallen in einer spontanen Kernreaktion mit massivem Anfall von Gammastrahlen. Die Strahlen breiten sich größtenteils in Richtung des Waffenlaufs aus und erreichen das Ziel mit Lichtgeschwindigkeit, während der Waffenlauf eine leichtere Gammawelle in alle Himmelsrichtungen sendet. Das Projektil selbst fällt wenige Meter von der Schusswaffe entfernt zu Boden und bewirkt keinen Schaden, der Gammastrahl verursacht jedoch den Waffenschaden als Schadenstyp Strahlung (S-STR). Die schwache, sich vom Lauf der Waffe ausbreitende Gammawelle verursacht auch beim Schützen 2 (S-STR) Schaden, sofern die Waffe in Händen gehalten wird und nicht montiert ist. Aus diesem Grund wird Radiomunition meist nur von auf Fahrzeugen montierten Waffen oder Automaschinen abgefeuert. Das Abfeuern eines Magazins Radiomunition mit einer vollautomatischen

Munition

Munitionstyp	Kaliber	Typ	Schaden	BZ	Legalität	KW	Gewicht	Preis
Munition								
50 Schuss Standard	4,6 bis 13 mm	Projekttilwaffen	(S-KIN)	1 Tag	Schuss.-Leg.	BÜC4+(2)	0,5 kg	50 €
50 Schuss Gummi	4,6 bis 13 mm	Projekttilwaffen	(A-KIN)	1 Tag	Schuss.-Leg.	BÜC4+(2)	0,5 kg	60 €
50 Schuss Panzerbrechend	4,6 bis 13 mm	Projekttilwaffen	(S-KIN) panzerbrechend	6 Tage	Illegal	BÜC5+(2)	1 kg	360 €
50 Schuss Markierer	4,6 bis 13 mm	Projekttilwaffen	-	3 Tage	Illegal	BÜC4+(2)	0,5 kg	60 €
50 Schuss Splitter	4,6 bis 13 mm	Projekttilwaffen	(S-KIN)	5 Tage	Illegal	BÜC5+(2)	0,5 kg	180 €
50 Schuss Explosiv	4,6 bis 13 mm	Projekttilwaffen	+2(S-KIN)	5 Tage	Illegal	BÜC5+(2)	0,5 kg	380 €
50 Schuss Radio	4,6 bis 13 mm	Projekttilwaffen	(S-STR)	14 Tage	Illegal	BÜC6+(2)	1 kg	4.800 €
50 Schuss Natrium	4,6 bis 13 mm	Projekttilwaffen	(S-FEU)	14 Tage	Illegal	BÜC6+(2)	0,5 kg	1.600 €
50 Schuss Frost	4,6 bis 13 mm	Projekttilwaffen	(S-KÄL)	14 Tage	Illegal	BÜC6+(2)	1 kg	1.600 €
50 Schuss Energiezellen	z. B. T. Donnar	Energiewaffen	waffenabhängig	1 Tag	Sicher.-Leg.	BÜC5+(2)	1 kg	110 €
Sondermunition								
10 Schuss Panzerbrechend	11,7 mm	Scharfschützen	(S-KIN) panzerbrechend	18 Tage	Illegal	BÜC6+(2)	0,5 kg	1.300 €
10 Schuss Panzerbrechend	12,6 mm	Scharfschützen	(S-KIN) panzerbrechend	18 Tage	Illegal	BÜC6+(2)	0,5 kg	1.800 €
10 Schuss Panzerbrechend	15,8 mm	Scharfschützen	(S-KIN) panzerbrechend	24 Tage	Illegal	BÜC6+(2)	0,5 kg	2.400 €
25 Pfeile Standard _p	-	Bögen	(S-KIN)	1 Tag	Jagd.-Leg.	BOG4+(2)	0,5 kg	450 €
25 Pfeile Gummi _p	-	Bögen	(A-KIN)	1 Tag	Jagd.-Leg.	BOG4+(2)	0,5 kg	400 €
25 Pfeile panzerbrechend _p	-	Bögen	(S-KIN) panzerbrechend	6 Tage	Illegal	BOG5+(2)	0,5 kg	1.300 €
25 Pfeile Explosiv	-	Bögen	+2(S-KIN)	3 Tage	Illegal	BOG5+(2)	0,5 kg	900 €
25 Pfeile Flamme	-	Bögen	(S-FEU)	5 Tage	Illegal	BOG5+(2)	0,5 kg	900 €
Sondermunition								
25 Kugeln Standard	-	Schleuder	(S-KIN)	3 Tage	Legal	BOG4+(2)	0,5 kg	90 €
25 Kugeln Gummi	-	Schleuder	(A-KIN)	3 Tage	Legal	BOG4+(2)	0,5 kg	80 €
25 Kugeln Explosiv	-	Schleuder	+2(S-KIN)	5 Tage	Illegal	BOG5+(2)	0,5 kg	160 €
5 Fangnetze	-	Netzwerfer	(A-KIN)	5 Tage	Jagd.-Leg.	BÜC5+(2)	5 kg	1.500 €
1 Enterhaken mit 200 m Seil	-	Enterhakenpistole	(S-KIN)	1 Tag	Sicher.-Leg.	BÜC4+(2)	15 kg	250 €
10 Schuss Flammengas	-	Flammenwerfer	(S-FEU)	5 Tage	Illegal	BÜC5+(2)	2 kg	600 €
10 Schuss Gehstockgewehr	-	Gehstockgewehr	(S-KIN)	1 Tag	Schuss.-Leg.	BÜC4+(2)	0,5 kg	50 €
100 Blasrohrpfeile _p	-	Blasrohr	(S-KIN)	10 Tage	Illegal	BOG5+(2)	0,5 kg	350 €
10 Harpunenpfeile	-	Harpune	(S-KIN)	10 Tage	Jagd.-Leg.	BÜC5+(2)	1 kg	600 €

Munition (Fortsetzung)

Munitionstyp	Kaliber	Typ	Schaden	Beschaffungszeit	Legalität	KW	Gewicht	Preis
Munition für Granat- und Raketenwerfer (Fortsetzung)								
10 Sprenggranaten	40 mm	Granatwerfer	18(S-KIN)/5 m Fläche	5 Tage	Illegal	BÜC5+(2)	5 kg	2.500 €
10 Giftgasgranaten	40 mm	Granatwerfer	12(S-GIF)/10 m Fläche	5 Tage	Illegal	BÜC6+(2)	5 kg	4.500 €
10 Betäubungsgasgranaten	40 mm	Granatwerfer	12(A-GIF)/10 m Fläche	5 Tage	Illegal	BÜC5+(2)	5 kg	4.500 €
10 Splittergranaten	40 mm	Granatwerfer	18(S-KIN)/10 m Fläche	5 Tage	Illegal	BÜC5+(2)	5 kg	2.500 €
10 EMP-Granaten	40 mm	Granatwerfer	EMP/10 m Fläche	10 Tage	Illegal	ELE5+(2)	10 kg	6.500 €
10 Sprenggranaten	56 mm	Granatwerfer	20(S-KIN)/5 m Fläche	5 Tage	Illegal	BÜC5+(2)	10 kg	2.750 €
10 Giftgasgranaten	56 mm	Granatwerfer	14(S-GIF)/10 m Fläche	5 Tage	Illegal	BÜC6+(2)	10 kg	4.950 €
10 Splittergranaten	56 mm	Granatwerfer	20(S-KIN)/10 m Fläche	5 Tage	Illegal	BÜC5+(2)	10 kg	2.750 €
10 Betäubungsgasgranaten	56 mm	Granatwerfer	14(A-GIF)/10 m Fläche	5 Tage	Illegal	BÜC5+(2)	10 kg	4.950 €
10 EMP-Granaten	56 mm	Granatwerfer	EMP/15 m Fläche	10 Tage	Illegal	ELE5+(2)	15 kg	7.150 €
10 Sprenggranaten	60 mm	Raketenwerfer	18(S-KIN)/5 m Fläche	5 Tage	Illegal	BÜC5+(2)	15 kg	6.750 €
10 Splittergranaten	60 mm	Raketenwerfer	18(S-KIN)/10 m Fläche	5 Tage	Illegal	BÜC5+(2)	15 kg	13.500 €
10 Panzerabwehrraketen	60 mm	Raketenwerfer	18(S-KIN) panzerbrech.	5 Tage	Illegal	BÜC6+(2)	15 kg	6.750 €
10 EMP-Granaten	60 mm	Raketenwerfer	EMP/20 m Fläche	10 Tage	Illegal	ELE5+(2)	15kg	9.750 €
Geschützmunition								
500 Schuss Standard	16 mm	Projekttilwaffen	(S-KIN)	5 Tage	Illegal	BÜC5+(2)	2 kg	600 €
500 Schuss Gummi	16 mm	Projekttilwaffen	(A-KIN)	5 Tage	Illegal	BÜC5+(2)	2 kg	700 €
500 Schuss Panzerbrechend	16 mm	Projekttilwaffen	(S-KIN) panzerbrechend	10 Tage	Illegal	BÜC6+(2)	2,5 kg	4.000 €
500 Schuss Markierer	16 mm	Projekttilwaffen	-	5 Tage	Illegal	BÜC5+(2)	2,5 kg	700 €
500 Schuss Splitter	16 mm	Projekttilwaffen	(S-KIN)	5 Tage	Illegal	BÜC5+(2)	10 kg	2.000 €
500 Schuss Explosiv	16 mm	Projekttilwaffen	+2(S-KIN)	5 Tage	Illegal	BÜC6+(2)	10 kg	4.000 €
500 Schuss Radio	16 mm	Projekttilwaffen	(S-STR)	14 Tage	Illegal	BÜC6+(2)	10 kg	50.000 €
500 Schuss Natrium	16 mm	Projekttilwaffen	(S-FEU)	14 Tage	Illegal	BÜC6+(2)	10 kg	1.600 €
500 Schuss Frost	16 mm	Projekttilwaffen	(S-KÄL)	14 Tage	Illegal	BÜC6+(2)	10 kg	1.600 €
1 Schuss Panzerbrechend	75 mm	Projekttilwaffen	(S-KIN) panzerbrechend	18 Tage	Illegal	BÜC6+(2)	18 kg	900 €
1 Schuss Splitter	75 mm	Projekttilwaffen	(S-KIN)/15 m Fläche	9 Tage	Illegal	BÜC5+(2)	12 kg	350 €
1 Schuss Explosiv	75 mm	Projekttilwaffen	+4(S-KIN)/15 m Fläche	9 Tage	Illegal	BÜC6+(2)	14 kg	750 €
1 Schuss Panzerbrechend	120 mm	Projekttilwaffen	(S-KIN) panzerbrechend	18 Tage	Illegal	BÜC6+(2)	32 kg	2.200 €
1 Schuss Splitter	120 mm	Projekttilwaffen	(S-KIN)/20 m Fläche	9 Tage	Illegal	BÜC5+(2)	24 kg	950 €
1 Schuss Explosiv	120 mm	Projekttilwaffen	+8(S-KIN)/20 m Fläche	9 Tage	Illegal	BÜC6+(2)	28 kg	1.650 €
1 Schuss Kernspalt	120 mm	Projekttilwaffen	+5 W6x5(S-STR)/40 m Fläche	21 Tage	Illegal	BÜC8+(4)	34 kg	4.500 €
21 Raketen Typ Hydra	Hydra	Raketenwerfer	(S-KIN)/10 m Fläche	5 Tage	Illegal	BÜC6+(3)	21 kg	2.100 €



Handfeuerwaffe sollte man unter allen Umständen überdenken.

Natrium

Natrium ist ein hochreaktives Metall, das in Kontakt mit Wasser zu brennen beginnt und Natronlauge bildet. Natriumgeschosse sind sehr weich, weshalb Panzerung gegen diesen Munitionstyp doppelt zählt. Im Körper verursacht das Natriumprojektil 1W6 Runden 1 W6 (S-ÄTZ) Schaden, bevor es zu Ende reagiert hat. Das Projektil selbst verursacht den Schaden für Standardmunition.

Frost

Die Munition enthält ein spezielles Chemikaliengemisch, das durch den Schlag des Abfeuerns auf bis zu -80 °C sinkt. Diese besondere Munition wurde speziell für H.A.S.S. und A.B.A.D.O.N. entwickelt. Sie erfüllt kaum einen anderen Zweck, als gegen Abnos mit Feuerkräften vorzugehen. Im Körper verursacht das Natriumprojektil 1W6 Runden 1 W6 (S-KÄL) Schaden, bevor es zu Ende reagiert hat. Das Projektil selbst verursacht ebenfalls S-KÄL Schaden.

Flammenpfeile

Die Pfeile (Bolzen) für Armbrust und Bogen enthalten eine Glasviole mit hochentzündlicher Flüssigkeit, welche beim Kontakt mit Luft eine Stichflamme produziert. Flammenpfeile (Flammenbolzen) verursachen Schaden durch Feuer (S-FEU). Erhält ein Charakter Schaden durch einen Flammenpfeil/Flammenbolzen, unabhängig ob er Lebenspunkte verliert oder nicht, würfelle 1 W6. Bei einer 5 oder 6 steht das Ziel in Flammen (siehe **Kapitel: Kampf**).

Giftgas

Granatwerfer sind in der Lage, tödliches Giftgas zu verschießen, welches sich schnell in der Umgebung ausbreitet. Der Effekt wirkt für 1 W6 Runden und verursacht 2 W6 (S-GIF) Schaden gegen jedes Ziel im Wirkungsbereich. Der Schaden mehrerer Granaten ist nicht kumulativ.

Betäubungsgas

Granatwerfer sind in der Lage, Betäubungsgasgranaten zu verschießen, welche ein einschläferndes Gas freisetzen, das sich schnell in der Umgebung ausbreitet. Der Effekt wirkt für 1

W6 Runden und verursacht 2 W6 (A-GIF) Schaden gegen jedes Ziel im Wirkungsbereich.

Fangnetze

Ein Fangnetzwerfer verschießt ein klobiges Geschoss, das nach wenigen Metern aufbricht und ein Drahtnetz freigibt. Der Draht besitzt eine enorme Reißstärke und bewegt sich noch viele Meter durch die Luft, bis es über sein Ziel stürzt. Ein vom Fangnetz getroffenes Ziel muss einen GESCHICK-Test mit Mindestwurf 8+(1) bestehen, um nicht zu Boden zu fallen. Gelingt der Test, kann das Ziel versuchen, sich unter dem Netz zu befreien, benötigt jedoch 1 W6 Runden dafür. Misslingt der Test, liegt das Ziel am Boden und hat sich so in den Drahtseilen verheddert, dass es 2 W6 Runden benötigt, um sich zu befreien.

19-17 WAFFENGIFTE

Die Verwendung von Giften mag wenig Charakter beweisen, doch die lange Historie von Giftmorden beweist ihren Nutzen. Waffengifte sind toxische Substanzen, welche direkt in den Stoffwechsel von Lebensformen eingreifen und diesen stören. Sie werden typischerweise auf Klingen oder primitiven Fernkampfaffen eingesetzt. Durch die enorme Hitze beim Verschießen von Projektilen mit einer Feuerwaffe sind Gifte bei dieser Waffengattung nutzlos. Waffengifte verursachen nur dann ihren Schaden, wenn die Trägerwaffe (z. B. Klinge) dem Opfer mindestens 1 Schaden verursacht hat. Attacken, die ausschließlich Betäubungsschaden verursachen, können kein Gift in das Opfer transportieren. Pro Angriff kann immer nur 1 Dosis Gift verwendet werden. Wird während des Kampfes ein weiteres Gift auf die Waffe aufgetragen, verliert das erste seine Wirkung. Das Gift bleibt den ganzen Kampf über an der Waffe aktiv und verliert erst nach dem Kampf seine Wirkung. Wird ein Opfer mehrfach von einer vergifteten Waffe verletzt, hat das Gift keinen weiteren Effekt nach der ersten erfolgreichen Verabreichung. Das Gift befindet sich ja bereits in der Blutbahn des Opfers. Jede Ampulle Waffengift beinhaltet 1 Dosis. Bis zu 5 Ampullen Waffengift besitzen eine Tarnung von 8+. Für jeweils 5 weitere Ampullen sinkt die Tarnung um 1.

Digitalis

Die herzwirksamen Glykoside des roten

Waffengifte

Gift	Schaden	Beschaffungszeit	Legalität	KW	Gewicht	Preis
Betäubungsgift (leicht) _P	2W6(A-GIF)	1 Tag	Illegal	MED/P4+(2)	0,5 kg	100 C
Betäubungsgift (mittel) _P	4W6(A-GIF)	3 Tage	Illegal	MED/P4+(2)	0,5 kg	300 C
Betäubungsgift (stark) _P	6W6(A-GIF)	7 Tage	Illegal	MED/P4+(2)	0,5 kg	900 C
Digitalis (Stufe 1-5) _P	-KRAFT(Stufe)	30 Tage	Illegal	MED/P6+(Stufe)	0,5 kg	2.000x(Stufe) ² C
Dunkler Lotus _P	-MACHT(Stufe)	30 Tage	Illegal	MED/P8+(Stufe)	0,5 kg	10.000x(Stufe) ² C
Gerinnungshemmer _P	speziell	5 Tage	Illegal	MED/P4+(2)	0,5 kg	850 C
Nervengift (leicht) _P	2W6(S-GIF)	1 Tag	Illegal	MED/P4+(2)	0,5 kg	100 C
Nervengift (mittel) _P	4W6(S-GIF)	3 Tage	Illegal	MED/P4+(2)	0,5 kg	300 C
Nervengift (stark) _P	6W6(S-GIF)	7 Tage	Illegal	MED/P4+(2)	0,5 kg	900 C
Schmerzaktivator _P	speziell	5 Tage	Illegal	MED/P4+(2)	0,5 kg	700 C

Fingerhuts sind eines der tödlichsten Waffengifte auf dem Markt. Die Pflanze gilt im europäischen Reich als ausgestorben und wird nur noch unter spezifischen Laborbedingungen am Leben gehalten. Digitalis ist extrem teuer und schwer zu bekommen. Pro Stufe verursacht das Gift den Verlust von 2 KRAFT-Poolwürfeln für 1 W6 Tage. Sinkt der KRAFT-Pool des Opfers damit auf 0 W6, so erleidet es einen Herzstillstand und einen tödlichen Verwundungsgrad mit 0 Lebenspunkten; es liegt im Sterben.

Dunkler Lotus

Heimisch in den weitentfernten Dschungeln Asiens kam diese extrem seltene und anspruchsvolle Pflanze noch vor dem Untergang in unsere Welt. Als Kuriosität des kaiserlichen botanischen Gartens überlebte sie die Wirren des 20. Jahrhunderts und wird nun von wenigen Individuen Europas kultiviert. Die Herstellung des Giftes ist ein strenggehütetes Geheimnis, und obwohl schon seit Jahren Experimente zur Synthese des Wirkstoffes laufen, kommen die Gifte des dunklen Lotus quasi nicht auf den Markt. Jede Stufe des Giftes verursacht den Verlust von 1 MACHT-Poolwürfel für 1 W6 Tage. Sinkt der MACHT-Pool des Opfers auf 0 W6, ist es nicht mehr in der Lage, MACHT-Tests oder Tests für MACHT-basierte Fertigkeiten abzulegen, kann nicht mehr in die wahre Gestalt wechseln und keine Paraphysiologie einsetzen.

Gerinnungshemmer

Ein bestialisches Gift, das blutende Wunden nicht gerinnen lässt. Durch den fortschreitenden Blutverlust erhält das Ziel für 1 W6 Runden 2

W6(S-GIF) Schaden pro Runde.

Schmerzaktivator

Das Gift schädigt die Nervenbahnen des Opfers und verursacht selbst bei kleinsten Schnittwunden höllische Schmerzen. Opfer, die Ziel eines Schmerzaktivatorgiftes wurden, erhalten für 1 W6 Runden -2 auf alle Attribut- und Fertigkeit-Tests.

19-18 FALLEN

Fallen sind typische Waffen von Jägern und werden auch vom europäischen Militär verwendet. Es handelt sich um komplexe Maschinen, die im Boden vergraben oder in Deckung aufgestellt werden. Jede Falle besitzt einen Auslösemechanismus, der bereits in die Falle integriert ist und kann nur durch eine spezielle Fernsteuerung deaktiviert werden, welche, wie auch der Zünder, zusammen mit der Falle kommt. Typische Zündmechanismen sind Bewegungssensoren für Personen, Induktionssensoren gegen Fahrzeuge und manuelle Detonatoren (in die Fernbedienung eingebaut, Reichweite 500 m). Wird eine Falle ausgelöst, besitzt die Falle eine Reaktion von 10. Fallen sind nur einmal einsetzbar. Der Tarnung der Falle entspricht 4+ (+1 pro Erfolg beim *Fallen stellen*-Test).

Anti-Fahrzeug

Die Fallen sind meist gut im Boden vergraben oder liegen getarnt im Gras. Nähert sich ein Fahrzeug aus Metall oder eine andere metallische Quelle, aktiviert die Falle einen starken Elektromagneten, der sie bis zu 5 m weit an die

Fallen

Falle	Schaden	MW	Beschaffungszeit	Legalität	KW	Gewicht	Preis
Anti-Fahrzeug	3 W6 (S-KIN), panzerbr.	4+	3 Tage	Illegal	BÜC4+(2)	1,5 kg	350 C
Betäubungsgas	3 W6(A-GIF)/Fläche 10 m	5+	3 Tage	Illegal	BÜC4+(2)	1,5 kg	220 C
Brand	3 W6 (S-FEU)/Fläche 10 m	5+	3 Tage	Illegal	BÜC5+(2)	1,5 kg	250 C
EMP	EMP/Fläche 10 m	5+	3 Tage	Illegal	BÜC6+(2)	2,5 kg	550 C
Giftgas	3 W6 (S-GIF)/Fläche 10 m	5+	3 Tage	Illegal	BÜC5+(2)	1,5 kg	650 C
Kernspalt	20 W6(S-STR)/Fläche 40 m	6+	14 Tage	Illegal	BÜC8+(3)	5 kg	3.600 C
Spreng	5 W6x5(S-KIN)/Fläche 5 m	4+	3 Tage	Illegal	BÜC4+(2)	1,5 kg	180 C
Tellereisen _p	3 W6(S-KIN)	4+	1 Tag	Legal	MEC4+(1)	1 kg	35 C

Metallquelle heranzieht und explodiert. Die Explosion ist panzerbrechend und der Schaden auf einen engen Bereich ohne Fläche begrenzt.

Betäubungsgas

Die Falle setzt ein einschläferndes Gas frei, das sich schnell in der Umgebung ausbreitet. Der Effekt wirkt für 1 W6 Runden und verursacht 2 W6 (A-GIF) Schaden gegen jedes Ziel im Wirkungsbereich. Panzerungen ohne Gasmaske (außer Vollkörperpanzerungen) sind wirkungslos.

Brand

Brandfallen sind besonders heimtückisch, da sie über einen großen Schadensbereich verfügen. Sobald die Falle ausgelöst wird, verströmt sie unter hohem Druck hochentzündliches Gas, das in einem Abstand von 15 Metern um die Falle alles in Brand setzt. Opfer erleiden 3 W6 (S-FEU) Schaden.

EMP

Die Waffe generiert einen elektromagnetischen Impuls, der Technologien innerhalb des Wirkungsbereichs deaktivieren kann, sofern diese nicht gegen EMP abgeschirmt sind. Würfele für jeden relevanten Gegenstand (meist Elektronik) 1 W6, bei 1-4 ist der Gegenstand für 1W6 Runden funktionslos und muss reaktiviert werden. Wird ein Technomorph von einer EMP Waffe getroffen, würfele 1 W6. Der Technomorph muss die gewürfelte Zahl an Kräften deaktivieren.

Giftgas

Die Falle setzt ein tödliches Gas frei, das sich schnell in der Umgebung ausbreitet. Der Effekt wirkt für 1 W6 Runden und verursacht 2 W6 (S-

GIF) Schaden gegen jedes Ziel im Wirkungsbereich. Rüstungen (außer Vollkörperpanzerungen) sind wirkungslos.

Kernspalt

Diese gefährlichste aller Fallen wird nicht einmal von H.A.S.S. verwendet, sondern ausschließlich vom Militär und A.B.A.D.O.N. Wird die Falle aktiviert, werden im Inneren des Geräts 2 Halbkugeln aus hochgradig spaltfähigem Material über Zünder aufeinander gefeuert und eine unkontrollierte Kernspaltreaktion ausgelöst. Die Waffe verursacht in 40 Metern Umkreis 5 W6x5 (S-STR) Schaden, welcher zugleich als Schaden durch Hitze (S-FEU) zählt.

Tellereisen

Das Tellereisen gehört zu den ältesten Fallen und wird noch immer gerne von Jägern auf dem Land eingesetzt. Dabei handelt es sich um zwei gezahnte Eisenbügel, die beim Auslösen der Falle augenblicklich zusammenschlagen und den Fuß der Beute einklemmen. Diese Schlagfalle ist typischerweise mit einer Kette im Boden verankert, wodurch das Beutetier nicht fliehen kann. Wird ein Tier oder eine Person in einem Tellereisen gefangen, muss diese einen KRAFT-Test mit MW 5+(2) bestehen, um die Falle von ihrem Bein zu lösen oder bleibt darin gefangen.

19-19 FAHRZEUGE

In Europa sind Fahrzeuge wahre Statussymbole und selbst Geringverdiener sind oft bereit, ein Fahrzeug auf hoch verzinsten Krediten zu erwerben. Obwohl die selbstlenkenden Autofahrzeuge das Straßenbild dominieren, gibt es immer noch zahlreiche manuelle Maschinen, für die jedoch eine Fahrzeug-Legitimierung benötigt wird. Weitere Fahrzeugdetails im **Kapitel: Fahrzeuge**.

Fahrzeuge

Fahrzeug	Passagiere	Antrieb	Reichweite	Beschaffungszeit	Legalität	KW	Preis
Motorräder							
CANNSTATT Haflinger	2	Strom	360 km	1 Tag	Fahr.-Leg.	MEC/F4+(2)	8.000 C
FORTUNA Habicht	2	Strom	300 km	5 Tage	Fahr.-Leg.	MEC/F5+(2)	17.500 C
FORTUNA Falke	1	Strom	240 km	7 Tage	Fahr.-Leg.	MEC/F5+(2)	22.500 C
HELIOS Equis	2	Strom	360 km	1 Tag	Fahr.-Leg.	MEC/F4+(2)	9.800 C
HELIOS Troja	2	Strom	410 km	1 Tag	Fahr.-Leg.	MEC/F4+(2)	12.250 C
TEUTATES Sleipnir (E)	2	Strom	380 km	3 Tage	Fahr.-Leg.	MEC/F4+(2)	16.500 C
TEUTATES Sleipnir (K)	2	Kraftstoff	450 km	5 Tage	Fahr.-Leg.	MEC/F5+(2)	18.500 C
Personenfahrzeuge							
CANNSTATT Fuchs	5	Strom	250 km	1 Tag	Legal	MEC/F4+(2)	12.800 C
CANNSTATT Iltis	2	Strom	210 km	1 Tag	Legal	MEC/F4+(2)	9.000 C
CANNSTATT Tiger	5	Strom	300 km	3 Tage	Fahr.-Leg.	MEC/F5+(2)	26.300 C
CANNSTATT Wolf	5	Strom	280 km	1 Tag	Fahr.-Leg.	MEC/F4+(2)	16.800 C
FORTUNA Élégante	2	Strom	280 km	5 Tage	Fahr.-Leg.	MEC/F5+(2)	42.000 C
FORTUNA Fantastique	5	Strom	360 km	5 Tage	Fahr.-Leg.	MEC/F5+(2)	135.000 C
HELIOS Calima	5	Strom	380 km	1 Tag	Fahr.-Leg.	MEC/F4+(2)	28.000 C
HELIOS Euros	5	Strom	350 km	1 Tag	Legal	MEC/F4+(2)	12.500 C
HELIOS Levante	2	Strom	400 km	1 Tag	Fahr.-Leg.	MEC/F4+(2)	43.000 C
HELIOS Samun	5	Strom	350 km	1 Tag	Legal	MEC/F4+(2)	17.500 C
TEUTATES Aurum	5	Strom	450 km	3 Tage	Fahr.-Leg.	MEC/F5+(2)	120.000 C
TEUTATES Celtica	5	Strom	380 km	3 Tage	Fahr.-Leg.	MEC/F5+(2)	160.000 C
TEUTATES Luxmobil	5	Strom	420 km	1 Tag	Legal	MEC/F4+(2)	60.000 C
TEUTATES Wodan	5	Strom	450 km	1 Tag	Legal	MEC/F4+(2)	85.000 C
Groß- und Militärfahrzeuge							
BASILISK Raupe	70+20*	Kraftstoff	1450 km	30 Tage	Fahr.-Leg.	MEC/F8+(2)	320.000 C
EPONA 9L	3+12*	Strom	320 km	1 Tag	Fahr.-Leg.	MEC/F4+(2)	16.400 C
EPONA 18M	3+80*	Strom	260 km	5 Tag	Fahr.-Leg.	MEC/F5+(2)	36.500 C
EPONA 27T	3+120*	Kraftstoff	390 km	14 Tage	Fahr.-Leg.	MEC/F6+(2)	48.000 C
TEUTATES Ultraluchs	2+8*	Kraftstoff	300 km	30 Tage	Sicher.- Leg	MEC/F6+(2)	240.000 C
TEUTATES Mjöllnir	5	Kraftstoff	250 km	90 Tage	Illegal	MEC/F8+(2)	620.000 C
*ungesichert auf Ladefläche oder in Laderaum							
Schiffe							
EPONA 40B	30+2400*	Kraftstoff	850 km	30 Tage	Kap.-Leg.	MEC/Sc6+(2)	460.000 C
HELIOS Odysseus	800+450*	Kraftstoff	660 km	45 Tage	Kap.-Leg.	MEC/Sc6+(2)	320.000 C
TEUTAES Dragoner	250+150*	Kraftstoff	480 km	90 Tage	Illegal	MEC/Sc6+(2)	780.000 C
TEUTATES Skyla	40+20*	Kraftstoff	350 km	14 Tage	Illegal	MEC/Sc5+(2)	280.000 C

Fahrzeuge (Fortsetzung)

Fahrzeug	Passagiere	Antrieb	Reichweite	BZ	Legalität	KW	Preis
Strahltriebwerksmaschinen							
EPONA 7X	5+800*	Strom	650 km	90 Tage	Pilot.-Leg.	MEC/St6+(2)	12.000.000 C
HELIOS Pegasus	3+20*	Strom	720 km	90 Tage	Pilot.-Leg.	MEC/St6+(2)	760.000 C
HELIOS Zeus	40+30*	Strom	1200 km	180 Tage	Pilot.-Leg.	MEC/St6+(2)	10.000.000 C
TEUTATES Hugin	2+30*	Strom	280 km	60 Tage	Illegal	MEC/St6+(2)	4.200.000 C
TEUTATES Munin	150+450*	Strom	2600 km	360 Tage	Illegal	MEC/St8+(2)	28.000.000 C

*ungesichert auf Ladefläche oder in Laderaum

BASILISK Raupe

Die Firma BASILISK bietet seit Jahren einen günstigen Personentransport zu allen Wehrstädten Europas an. Statt mit einer schnellen, sicheren und teuren Strahltriebwerksmaschine zu fliegen, bewegt sich der BASILISK Raupe mit breiten Kettenantrieben vorwärts. Er ist schwer gepanzert, meist bewaffnet und kann selbst heftigsten Attacken standhalten. Die BASILISK Raupe hat keine Stadtzulassung.

CANNSTATT Haflinger

Die *Haflinger* ist wie alle Fahrzeuge von CANNSTATT solide und preisgünstig. Sie verfügt über eine sanfte E-Maschine, die sie auf bis zu 100 km/h beschleunigt und besitzt bis zu 320 kg Tragfähigkeit.

CANNSTATT Fuchs

Der Fuchs gehört mit dem HELIOS Euros zu den meistverkauften Fahrzeugen Europas. Das unscheinbare E-Auto ist ein Selbstlenker für bis zu 5 Passagiere und 600 kg Zuladung. Es ist solide, es ist günstig und es fährt. Was will man mehr.

CANNSTATT Iltis

Ganz ehrlich, wäre dieses Fahrzeug nicht spottbillig, wer würde sich ein Auto kaufen, das wie ein Frettchen klingt? Beim *Iltis* hat CANNSTATT alles entfernt, was wertig und komfortabel aussieht und dennoch besitzt der kleine Selbstlenker gute Fahreigenschaften. Durch seine geringe Größe kann der *Iltis* nur 2 Personen transportieren und maximal 550 kg mit sich führen.

CANNSTATT Tiger

Das Kätzchen von CANNSTATT hat durchaus

Krallen und liebt es, diese auszufahren. Der Tiger ist eine komfortable Großraumlimousine und wird manuell gesteuert. Natürlich verfügt er über alle wünschenswerten Assistenzsysteme und kann bei einer Höchstgeschwindigkeit von bis zu 180 km/h ganze 750 kg mit sich führen. Besonders beliebt ist der Tiger bei Verbrecherorganisationen wie Antares, da er über gute Panzerung verfügt und sich viele weitere Spielereien in das großzügige Chassis einbauen lassen.

CANNSTATT Wolf

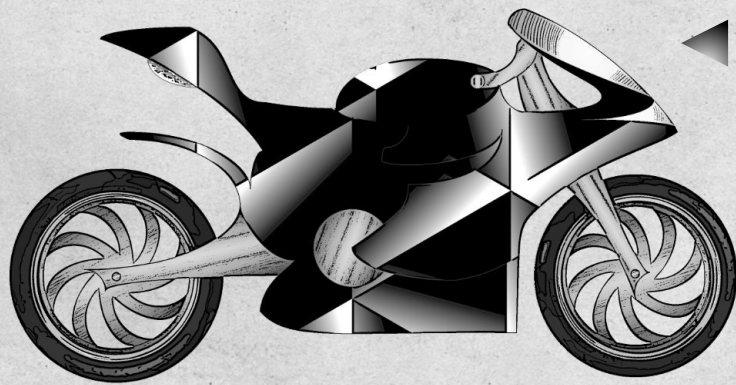
Der Wolf ist die günstigere Variante des Tigers und macht in allen Punkten ein paar Abstriche. Dafür ist er erheblich günstiger und sehr beliebt in der Arbeiterelite, dank seines luxuriösen Äußeren. Mit einer Maximalgeschwindigkeit von 140 km/h bei 630 kg Traglast kann sich der Selbstlenker auch als passables Familiengefährte zeigen.

EPONA 9L

Der *9L* gehört zu den beliebtesten Kleintransportern. In der Fahrerkabine ist Platz für bis zu 3 Personen (inklusive Fahrer) und im 6 m langen und 2 m hohen Laderaum viel Platz für Waren. Fahrerkabine und Laderaum sind durch eine Blechwand getrennt, in welcher bei Wunsch ein Fenster oder gar eine Tür eingebaut werden können.

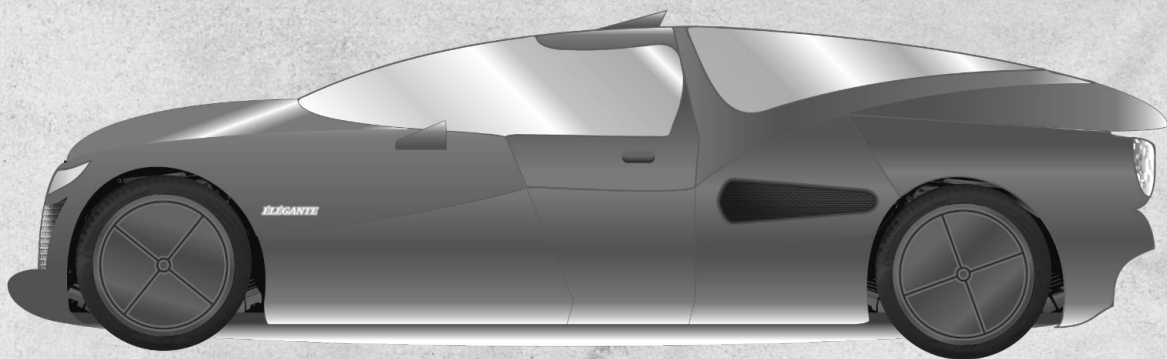
EPONA 18M

Werden Transportgegenstände so groß, dass man sie nicht in einen EPONA 9L verladen kann, ist der Lastkraftwagen *18 M* gefragt. Seine Zugmaschine kann selbst die schwersten Lasten transportieren und ist eines der beliebtesten Zugpferde unternehmerischer Logistik. In der Fahrerkabine bietet er Plätze für 3 Personen.

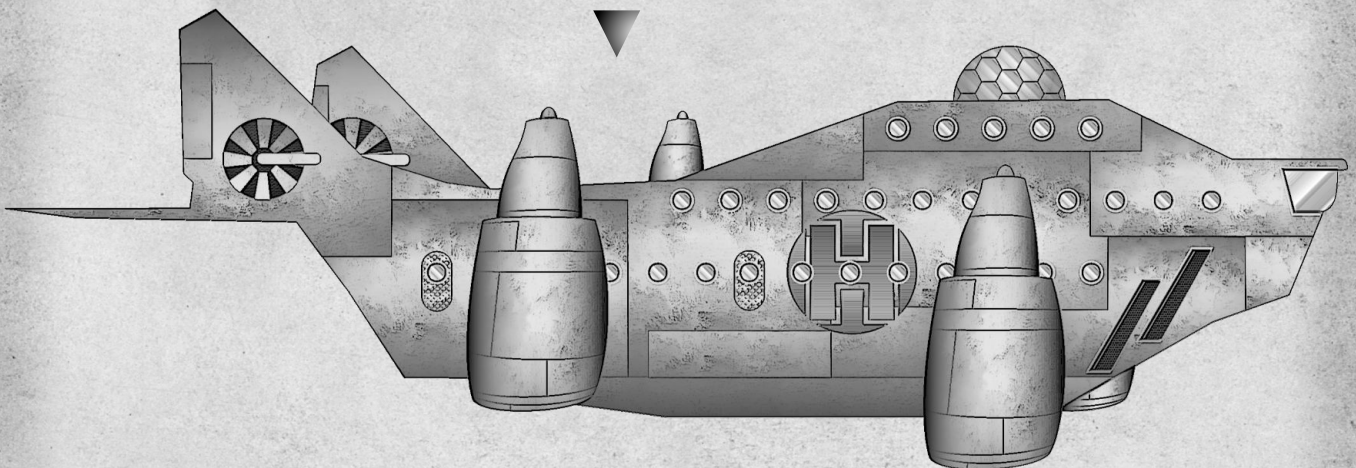


◀ FORTUNA *Falke*

FORTUNA *Élégante*



HELIOS *Zeus*





EPONA 27T

Das schwerste Lastenfahrzeug auf Europas Straßen ist der 27T. Von der Strahltriebwerksmaschine bis zu den massiven Bauteilen von Wolkenkratzern gibt es nichts, was diese Maschine nicht bewegen kann.

EPONA 40B

Seitdem der Rhein durch Europa fließt, ist er als Wasserstraße viel genutzt. Besonders schwere Güter lassen sich auf ihm leichter transportieren. Auch für den Handel mit dem Umland wird der Rhein genutzt, da nur wenige bekannte Drifter existieren, die einem schwimmenden Ziel gefährlich werden können. Die 40B ist ein schweres Binnentransportschiff, das die Wasserstraßen Europas befährt und das Rückgrat der europäischen Schwerlastlogistik.

EPONA 7X

Die 7X ist ungeschlagen der größte Strahltriebwerks-Transporter Europas. Die Maschinen werden für den Warenverkehr zwischen den Wehrstädten genutzt und dröhnen tagaus und tagein über die Köpfe der Menschen. Da die Wehrstädte nur über ungeschützte Hochstraßen verbunden sind, ist diese Art des Transports am sichersten.

FORTUNA Habicht

Das Luxussegment von FORTUNA ist berühmt für seine stilvollen Rennmaschinen. Die E-betriebene *Habicht* besitzt eine exzellente Beschleunigung auf bis zu 220 km/h, jedoch eine relativ geringe Tragfähigkeit von 180 kg.

FORTUNA Falke

Die *Falke* hat nur Platz für 1 Passagier und ist die vermutlich leistungsfähigste Rennmaschine auf dem Markt. Ihre ultraleichte Carbonbauweise und der kraftvolle E-Motor beschleunigen die *Falke* auf bis 280 km/h Spitze. Wer auch immer solche Geschwindigkeit in einer Stadt mit Tempolimit 80 braucht. Dafür kann sie nur 150 kg Gewicht tragen.

FORTUNA Élégante

Das Sportcoupé *Élégante* gehört bei FORTUNA zu den Einsteigermodellen und orientiert sich an reichen, kinderlosen Menschen der Arbeiterelite. Sein kraftvoller Elektromotor beschleunigt bis

zur Maximalzuladung 410 kg auf bis zu 220 km/h.

FORTUNA Fantastique

Beim luxuriösen und komfortablen 5-Sitzer *Fantastique* verlassen wir die Gehälter der Arbeiterelite und bewegen uns tief in die wohlhabende Mittelschicht Europas. Sein kantiges und dennoch sportliches Design gilt als Königsklasse autobauerischer Kunstfertigkeit. Wer mit einem *Fantastique* vorfährt, hat es in Europa zu etwas gebracht.

HELIOS Equis & Troja

HELIOS baut exzellente Mittelklassemodelle und offeriert mit der *Equis* eine leichte Alltagsmaschine sowie mit der *Troja* eine kraftvolle Transportmaschine. Von ihrer Leistung unterscheiden sich die beiden E-Motorräder nur gering. Die *Equis* fährt 140 km/h Spitze bei 220 kg Traglast, während die *Troja* bei 130 km/h bis zu 260 kg transportieren kann.

HELIOS Calima


Als direkte Konkurrenz zum CANNSTATT *Wolf* präsentierte HELIOS erst vor wenigen Monaten den brandneuen *Calima*. Er wirkt erzkonservativ mit einer Andeutung von Heckflossen und richtet sich an all jene, für die ein Auto ein Zeichen der Stärke sein muss. Der *Calima* fährt mit seinen maximal 100 km/h gemütlich und kann dank der guten Kraftübersetzung bis zu 680 kg mit sich führen.

HELIOS Euros

Der *Euros* gehört zu den meistverkauften Autos in Europa und gilt in der Arbeiterschicht als Statussymbol. Er ist nicht wild, nicht aufregend und kein Hingucker. Er zeigt Effizienz, Zuverlässigkeit und für seine Anschaffungskosten ein Maximum an Komfort. Mit 80 km/h wird er vermutlich kein illegales Rennen gewinnen, zumal er ein Selbstlenker ist, doch bei 650 kg Tragfähigkeit gibt es viel Stauraum für Ausrüstung.

HELIOS Levante

Natürlich möchte auch HELIOS ein Stück vom Coupé-Kuchen und offeriert mit dem *Levante* ein gemütliches und vor allem sicheres Auto für zwei. Sein hoher Preis ist für all jene, die ihren Reichtum ungerne zur Schau stellen und dennoch



auf bestmöglichen Komfort bestehen. Im Handschuhfach befindet sich sogar eine eisgekühlte Minibar. Der *Levante* ist mit 120 km/h Spitze kein Flitzer kann jedoch dank seines ausladenden Kofferraums bis zu 680 kg transportieren.

HELIOS Samun

Der *Samun* ist vor allem groß, sicher und langsam. Er gilt als ideale Familienkutsche, der dank des günstigen Anschaffungspreises auch jungen Eltern entgegenkommt. Mit einer Maximalgeschwindigkeit von 80 km/h, der erlaubten Höchstgeschwindigkeit in Europa, tuckert dieser große Selbstlenker durch die Straßen der Stadt und bringt seine Familie sicher an jeden Ort.

HELIOS Odysseus

Zur Zeit der westlichen Neubauviertel verbanden zahlreiche Fährverbindungen die Stadtteile Lautenburg, Hagenbach, Wörth, Jockgrim und Hördt. Durch den Bau vieler Brücken sind die meisten dieser Fähren außer Dienst gestellt worden und nur wenige dieser gemütlichen Flussdampfer haben überlebt.

HELIOS Pegasus

Manche behaupten, dass Menschen, denen der TEUTATES *Celtica* zu günstig ist, nur noch einen Pegasus kaufen können. Die relativ kleine Strahltriebwerksmaschine wird als Transportmittel der Superreichen verwendet, wo sie ohne den dreckigen Boden berühren zu müssen, von Glasnadel zu Glasnadel fliegen. Die meisten der Hochhäuser haben Landeplattformen für einen Pegasus. Doch hat HELIOS diese Maschine nicht ausschließlich zum Vergnügen entwickelt. Sie findet auch im Krankentransport und als schwebendes Sturmfahrzeug bei H.A.S.S. Verwendung, wo bis zu 20 schwerbewaffnete Einsatztruppen die Strahltriebwerksmaschine über eine ausfahrbare Sturmplattform am Bug verlassen können. Die Innenausstattung der Pegasus ist, wie man sich vorstellen kann, sehr variabel.

HELIOS Zeus

Auch HELIOS plant seit geraumer Zeit in den Markt der Transportmaschinen einzusteigen, doch ihr supergroßer HELIOS Titan ist bis heute

nicht marktreif. Dafür hat HELIOS aber das Monopol für Personentransportmaschinen und stellt mit der Zeus das vermutlich sicherste und teuerste Mittel zum Transport von Personen zwischen den Wehrstädten.

TEUTATES Sleipnir

TEUTATES möchte sich den kleinen Absatzmarkt für Motorräder ebenfalls nicht entgehen lassen und bietet seine Sleipnir in 2 Motorvarianten an; Elektro und Kraftstoff. Beide besitzen das gleiche bullige Chassis, dessen Front enorm an den Doppelkopf des europäischen Reichsadlers erinnert. Während die E-Variante mit einer Batteriefüllung maximal 380 km weit kommt, schafft die Benziner-Variante bis zu 450 km mit nur einer Tankfüllung.

TEUTATES Aurum


Das Chassis des Aurum wird beginnend mit dem goldenen „I“ auf der Motorhaube von einem Goldstreifen umzogen, welcher bei schwarzer und weißer Lackierung elegant und luxuriös wirkt. Mit einer soliden Panzerung sorgt er für Sicherheit, seine 160 km/h Maximalgeschwindigkeit äußern sich in einem exzellenten Beschleunigungsverhalten und mit 730 kg Zuladung kann er einiges transportieren. Es ist ein Luxusfahrzeug ohne Anspruch auf Prunk.

TEUTATES Celtica

In seiner Grundausstattung gilt der *Celtica* als teuerstes Auto Europas und orientiert sich an luxusverwöhnten Mittelständlern und bodenständigen Menschen aus der Elite. Der Innenraum ist mit Echtleder ausgekleidet, das Armaturenbrett ist in edlem Holz und Gold gehalten. Der *Celtica* verfügt sogar über einen eingebauten Funkrechner, der für die Mitfahrer Zugang zum Datenstrom und eX-sistent bereitstellt. Seine eingebauten Carbonplatten schützen die Insassen bei Unfällen, der kraftvolle Motor beschleunigt mit enormer Macht, auch wenn die Höchstgeschwindigkeit bei moderaten 120 km/h liegt. Mit 800 kg Zuladung hat der *Celtica* die höchste Tragfähigkeit für eine Limousine und das elegante Chassis besitzt viel Platz für bauliche Erweiterungen.

TEUTATES Luxmobil & Wodan

Die beiden Fahrzeuge für die Mittelschicht sind



solide Prunkfahrzeuge aus dem Hause TEUTATES. Sie sind kostengünstig im Unterhalt, da die klugen Autopiloten keinen Chauffeur benötigen. Mit Minibar, Funkrechner und Unterhaltungssystem besitzen beide Fahrzeuge alle Ausstattung zur angenehmen Fahrt und verwöhnen ihre Besitzer mit extrem hochwertigen SYNleder-Bezügen.

Während das *Luxmobil* mit 80 km/h und 720 kg Zuladung über ausreichend Platz für bauliche Erweiterungen verfügt, ist der *Wodan* mit seinen 80 km/h und 730 kg Zuladung auch moderat gepanzert und schützt die Insassen vor Unfällen.

TEUTATES *Ultraluchs*

Fernab der großen Wehrstädte gibt es allerlei Dinge, die gefährlich sind. Der *Ultraluchs* ist ein leichter Spürpanzer für den Einsatz in der Wildnis. H.A.S.S. hat in den letzten Jahren viele dieser schwergewapanzerten Fahrzeuge als mobile Überwachungsposten mit Multispektralkameras ausrüsten lassen und nutzt sie bei schweren Zusammenstößen mit Zivilisten als Sturmfahrzeuge.

TEUTATES *Mjöltnir*

Keine Waffe hat den Gegner so das Fürchten gelehrt wie der altgediente Kampfpanzer *Mjöltnir*. Typischerweise mit einem TEUTATES 120 mm Jupiter-Geschütz bewaffnet oder als Raketenpanzer mit bis zu 4 TEUTATES Hydra sind diese Raubtiere echte Killer. Aufgrund der massiven Zerstörungskraft werden sie innerhalb der Wehrstädte kaum eingesetzt und sind SP.E.ER. vorbehalten. Der *Mjöltnir* kommt serienmäßig mit Waffenturm, das Geschütz muss jedoch separat erworben werden.

TEUTATES *Skyla*

Das gepanzerte Patrouillenschiff *Skyla* bildet die ausgestreckten Arme von H.A.S.S. auf dem Rhein. Zahlreiche dieser wendigen Schiffe fahren flussauf- und abwärts zur Sicherung der europäischen Grenzen. Ihre Hauptaufgabe ist die Bekämpfung von Schmugglern aus dem Napoleonischen Bund.

TEUTATES *Dragoner*

Ob die wenigen *Dragoner* wirklich eine taktische Aufgabe am Rhein besitzen, ist fragwürdig. Die schwimmenden Bastionen sind bis an die Zähne

bewaffnet und könnten jeden Angreifer, der versucht über die Rhein-Tore des Walls einzudringen, das Fürchten lehren. Vermutlich sind sie nicht mehr als große Abschreckungswaffen in einer ansonsten unkritischen Region.

TEUTATES *Hugin*

Als Militärausstatter Nummer 1 baut TEUTATES seit Jahren den Jagdbomber *Hugin* für seine staatliche Kundschaft. Die wendige Strahlentriebwerksmaschine kann im Luftkampf mit den Modellen von Wrotislava mithalten und gleichzeitig schwere Bombenladungen transportieren. Die Maschine ist auch als Truppentransporter verfügbar.

TEUTATES *Munin*

Die *Munin* ist das Paradestück von TEUTATES und der absolute Beweis für deren uneingeschränkte Marktmacht im militärischen Sektor. Mit drei 120 mm Jupiter-Kanonen und rundumliegenden Flugabwehrgeschützen bewaffnet, kann die *Munin* schwerste Verheerung anrichten und als mobiler Außenposten dienen. Ihre Sturmrampe erlaubt es, bis zu 3 *Mjöltnir* Kampfpanzer hinter die feindlichen Linien zu befördern und mitten in das Kampfgeschehen abzusetzen. Besaß SP.E.ER bis 2040 nur 12 dieser Maschinen, sind es inzwischen 130, was von vielen Militärs als mögliche Aufrüstung für einen bevorstehenden Krieg gesehen wird.

19-20 FAHRZEUGAUSRÜSTUNG

Die großen Fahrzeughersteller bauen ihre Fahrzeuge so komplex und unzugänglich, dass kaum etwas daran verändert werden kann. Bei Autofahrzeugen sind alle technischen Veränderungen grundsätzlich untersagt, wohingegen Modifikationen an Manuellsteuerern immer beliebter werden. In der Arbeiterschicht wird das sogenannte „Aufpolieren“ zum Massensport und verbrecherische Banden, die sich nachts Straßenschlachten liefern, bauen ihre Fahrzeuge in fahrende Waffen um. Aus diesem Grund ist der Schwarzmarkt voller Bauteile, welche aus unbekanntem Bastlerschmieden stammen und jedes noch so kleine Fahrzeug in waffenstrotzende Bastionen verwandeln können.

Fahrzeugausrüstung

Ausrüstung	KP	MW	Tarnung	Effekt	Beschaffungszeit	Legalität	KW	Preis
Motorräder								
Beiwagen	1	5+	-	+1 Person mitnehmen	1 Tag	Legal	MEC/F4+(1)	600 €
Ersatzbatterie	1	5+	5+	+ 100 km Reichweite	1 Tag	Legal	ELE5+(1)	350 €
Ersatztank	1	5+	5+	+ 120 km Reichweite	1 Tag	Legal	MEC/F4+(1)	400 €
Panzerreifen	1	4+	5+	+2 Panzerung (Antrieb)	3 Tage	Sicher.-Leg.	RÜS4+(1)	660 €
Satteltaschen	1	4+	4+	+ 80 kg Traglast	1 Tag	Legal	MEC/F4+(1)	180 €
Waffenschächte (Lenker)	2	8+	5+	2 Waffen einbaubar	10 Tage	Illegal	MEC/F5+(1)	1.100 €
Zusatzpanzerung	1	6+	4+	+2 Panzerung (gesamt)	5 Tage	Sicher.-Leg.	RÜS4+(1)	900 €
Personenfahrzeuge								
Amphibienausrüstung	2	8+	4+	Schwimmtauglich	10 Tage	Illegal	MEC/F4+(1)	4.400 €
Autopilot (unbemannt)	2	8+	6+	Auto- und Fernkontrolle	10 Tage	Illegal	ELE4+(1)	7.000 €
Dachgepäckbox	0	4+	-	+ 160 kg Traglast (Dach)	1 Tag	Legal	MEC/F4+(1)	900 €
Drehbare Nummernschilder	1	5+	8+	bis zu 4 Nummernschilder	5 Tage	Illegal	MEC/F4+(1)	3.200 €
Ersatzbatterie	1	5+	5+	+200 km Reichweite	1 Tag	Legal	ELE5+(1)	1.300 €
Ersatztank	1	5+	5+	+240 km Reichweite	1 Tag	Legal	MEC/F4+(1)	1.400 €
Nebelwerfer	1	6+	5+	Nebelgranaten-Ausstoß	5 Tage	Illegal	MEC/F4+(1)	4.200 €
Panzerplatten	2	5+	-	+2 Panzerung (gesamt)	5 Tage	Illegal	RÜS4+(1)	2.900 €
Panzerreifen	1	4+	5+	+2 Panzerung (Antrieb)	1 Tag	Sicher.-Leg.	RÜS4+(1)	2.600 €
Versteckter Laderaum	2	6+	8+	+100 kg versteckter Laderaum	5 Tage	Illegal	MEC/F4+(1)	800 €
Waffenschächte (Motorhaube)	2	8+	6+	2 Waffen einbaubar	10 Tage	Illegal	MEC/F5+(1)	2.600 €
Waffenturm	1	6+	-	1 Waffe einbaubar (Dach)	10 Tage	Illegal	MEC/F6+(1)	5.200 €
wasserlöslicher Zweitlack	0	4+	8+	abwaschbarer Lack	3 Tage	Illegal	CHE/O4+(1)	760 €
Zusatzpanzerung	1	6+	4+	+2 Panzerung (gesamt)	5 Tage	Sicher.-Leg.	RÜS4+(1)	3.250 €
Militär- und Großfahrzeuge								
Amphibienausrüstung	2	8+	4+	Schwimmtauglich	10 Tage	Illegal	MEC/F4+(1)	7.200 €
Autopilot (unbemannt)	2	8+	6+	Auto- und Fernkontrolle	10 Tage	Illegal	MEC/F4+(1)	7.500 €
Drehbare Nummernschilder	1	5+	8+	bis zu 4 Nummernschilder	5 Tag	Illegal	MEC/F4+(1)	1.600 €
Ersatzbatterie	1	5+	5+	+200 km Reichweite	1 Tag	Legal	ELE5+(1)	4.000 €

Fahrzeugausrüstung (Fortsetzung)

Ausrüstung	KP	MW	Tarnung	Effekt	Beschaffungszeit	Legalität	KW	Preis
Militär- und Großfahrzeuge (Fortsetzung)								
Ersatztank	1	5+	5+	+240 km Reichweite	1 Tag	Legal	MEC/F4+(1)	1.400 €
Nebelwerfer	1	6+	5+	Nebelgranaten-Ausstoß	5 Tag	Illegal	MEC/F4+(1)	4.200 €
Panzerplatten	2	5+	-	+4 Panzerung (gesamt)	5 Tag	Illegal	RÜS4+(1)	7.600 €
Panzerreifen/Raupenpanzerung	1	4+	5+	+2 Panzerung (Antrieb)	1 Tag	Sicher.-Leg.	RÜS4+(1)	6.400 €
Seitliche Waffenkanzel	1	6+	-	1 Waffe einbaubar (Seite)	5 Tag	Illegal	MEC/F4+(1)	5.200 €
Versteckter Laderaum	2	6+	8+	+300 kg versteckter Laderaum	5 Tag	Illegal	MEC/F4+(1)	1.550 €
Waffenschächte (Motorhaube)	2	8+	6+	2 Waffen einbaubar	10 Tage	Illegal	MEC/F5+(1)	3.200 €
Waffenturm	1	6+	-	1 Waffe einbaubar (Dach)	10 Tage	Illegal	MEC/F6+(1)	5.900 €
wasserlöslicher Zweitlack	0	4+	8+	abwaschbarer Lack	3 Tag	Illegal	CHE/O4+(1)	4.250 €
Zusatzpanzerung	1	6+	4+	+3 Panzerung (gesamt)	5 Tag	Sicher.-Leg.	RÜS4+(1)	8.250 €

Schiffe

Autopilot (unbemannt)	2	8+	6+	Auto- und Fernkontrolle	10 Tage	Illegal	ELE4+(2)	7.500 €
Ersatzbatterie	1	5+	5+	+200 km Reichweite	1 Tag	Legal	ELE5+(2)	12.000 €
Ersatztank	1	5+	5+	+240 km Reichweite	1 Tag	Legal	MEC/Sc4+(2)	8.000 €
Nebelwerfer	1	6+	5+	Nebelgranaten-Ausstoß	5 Tag	Illegal	MEC/Sc4+(2)	9.500 €
Panzerplatten	2	5+	-	+4 Panzerung (gesamt)	5 Tag	Illegal	RÜS4+(2)	18.500 €
Schrauben + Ruderpanzerung	1	4+	-	+2 Panzerung (Antrieb)	1 Tag	Sicher.-Leg.	RÜS4+(2)	8.400 €
Seitliche Waffenkanzel	1	6+	-	1 Waffe einbaubar (Seite)	5 Tag	Illegal	MEC/Sc4+(2)	4.650 €
Stabilisierungssystem	3	8+	5+	schützt vor Sinken	14 Tage	Legal	MEC/Sc4+(2)	16.500 €
Versteckter Laderaum	2	6+	8+	+1 t versteckter Laderaum	5 Tag	Illegal	MEC/Sc4+(2)	5.450 €
Waffenschächte (Bug)	2	8+	6+	2 Waffen einbaubar	10 Tage	Illegal	MEC/Sc5+(2)	9.600 €
Waffenturm	1	6+	-	1 Waffe einbaubar (Dach)	10 Tage	Illegal	MEC/Sc6+(2)	12.550 €
Zusatzpanzerung	1	6+	4+	+3 Panzerung (gesamt)	5 Tag	Sicher.-Leg.	RÜS4+(2)	18.750 €

Strahltriebwerksmaschinen

Autopilot (unbemannt)	2	8+	6+	Auto- und Fernkontrolle	10 Tage	Illegal	ELE4+(2)	18.500 €
Ersatzbatterie	1	5+	5+	+200 km Reichweite	1 Tag	Legal	ELE5+(2)	12.550 €
Nebelwerfer	1	6+	5+	Nebelgranaten-Ausstoß	5 Tag	Illegal	MEC/St4+(2)	6.500 €

Fahrzeugausrüstung (Fortsetzung)

Ausrüstung	KP	MW	Tarnung	Effekt	Beschaffungszeit	Legalität	KW	Preis
Strahltriebwerksmaschinen (Fortsetzung)								
Panzerplatten	2	5+	-	+3 Panzerung (gesamt)	5 Tag	Illegal	RÜS4+(2)	14.500 €
Seitliche Waffenkanzel	1	6+	-	1 Waffe einbaubar (Seite)	5 Tag	Illegal	MEC/St4+(2)	8.850 €
Stabilisierungssystem	3	8+	5+	schützt vor Absturz	14 Tage	Legal	MEC/St4+(2)	32.500 €
Strahltriebwerk-Panzerung	1	4+	-	+2 Panzerung (Antrieb)	1 Tag	Sicher.-Leg.	RÜS4+(2)	12.950 €
Untere Waffenkanzel	1	6+	-	1 Waffe einbaubar (unten)	5 Tag	Illegal	MEC/St4+(2)	8.250 €
Versteckter Laderaum	2	6+	8+	+400 kg versteckter Laderaum	5 Tag	Illegal	MEC/St4+(2)	4.500 €
Waffenschächte (Bug)	2	8+	6+	2 Waffen einbaubar	10 Tage	Illegal	MEC/St5+(2)	8.650 €
Waffenturm	1	6+	-	1 Waffe einbaubar (Dach)	10 Tage	Illegal	MEC/St6+(2)	12.250 €
Zusatzpanzerung	1	6+	4+	+2 Panzerung (gesamt)	5 Tag	Sicher.-Leg.	RÜS4+(2)	24.950 €

Amphibienausrüstung

Diese ungewöhnliche Modifikation erlaubt es Personen-, Militär- und Großfahrzeugen durch Flüsse und Seen zu fahren. Obwohl die Technologie in der Wildnis des europäischen Landes lange Zeit gefragt war, gilt sie inzwischen als illegal. Viele Schmuggler nutzten die Möglichkeit, den Rhein ungesehen zu passieren und verwenden Amphibienfahrzeuge bis zum heutigen Tag.

Autopilot (unbemannt)

Autofahrzeuge fahren normalerweise nicht ohne einen Passagier an Bord. Dies wäre gesetzlich auch nicht erlaubt, außer bei Autotaxis und Autobussen. Unbemannte Autopiloten sind nichts anderes als gehackte Autofahrzeug-Rechner, die darauf programmiert werden können, automatische Routen zu fahren oder unbemannt zu einem bestimmten Ort zu fahren. Sie werden gerne von Banden eingesetzt, um ein Fluchtfahrzeug zur richtigen Zeit vorbeifahren zu lassen, anzuhalten und die Passagiere einzusammeln. Andere nutzen Fahrzeuge mit getönten Scheiben, um Schattenrechner durch die Gegend zu fahren und so eine Ortung der illegalen Rechner zu verhindern.

Beiwagen


Motorräder können bis zu zwei Personen tragen, doch mit einem Beiwagen kann die Zahl der Passagiere auf 3 erhöht werden. Die Person im Beiwagen unterliegt allen Regeln der anderen Fahrzeugpassagiere und der Beiwagen hat eine Panzerung, die der Fahrgastzellen-Panzerung (FP) entspricht.

Drehbare Nummernschilder

Was zuerst wie eine Spielerei klingt, kann ein Fahrzeug für automatisierte Spionagegeräte nahezu unsichtbar machen. Die programmierten Auto-Detektoren von H.A.S.S. verwenden unter anderem das Kennzeichen des Fahrzeugs zur positiven Identifizierung. Besitzt das Fahrzeug jedoch mehrere wechselbare Kennzeichen, wird es deutlich schwerer es zu finden.

Ersatzbatterie und Ersatztank

Egal ob Strom oder Kraftstoff, ein bisschen mehr kann nicht schaden. Beide Modifikationen erhöhen die Reichweite des Fahrzeugs und



erlauben es, weitere Strecken zu überwinden. In Europa gibt es eigentlich genügend Möglichkeiten, den Treibstoffvorrat wieder aufzufüllen, doch außerhalb der Wehrstädte ist das ganz anders.

Nebelwerfer

Nebelwerfer zünden vier Rauchgranaten um das Fahrzeug herum und vernebeln dem Gegner damit die Sicht. Diese Technologie wird gerne bei Gefechten eingesetzt, um die genaue Position von Kampffahrzeugen zu verschleiern. Alle Personen in einem Umkreis von 20 Metern um das Fahrzeug erhalten den Malus für *Nebel (stark)* +3 (siehe **Kapitel: Kampf**). Der Qualm bleibt bis zu 2 W6 Runden bestehen, sofern keine starke Luftbewegung herrscht.

Wie immer hat das Verbrechen ganz neue Verwendungszwecke für den Nebelwerfer entwickelt: So werden die vier austauschbaren Rauchgranaten beispielsweise gegen Gift- oder Betäubungsgasgranaten ersetzt.

Panzerplatten

Wem Zusatzpanzerung nicht reicht, kann noch zusätzliche Panzerplatten an das Fahrzeug schweißen. Mal davon abgesehen, dass große Stahlplatten die Sicht behindern und furchtbar viel wiegen, sind sie auch schlecht zu verstecken und sehr illegal.

Panzerreifen

Der Name ist missverständlich, denn eigentlich sind nicht die Reifen gepanzert. Panzerreifen sind schwere Metallplatten, die an den Felgen der Räder befestigt werden und somit den schutzbedürftigen Reifen verdecken. Bei Sicherheitskräften ist dieser Reifenschutz sehr beliebt.

Seitliche Waffenkanzel

Sie ist das seitliche Pendant zum auf dem Dach montierten Waffenturm und erlaubt das Anbringen einer schweren Waffe wie Maschinenkanonen und Scharfschützengewehre. Besitzt das Fahrzeug die notwendige Tragfähigkeit, kann sogar ein Geschütz montiert werden.

Stabilisierungssystem

Bei Schiffen ist das Stabilisierungssystem eine

Gruppe aufblasbarer Schwimmkörper, die selbst bei eintretendem Wasser noch genügend Auftrieb geben, um das Schiff in einen Hafen zu steuern. Auch Strahltriebwerksmaschinen besitzen ein Stabilisierungssystem, das aus Düsenpaaren besteht, welche kurz vor dem Aufprall auf dem Boden zünden umso die Sturzgeschwindigkeit auf etwa 1 km/h verringern. Der Bremsvorgang ist für die Crew jedoch etwas holprig.

Versteckter Laderaum

Es handelt sich um eine der beliebtesten Modifikationen bei Schmugglern. Versteckter Laderaum kann von außen durch Magnete oder einen tragbaren Sender geöffnet werden.

Waffenschächte

Waffenschächte sind von außen nicht mehr als Vertiefungen in der Motorhaube und damit halbwegs gut versteckt. Im Inneren befindet sich Platz für 2 Waffen sowie Munition. Als Waffen können Pistolen, Maschinenpistolen, Jagdgewehre, Sturmgewehre und selbst Granatwerfer verwendet werden. Unhandliche Scharfschützengewehre, Maschinenkanonen oder gar Geschützwaffen passen nicht unter die Motorhaube. Bei Motorrädern passen nur Pistolen und Maschinenpistolen.

Der Fahrer feuert dann statt mit seiner Fertigkeit *Fernkampfaffen* mit *Fahrzeuge*.

Waffenturm


Waffentürme erlauben das Anbringen einer schweren Waffe wie Maschinenkanonen und Scharfschützengewehre auf dem Dach des Fahrzeugs. Besitzt das Fahrzeug die notwendige Tragfähigkeit, kann sogar ein Geschütz montiert werden.

Wasserlöslicher Zweitlack

Bei dieser Modifikation handelt es sich um einen wasserlöslichen Lack, der eine andere Farbe vorgaukelt. Für Fluchtwagen wird er gern genutzt, um nach einem kurzen Stopp in der Waschanlage mit einem ganz neuen Fahrzeug auf Flucht zu gehen. In Kombination mit den drehbaren Nummernschildern kann das selbst H.A.S.S. verwirren.

Zusatzpanzerung

Strukturverstärkende Stahlmäntel, welche die



Panzerung erhöhen, sind auch im zivilen Bereich nutzbar. Sie werden für jedes Fahrzeug maßgefertigt und fallen durch die deutliche Verdickung des Stahls schnell ins Auge. Zusatzpanzerung und Panzerplatten sind zwar kombinierbar, das Fahrzeug büßt aber aufgrund des hohen Gewichts 25 % seiner Geschwindigkeit ein.

19-21 AUTOMASCHINEN

Es gibt inzwischen kaum noch eine einfache Arbeit, die eine Automaschine nicht besser und effizienter erledigen könnte als der Mensch. Allein dem Gesetz über das Verbot von Arbeitsplatzreduktion durch Automaschineneinsatz ist es zu verdanken, dass die Werke von TEUTATES, CANNSTATT und Co nicht vollständig automatisiert sind. Immer wieder versuchen die großen Unternehmen das Gesetz von 2041 rückgängig zu machen, doch ohne Erfolg.

Eine Automaschine verfügt über unterschiedliche Kompartimente mit jeweils eigenen Strukturpunkten (SP). Hierzu gehören die Strukturpunkte des Cranialmoduls (SP-C), des Torsos (SP-T), der Arme (SP-A) und der Beine/Raupe (SP-B/R). Die Konstruktionspunkte (KP) geben die Zahl möglicher Modifikationen an und die Panzerung (P) den Schutz vor physischem Schaden (siehe **Kapitel: Automaschinen**).

AXTBLATT Schlächter & Zerstörer

Die Firma AXTBLATT aus der Wehrstadt Saarbrücken stellt ausnahmslos grobschlächtige Kampf-Automaschinen her. Ihre beiden Glanzstücke automatisierter Zerstörungskunst sind die *Schlächter* und die *Zerstörer*. Die *Schlächter* ist etwas schwächer aufgebaut, kann sich aber auf Beinen auch an Orte bewegen, welche mit Raupen schwierig zu erreichen sind. Die *Zerstörer* ist schwer gepanzert und extrem stark. Ihre Raupen sind besonders für einfaches Gelände geeignet.

CANNSTATT Gibbon, Pavian & Gorilla

Die berühmten Fahrzeughersteller haben sich der friedlichen Nutzung von Automaschinen verschrieben und stellen ausschließlich Hilfen für den Alltag her. Die *Gibbon* basiert auf einem sehr frühen Konzept und bewegt sich bis heute auf Raupen. Die fortschrittlicheren *Pavian* und *Gorilla*

stehen auf Beinen, besitzen eine höhere Stärke als die *Gibbon* und sind deutlich beweglicher in ihrem Handeln. Sie gehören zu den beliebtesten Automaschinen auf dem Markt.

JUNO Decurio

Die Automaschinenschmiede JUNO ist eine 100%ige Tochter von TEUTATES und vertreibt ausschließlich zivile Automaschinen. Die *Decurio* ist ein altes Modell, doch Sie ist immer noch im Einsatz und kann bis heute erworben werden. Wie nahezu alle alten Automaschinen bewegt sie sich auf Raupen fort.

JUNO Legatus

Der fortschrittliche Nachfolger der *Decurio* ist die *Legatus*. Ihr auf Beinen ruhender Torso kann sich um 360° auf der Hüfte drehen, was ihr gerade in engen Räumlichkeiten einen großen Spielraum gibt. Mit einer moderaten Stärke und akzeptabler Panzerung ist sie auch für einen rauerer Einsatz zweckdienlich.

MECHANUS Daimos, Phobos, Tyr & Baal

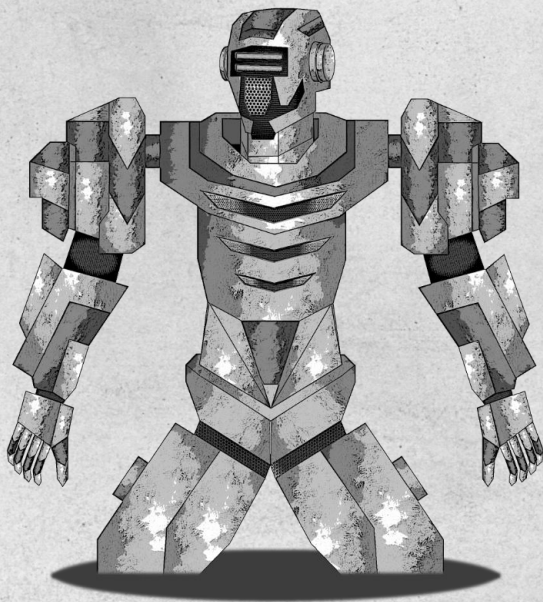
Auch MECHANUS aus Wertheim verdingt sich mit Wach- und Kampfautomaschinen. Ihre *Daimos*, *Phobos* und *Tyr* sind menschengroße Kampfmaschinen mit exzellenten Gefechtseigenschaften. Aufgrund der geringen Anschaffungskosten und der hervorragenden Panzerung werden sie gerne für kleine Privatarmeen genutzt. Die *Baal* ist hingegen eine wirklich große Kampfmaschine mit hoher Panzerung. Durch die eher mäßigen Nahkampfeigenschaften wird sie gerne als mobile Waffenplattform verwendet.

STERNWERK Goethe & Schiller

Als kleine Automaschinenschmiede im Hinterhof begann die Firmengeschichte von STERNWERK. Die hohe Qualität der Maschinen, die überzeugte Freundlichkeit der Mitarbeiter und eine sehr zuvorkommende Wartungspolitik machen STERNWERK zu einem der aufstrebenden Sterne in diesem Segment. Die *Goethe* und *Schiller* unterscheiden sich nur marginal in ihrer Optik, auf welche Sternwerk einen hohen Wert legt. Man könnte fast sagen, die beiden Automaschinentypen mit ihren angenehmen Stimmen wirken futuristisch.

Automaschinen

Automaschine	SP-C	SP-T	SP-A	SP-B/R	KP	P	Antrieb	Größe	Beschaffungszeit	Legalität	KW	Preis
AXTBLAIT Schlächter	15	30	20	25	10	12	Beine	groß	14 Tage	Illegal	MEC/A6+(3)	46.000 €
AXTBLAIT Zerstörer	18	32	25	50	12	14	Raupe	groß	14 Tage	Illegal	MEC/A6+(3)	49.000 €
CANNSTATT Gibbon	8	12	10	20	5	4	Raupe	normal	1 Tag	Legal	MEC/A4+(3)	8.900 €
CANNSTATT Pavian	8	14	12	12	4	5	Beine	normal	1 Tag	Legal	MEC/A5+(3)	9.600 €
CANNSTATT Gorilla	10	16	12	12	6	4	Beine	normal	1 Tag	Legal	MEC/A5+(3)	11.200 €
JUNO Decurio Typ 1	7	14	8	18	4	4	Raupe	normal	1 Tag	Legal	MEC/A4+(3)	12.800 €
JUNO Decurio Typ 2	8	15	10	20	5	4	Raupe	normal	1 Tag	Legal	MEC/A4+(3)	13.600 €
JUNO Decurio Typ 3	8	14	12	24	5	5	Raupe	normal	1 Tag	Legal	MEC/A4+(3)	14.500 €
JUNO Legatus Typ 1	7	15	13	13	5	5	Beine	normal	1 Tag	Legal	MEC/A5+(3)	16.800 €
JUNO Legatus Typ 2	8	15	13	13	6	5	Beine	normal	1 Tag	Legal	MEC/A5+(3)	17.200 €
JUNO Legatus Typ 3	9	15	13	13	6	5	Beine	normal	1 Tag	Legal	MEC/A5+(3)	19.800 €
MECHANUS Daimos	8	15	14	14	4	8	Beine	normal	5 Tage	Illegal	MEC/A5+(3)	15.800 €
MECHANUS Phobos	8	15	14	14	5	8	Beine	normal	5 Tage	Illegal	MEC/A5+(3)	16.000 €
MECHANUS Tyr	9	16	15	15	4	9	Beine	normal	5 Tage	Illegal	MEC/A5+(3)	16.500 €
MECHANUS Baal	19	35	20	20	12	14	Beine	groß	10 Tage	Illegal	MEC/A6+(3)	37.000 €
STERNWERK Goehnte	7	12	12	12	5	6	Beine	normal	1 Tag	Legal	MEC/A5+(3)	10.200 €
STERNWERK Schiller	7	14	12	12	6	6	Beine	normal	1 Tag	Legal	MEC/A5+(3)	12.200 €
TEUTATES Zenturio Typ 1	6	12	12	24	4	8	Raupe	normal	5 Tage	Illegal	MEC/A4+(3)	14.500 €
TEUTATES Hannibal XV	30	60	45	45	15	20	Beine	gigant.	60 Tage	Illegal	MEC/A8+(3)	96.000 €
TEUTATES Zenturio Typ 2	7	13	12	12	5	9	Beine	normal	5 Tage	Illegal	MEC/A5+(3)	18.000 €
TEUTATES Zenturio Typ 3	8	15	13	13	5	10	Beine	normal	5 Tage	Illegal	MEC/A5+(3)	18.500 €
TEUTATES Zenturio Typ 4	8	15	13	13	6	10	Beine	normal	5 Tage	Illegal	MEC/A5+(3)	21.000 €

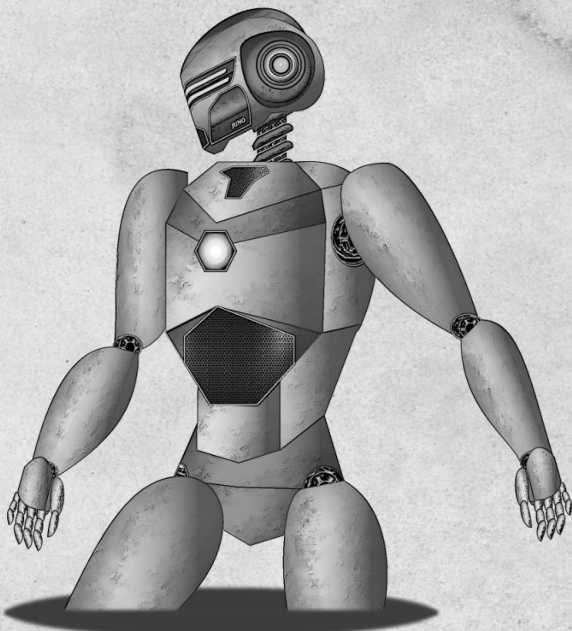
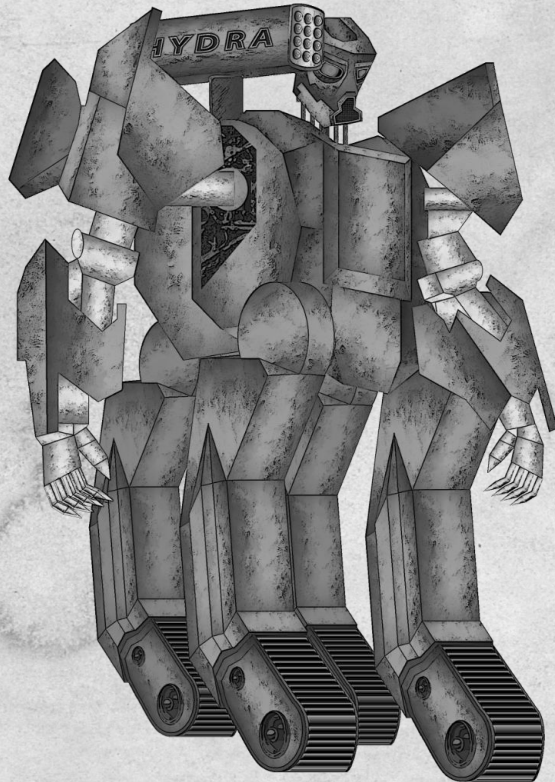


TEUTATES Zenturio Typ 2

Im Jahr 2038 als Weiterentwicklung des mechanischen Kriegers für das europäische Militär entwickelt, leistet sie bis zum heutigen Tag Dienst an der Front. Es gibt bessere, schnellere und kampfstärkere Nachfolgerinnen, doch die Zenturio Typ 2 bleibt eine der beliebtesten Kampfautomaschinen für Spezialeinsätze. Inzwischen sind auch viele von ihnen als abgerüstete Zivilversion auf den Straßen zu sehen.

AXTBLATT Zerstörer

Die Firma AXTBLATT setzt weniger auf Aussehen und mehr auf Stahl. Der Zerstörer ist ein Koloss auf raupenartigen Beinen, der mit schwerer Bewaffnung, tödlicher Gleichgültigkeit und wenig Intelligenz aufwartet. Ihrem seltsamen Aussehen verdankt er den Beinamen *Kentaur*.



JUNO Legatus Typ 3

Das neueste Modell von JUNO überzeugt durch sein menschenähnliches Äußeres, hohe Intelligenz und standardmäßigem Sprachmodul, mit einer großen Anzahl verschiedener Stimmen. Die Legatus Typ 3 ist lernfähig und passt sich innerhalb von Wochen perfekt an die Bedürfnisse ihres Besitzers an.

TEUTATES Zenturio Typ 1

Es ist kaum zu glauben, aber die älteste Automaschine Europas ist noch immer auf dem Markt erhältlich. TEUTATES versuchte schon mehrfach die überholte Kampfmaschine einzumotten, doch sie hatten nicht mit der Halsstarrigkeit des europäischen Militärs gerechnet. Diese haben immer noch mehrere Hundert *Zenturio Typ 1* im Einsatz und inzwischen viele Prozesse auf die kleine Automaschine ausgerichtet. Werkstätten, Waffen, Spezialausrüstung, alles passt für die *Zenturio Typ 1* und müsste im Fall einer Neuanschaffung geändert werden.

TEUTATES Hannibal XV

Natürlich konnte es sich TEUTATES nicht verkneifen, die machtvollste Automaschine aller Zeiten auf den Markt zu bringen. Die *Hannibal* ist wahrhaftig ein Riese und verbreitet Furcht, wo immer sie auftaucht. Ihre gewaltigen Motoren geben ein dumpfes, mechanisches Dröhnen von sich, das bereits aus weiter Entfernung zu hören ist. Voll ausgerüstet kann sie es auch jederzeit mit den schrecklichsten *Diabolus* aufnehmen. Ihre Servogelenke erlauben es der Automaschine, sich zu Transportzwecken in eine nahezu rechteckige Form zu bringen, in welcher er die Größe eines *Mjöltnir* Kampfpanzers besitzt. Dies erlaubt auch den Transport des Hannibal mit der TEUTATES *Munin*.

TEUTATES Zenturio Typ 2, 3, 4

Sie sind dem Typ 1 in jeder nur erdenklichen Hinsicht überlegen, sind knallharte Kampfmaschinen mit einem kalten Intellekt und werden als Elitekämpfer eingesetzt. Dennoch haben es die neuen Generationen des *Zenturio* nicht geschafft, ihren Ahnen vom Verkaufspodest zu drängen. Die Nachfolger sind exzellente Krieger und eine kleine Gruppe gut ausgerüsteter *Zenturios* kann erheblich mehr Schaden anrichten als jeder *Hannibal*.

19-22 AUSTRÜSTUNG FÜR AUTOMASCHINEN

Automaschinen sind hochgradig anpassungsfähige Systeme, welche für spezifische Aufgaben modifiziert werden können. Das europäische Militär hat im Laufe der letzten Jahrzehnte Dutzende Spezialmodule anfertigen

lassen, mit welchen ihre Kampf-Automaschinen in Sturmsoldaten, schnelle Eingreiftruppen, Wachposten, Panzergrenadiere, Patrouillen-truppen, Pioniere und vieles mehr umgerüstet werden können. Ein Teil dieser Ausrüstung schafft es immer wieder auf den Schwarzmarkt und wird dort zu hohen Preisen an Freunde rechnergestützter Privatarmeen verkauft.

Amphibienausrüstung

Natürlich sind Automaschinen standardmäßig wasserdicht und schmutzresistent, doch für die Bewegung unter Wasser wurden sie nicht konzipiert. Die Amphibienausrüstung verleiht den Blehsoldaten eine Bewegung unter Wasser, die ihrer normalen Bewegungsgeschwindigkeit entspricht. Damit können sie nicht nur Flüsse und Seen unterqueren, sondern werden unter Wasser zu tödlichen Waffen.

Ausfahrbare Schwertklinge

Auch auf Fernkampf ausgelegte Automaschinen sind im Nahkampf nicht zu unterschätzen. Die ausfahrbare Schwertklinge erlaubt es, eine lange Stahlklinge auszufahren, welche den gleichen Schaden wie ein Einhandschwert verursacht.

EMP-Käfig

Bei dieser Modifikation werden hauchfeine Drähte in den Rahmen der Automaschine eingewoben, die eine vollständige Blockade elektromagnetischer Wellen zulassen. Durch den EMP-Käfig werden Automaschinen immun gegen EMP-Waffen.

Ersatzbatterie

Eine geladene Automaschine kann mit einer Batterieladung bis zu 24 Stunden unabhängig von Stromquellen agieren. Mit der Ersatzbatterie steigt diese Aktionszeit um weitere 24 h.

Interne Druckkühlung

Durch Kompressoren kann die Temperatur in der Automaschine plötzlich abgekühlt werden. Dadurch erhalten Automaschinen 10 Punkte Panzerung gegen Hitze und Feuer (FEU).

Nebelwerfer

Die Automaschine zündet 4 Rauchgranaten, welche die Sicht erheblich einschränken. Alle Personen in einem Umkreis von 20 Metern um die

Automaschinenrüstung

Ausrüstung	KP	MW	Tarnung	Effekt	BZ	Legalität	KW	Preis
Amphibienrüstung	1	8+	4+	Schwimmtauglich	10 Tage	Legal	MFC/A6+(1)	2.400 €
Ausfahrbare Schwertklinge	1	6+	6+	Klinge für Nahkampf	5 Tage	Illegal	MFC/A6+(1)	950 €
EMP-Käfig	1	8+	6+	immun gegen EMP	10 Tage	Illegal	MFC/A6+(1)	2.600 €
Ersatzbatterie	1	5+	5+	+24 Stunden	1 Tag	Legal	ELE6+(1)	650 €
Interne Druckkühlung	1	6+	6+	10 Punkte Feuerpanzerung	3 Tage	Legal	MFC/A6+(1)	850 €
Nebelwerfer	1	6+	5+	Nebelgranaten-Ausstoß	5 Tag	Illegal	MFC/A5+(1)	1.100 €
Panzerplatten	2	5+	-	+4 Panzerung (alle Parteien)	5 Tag	Illegal	RÜS5+(1)	1.300 €
Sprungdüsen	1	6+	4+	bis zu 20 Meter Sprünge	5 Tage	Illegal	MFC/A6+(1)	1.450 €
Strahltriebwerk-Sprungeinheit	2	8+	-	bis zu 100 Meter fliegen	10 Tage	Illegal	MFC/A8+(1)	3.600 €
Verstecktes Fach	2	6+	8+	2 kg versteckter Laderaum	5 Tag	Illegal	MFC/A5+(1)	250 €
Waffenschacht (Arm)	1	6+	6+	1 Waffe einbaubar	10 Tage	Illegal	MFC/A6+(1)	850 €
Waffenaufbau (Schulter)	1	6+	-	1 schwere Waffe einbaubar	10 Tage	Illegal	MFC/A6+(1)	1.200 €
Zentraler Koordinationsrechner	-	-	-	viele Automaschinen koordinieren	1 Tag	Legal	ELE/8+(2)	115.000 €
Zusatzpanzerung	1	6+	5+	+2 Panzerung (gesamt)	5 Tag	Sicher.-Leg.	RÜS5+(1)	1.900 €

Automaschine erhalten den Malus für *Nebel (stark)* +3 (siehe **Kapitel: Kampf**). Die Automaschine schaltet bei Betätigung des Nebelwerfers automatisch auf Infrarotsensorik um, wodurch sie keine Nachteile erhält. Der Qualm bleibt bis zu 2 W6 Runden bestehen, sofern keine starke Luftbewegung herrscht.

Panzerplatten

Die Automaschine wird von schweren Stahlplatten umgeben, welche die Panzerung deutlich erhöhen. Automaschinen mit Panzerplatten sind sofort als militärische Versionen zu erkennen, welche in Europa als illegal zählen.

Sprungdüsen

Mit diesen regulierbaren Steurdüsen kann die Automaschine einen weiten oder hohen Sprung durchführen, der sie bis zu 20 Meter hoch oder weit katapultiert. Alternativ kann sie einen Fall bremsen und unbeschadet den Boden erreichen.

Strahltriebwerk-Sprungeinheit

Basierend auf der Technologie von Strahltriebwerksmaschinen können die Automaschinen Sprünge von bis zu 100 Metern durchführen. Da die Strahltriebwerksgondeln relativ breit sind, ist nicht gleichzeitig Platz für einen Waffenaufbau (Schulter). Alternativ kann die Automaschine einen Fall bremsen und unbeschadet den Boden erreichen.

Waffenaufbau (Schulter)

Der Waffenaufbau erlaubt es einer Automaschine, eine Maschinenkanone oder ein Scharfschützengewehr auf der Schulter zu tragen. Große und gigantische Automaschinen können bis zu 2 Waffenaufbauten tragen, die TEUTATES Hannibal XV kann die Waffenaufbauten sogar mit einer Geschützwafe ausrüsten.

Zentraler Koordinationsrechner (stationär)

Wer mehr als eine Automaschine außerhalb der persönlichen Rufreichweite koordinieren möchte, kann einen zentralen Koordinationsrechner etablieren. Diese Hochleistungsrechner halten die Kommunikation zwischen den Automaschinen aufrecht und erlauben es den Maschinen direkte Befehle elektronisch mitzuteilen. Durch die enormen Sicherheitsbedingungen an zentrale Automaschinensteuerung sind diese Rechner

oder besser gesagt ihre Programme extrem kostspielig. Sie verfügen über ein E-Schwert und E-Wall Stufe V und nicht wenige sind zusätzlich mit einem E-Radar Stufe V ausgerüstet. Jeder zentrale Koordinationsrechner besitzt mindestens 1 mobiles Eingabegerät, mit welchem den Automaschinen Befehle gegeben werden können. Das Eingabegerät verfügt über einen Stimmenanalysator, der Befehle nur weitergibt, wenn die Stimmuster dafür berechtigt sind. Die hochwertigen Mikrofone sind extrem sensibel und können digital abgespielte Befehle von einer wahren Stimme unterscheiden (*Wahrnehmungstests mit 6 W6*). Jedes zusätzliche Eingabegerät liegt bei 6500 C. Die Reichweite beträgt etwa 5 km und wird von einem Signalverstärker Stufe V unterstützt. Ein zentraler Koordinationsrechner kann theoretisch bis zu 500 Automaschinen simultan befehlen. Doch wer kann sich schon so viele Automaschinen leisten?

Zusatzpanzerung

Die Automaschine wird mit verstärkten Carbonplatten bestückt, welche ihr ein bulliges Aussehen verleihen. Wer sich nicht mit Automaschinen auskennt, wird aber nicht sagen können, ob es sich um eine zivile oder militärische Version handelt. Zusatzpanzerung und Panzerplatten sind zwar kombinierbar, die Automaschine büßt aber aufgrund des hohen Gewichts 25 % ihrer Geschwindigkeit ein.

19-23 AUTOMASCHINEN TKA PROZESSOREN

Taktische Kampf-Algorithmen Prozessoren lassen eine herkömmliche Automaschine zum stählernen Krieger werden. Jede Automaschine kann nur mit einem TKA Prozessor ausgestattet werden. Er entscheidet über die Fertigkeiten der Automaschine im Nah- und Fernkampf, aber auch deren Reaktion im Kampf. Der Einbau von TKA Prozessoren in zivile Automaschinen ist grundsätzlich illegal. Dem aufmerksamen Beobachter kann auffallen, dass sich die Automaschine graziler und koordiniert bewegt, dass sie ein taktisches Bewegungsmuster verwendet und ständig die Umgebung überwacht. Kurz gesagt, sie wirkt bewusster. Der Einbau eines TKA Prozessors verlangt grundsätzlich einen **Mechaniker-Test** mit dem Mindestwurf 8+(2).

19-24 ELEKTRONIK

Die gesamte Welt von Europa wird heute durch Rechner und Maschinen gesteuert. Zu den meistverkauften Elektronikartikeln zählen Mobiltelefone (MoFos) und die größeren Spiegel, welche zum mobilen Springen im Datenstrom einladen. Schreibmaschinen sind teure, aber dafür transportable Hochleistungsrechner, die gerne von Geschäftsleuten verwendet werden, während Standrechner den typischen Arbeitsplatz zieren.

TKA Prozessoren für Automaschinen

TKA Prozessor	Baujahr	Fernk.	Nahk.	Reaktion	Beschaffungszeit	Legalität	KW	Preis
TEUTATES Aquila V1	2034	4	2	3 W6	9 Tage	Illegal	INF/A6+(1)	1.600 C
TEUTATES Aquila V2	2036	5	2	3 W6	9 Tage	Illegal	INF/A6+(2)	2.000 C
TEUTATES Aquila V3	2042	6	3	4 W6	9 Tage	Illegal	INF/A6+(2)	2.800 C
TEUTATES Aquila V4	2046	7	3	4 W6	9 Tage	Illegal	INF/A6+(3)	3.200 C
TEUTATES Aquila V5	2051	7	4	5 W6	9 Tage	Illegal	INF/A6+(3)	3.600 C
TEUTATES Leonidas V1	2034	2	5	3 W6	9 Tage	Illegal	INF/A6+(2)	2.000 C
TEUTATES Leonidas V2	2036	2	6	3 W6	9 Tage	Illegal	INF/A6+(2)	2.400 C
TEUTATES Leonidas V3	2043	2	8	4 W6	9 Tage	Illegal	INF/A6+(3)	3.200 C
TEUTATES Leonidas V4	2046	2	9	4 W6	21 Tage	Illegal	INF/A6+(3)	3.600 C
TEUTATES Signum V1	2035	3	3	3 W6	9 Tage	Illegal	INF/A6+(1)	1.600 C
TEUTATES Signum V2	2039	4	5	3 W6	9 Tage	Illegal	INF/A6+(2)	2.800 C
TEUTATES Signum V3	2035	5	6	3 W6	9 Tage	Illegal	INF/A6+(3)	3.600 C
TEUTATES Signum V4	2049	6	7	4 W6	21 Tage	Illegal	INF/A6+(3)	4.400 C
MECHANUS N1	2048	5	6	3 W6	21 Tage	Illegal	INF/A6+(3)	3.250 C
MECHNAUS F1	2051	6	5	4 W6	21 Tage	Illegal	INF/A6+(3)	3.050 C
AXTBLATT Klinge 1	2049	2	7	5 W6	7 Tage	Illegal	INF/A6+(3)	2.250 C

Elektronik

Modell	Akku	Hacken	Tarnung	Beschaffungszeit	Legalität	KW	Gewicht	Preis
MoFos								
MERCURIUS T1 (10 cm)	12 h	-5	6+	1 Tag	Legal	ELE4+(2)	0,5 kg	200 C
MERCURIUS T2 (12 cm)	12 h	-4	6+	1 Tag	Legal	ELE4+(2)	0,5 kg	450 C
MERCURIUS T3 (14 cm)	11 h	-3	5+	1 Tag	Legal	ELE4+(2)	1 kg	750 C
MINERVA Elementar (11 cm)	14 h	-2	6+	1 Tag	Legal	ELE4+(2)	0,5 kg	350 C
MINERVA Fortschritt (11 cm)	13 h	-3	6+	1 Tag	Legal	ELE4+(2)	0,5 kg	650 C
MINERVA Zukunft (13 cm)	12 h	-2	5+	1 Tag	Legal	ELE4+(2)	1 kg	1.100 C
Spiegel								
MERCURIUS T4 (17 cm)	8 h	-2	5+	1 Tag	Legal	ELE4+(2)	1 kg	800 C
MERCURIUS T5 (20 cm)	8 h	-2	5+	1 Tag	Legal	ELE4+(2)	1 kg	1.050 C
MERCURIUS T6 (24 cm)	7 h	-1	4+	1 Tag	Legal	ELE5+(2)	1 kg	1.250 C
MINERVA Traumwelt (20 cm)	11 h	-1	5+	1 Tag	Legal	ELE5+(2)	1 kg	1.300 C
MINERVA Seele (24 cm)	10 h	-1	4+	1 Tag	Legal	ELE5+(2)	1,5 kg	1.550 C
TEUTATES Tactica (25 cm)	24 h	0	4+	5 Tage	Illegal	ELE6+(2)	2 kg	3.800 C
Schreibmaschinen								
MERCURIUS T7	8 h	0	4+	1 Tag	Legal	ELE5+(2)	2,5 kg	4.200 C
MERCURIUS T8	12 h	1	4+	1 Tag	Legal	ELE6+(2)	2,5 kg	6.300 C
MINERVA Kompakt	14 h	0	4+	1 Tag	Legal	ELE5+(2)	2,5 kg	5.500 C
MINERVA Generator	14h	1	4+	1 Tag	Legal	ELE6+(2)	2,5 kg	7.900 C
MINERVA Datenstrom	13h	2	4+	1 Tag	Legal	ELE8+(2)	2,5 kg	12.400 C
RELIEFPFEILER heXter V1	26 h	2	4+	10 Tage	Illegal	ELE8+(2)	3,5 kg	10.600 C
RELIEFPFEILER heXter V2	14 h	3	4+	10 Tage	Illegal	ELE8+(2)	4,5 kg	18.400 C
Standrechner								
HYPNOS Opium	-	0	-	3 Tage	Legal	ELE4+(2)	12,5 kg	6.500 C
HYPNOS Laudanum	-	2	-	3 Tage	Legal	ELE4+(2)	13,5 kg	8.500 C
MERCURIUS T9	-	1	-	1 Tag	Legal	ELE4+(2)	11 kg	7.000 C
MINERVA SR Generation 9	-	0	-	1 Tag	Legal	ELE4+(2)	10 kg	1.200 C
MINERVA SR Generation 10	-	1	-	1 Tag	Legal	ELE4+(2)	12 kg	6.600 C
MINERVA SR Generation 11	-	2	-	3 Tage	Legal	ELE4+(2)	15 kg	9.800 C
MINERVA SR Generation 12	-	3	-	5 Tage	Legal	ELE5+(2)	21 kg	14.500 C
TEUTATES Rheingold	-	4	-	10 Tage	Illegal	ELE6+(2)	26 kg	46.000 C
Speicher								
MINERVA 10 TMag	-	-	8+	1 Tag	Legal	ELE6+(2)	0,5 kg	50 C
MINERVA 100 TMag	-	-	8+	1 Tag	Legal	ELE6+(2)	0,5 kg	250 C
MINERVA 1 PMag	-	-	6+	1 Tag	Legal	ELE6+(2)	0,5 kg	1.250 C
MINERVA 10 PMag	-	-	6+	1 Tag	Legal	ELE6+(2)	1 kg	5.000 C
MINERVA 100 PMag	-	-	5+	3 Tage	Legal	ELE6+(2)	1,5 kg	12.000 C

MoFos

Die nahezu quadratischen Mobiltelefone sind die kleinste Form von Rechner mit visueller Darstellung. Ihre Aufgabe als Kommunikationsgerät ist in den letzten Jahren in den Hintergrund getreten, stattdessen werden sie immer häufiger zum Springen im Datenstrom eingesetzt. MoFos kommen typischerweise mit 10 TMag internem Speicher.

Spiegel

Für Menschen, denen der Bildschirm eines MoFos zu klein ist, wurden die Spiegel entwickelt. Sie sind nicht mehr zum Telefonieren gedacht, obwohl sie über diese Funktion verfügen. Spiegel sind nichts anderes als große Versionen von MoFos, deren breiter Bildschirm das Springen im Datenstrom komfortabler macht. Aufgrund ihrer Größe passen sie jedoch nicht in die typischen quadratischen MoFo-Hosentaschen. Spiegel kommen typischerweise mit 100 TMag internem Speicher.

Schreibmaschinen

Die Idee eines tragbaren Rechners mit der Leistung eines klassischen Standrechners war die Geburtsstunde der Schreibmaschinen. Sie haben ausfahrbare Bildschirme, die groß genug sind, um gemütlich im Datenstrom zu springen oder mit dem Rechner an einem Tisch zu arbeiten. Schreibmaschinen kommen typischerweise mit 500 TMag internem Speicher.

Standrechner

Wer auf höchste Rechenleistung Wert legt, kommt an den klassischen Standrechnern nicht vorbei. Sie haben gewaltige Prozessoren, die höchste Geschwindigkeit im Datenstrom bieten und jedwedes Programm flüssig laufen lassen. Standrechner kommen typischerweise mit 1 PMag internem Speicher.

Speicher

Digitaler Speicher wird nach möglichen magnetischen Zuständen eingeteilt. Umso mehr magnetische Zustände ein Speicher darstellen kann, umso mehr Daten können darauf gespeichert werden. Ein magnetischer Zustand ist 1 oder 0 (kurz Mag), also magnetisiert oder nicht magnetisiert. Diese Klassifizierung stammt noch aus einer Zeit, als digitale Daten auf

magnetischen Speichern abgelegt wurden. Die neuen Holopeicher funktionieren auf einer vollständig anderen Technologie, haben aber das alte Klassifizierungssystem übernommen. Ein Speicher mit 1 TMag (Terra Mag) kann also 1 Billionen magnetische Zustände speichern, ein 1 PMag (Peta Mag) Speicher sogar 1 Billionen Zustände. Großrechner von HYPNOS und MINERVA arbeiten mit Tausenden von EMag (Exa Mag) Speicherkernen. Holopeicher werden direkt an die Geräte angeschlossen, um Daten zu übertragen und erhalten von den Geräten ihren benötigten Strom.

RELIEFPFEILER

Die Hackergruppe RELIEFPFEILER bietet inzwischen über den Schwarzmarkt eigene Schreibmaschinen an, die einzig und allein zum Hacken geschaffen wurden. Eigentlich sind es modifizierte Versionen des MINERVA Datenstrom, welche mit besseren Prozessoren und langlebigeren Batterien ausgestattet wurden.

19-25 PROGRAMME

Alle Rechner werden ohne Programme ausgeliefert und besitzen nur ein rudimentäres Betriebssystem. Programme sind separat verfügbar. Jedes Programm benötigt Speicherplatz auf dem verwendeten Gerät oder muss in Form eines externen HoloSpeichers an das Gerät angeschlossen sein.

Will ein Charakter mit dem Gerät nur im Datenstrom springen oder normale Rechen- und Textverarbeitung durchführen, kann er das Betriebssystem des Gerätes nutzen. Doch es sind auch „speziellere“ Programme verfügbar.

E-Cheffrier

Die Verschlüsselung von elektronischen Daten ist in Europa weit verbreitet. Der heutige Vernetzungsgrad moderner Systeme macht Rechner angreifbar gegen Hackerangriffe und oft ist es am Ende die Datenverschlüsselung, welche geraubte Dateien nutzlos macht. Der E-Cheffrierer ist ein Programm, das Kryptographen zur schnellen und unkomplizierten Verschlüsselung von Daten nutzen. Häufig ist es nicht mehr als ein bestimmtes Wort, ein Satz oder eine Textzeile aus Hamlet, welche benötigt wird, um die Verschlüsselung automatisch rückgängig zu machen. Kriminellere Energien setzen E-Cheffrierer

Programme

Programm	Effekt	Speicher	BZ	KW	Legalität	Preis
E-Schwert I	Aktivabwehr 1 W6	1 TMag	1 Tag	INF/A4+(1)	Legal	50 C
E-Schwert II	Aktivabwehr 2 W6	5 TMag	1 Tag	INF/A4+(2)	Legal	100 C
E-Schwert III	Aktivabwehr 3 W6	10 TMag	1 Tag	INF/A5+(2)	Legal	500 C
E-Schwert IV	Aktivabwehr 4 W6	100 TMag	1 Tag	INF/A6+(2)	Legal	3.000 C
E-Schwert V	Aktivabwehr 5 W6	1 PMag	1 Tag	INF/A8+(2)	Legal	12.000 C
E-Radar I	Hackerortung 1 W6	10 TMag	5 Tage	INF/A4+(1)	Illegal	600 C
E-Radar II	Hackerortung 2 W6	50 TMag	5 Tage	INF/A4+(2)	Illegal	2.000 C
E-Radar III	Hackerortung 3 W6	250 TMag	5 Tage	INF/A5+(2)	Illegal	6.000 C
E-Radar IV	Hackerortung 4 W6	500 TMag	5 Tage	INF/A6+(2)	Illegal	12.500 C
E-Radar V	Hackerortung 5 W6	1 PMag	5 Tage	INF/A8+(2)	Illegal	18.000 C
E-Wall I (int.)	Passivabwehr 1 W6	1 TMag	1 Tag	INF/A4+(1)	Legal	40 C
E-Wall II (int.)	Passivabwehr 2 W6	5 TMag	1 Tag	INF/A4+(2)	Legal	90 C
E-Wall III (int.)	Passivabwehr 3 W6	10 TMag	1 Tag	INF/A5+(2)	Legal	450 C
E-Wall IV (int.)	Passivabwehr 4 W6	100 TMag	1 Tag	INF/A6+(2)	Legal	2.500 C
E-Wall V (int.)	Passivabwehr 5 W6	1 PMag	1 Tag	INF/A8+(2)	Legal	10.000 C
E-Wall I (ext.)	Passivabwehr 1 W6	1 TMag	1 Tag	INF/A4+(1)	Legal	45 C
E-Wall II (ext.)	Passivabwehr 2 W6	5 TMag	1 Tag	INF/A4+(2)	Legal	100 C
E-Wall III (ext.)	Passivabwehr 3 W6	10 TMag	1 Tag	INF/A5+(2)	Legal	500 C
E-Wall IV (ext.)	Passivabwehr 4 W6	100 TMag	1 Tag	INF/A6+(2)	Legal	2.750 C
E-Wall V (ext.)	Passivabwehr 5 W6	1 PMag	1 Tag	INF/A8+(2)	Legal	11.000 C
Fälscher I	1 BW für Digi. Fälschen	100 TMag	9 Tage	INF/A5+(2)	Illegal	2.000 C
Fälscher II	2 BW für Digi. Fälschen	500 TMag	9 Tage	INF/A6+(2)	Illegal	6.000 C
Fälscher III	3 BW für Digi. Fälschen	1 PMag	9 Tage	INF/A8+(2)	Illegal	12.500 C
Lenker I	1 BW auf Steuern Fahrz.	100 TMag	5 Tage	INF/A4+(1)	Illegal	450 C
Lenker II	2 BW auf Steuern Fahrz.	250 TMag	5 Tage	INF/A4+(2)	Illegal	1.800 C
Lenker III	3 BW auf Steuern Fahrz.	500 TMag	5 Tage	INF/A5+(2)	Illegal	6.900 C
Lenker IV	4 BW auf Steuern Fahrz.	1 PMag	5 Tage	INF/A6+(2)	Illegal	11.500 C
Lenker V	5 BW auf Steuern Fahrz.	10 PMag	5 Tage	INF/A8+(2)	Illegal	16.000 C
E-Cheffrierer I	10 Runden für Verschlüssel.	1 TMag	5 Tage	INF/A4+(1)	Legal	150 C
E-Cheffrierer II	8 Runden für Verschlüssel.	5 TMag	5 Tage	INF/A4+(1)	Legal	300 C
E-Cheffrierer III	6 Runden für Verschlüssel.	10 TMag	5 Tage	INF/A5+(1)	Illegal	1.500 C
E-Cheffrierer IV	4 Runden für Verschlüssel.	100 TMag	5 Tage	INF/A6+(1)	Illegal	9.000 C
E-Cheffrierer V	2 Runden für Verschlüssel.	1 PMag	9 Tage	INF/A8+(1)	Illegal	36.000 C

gerne ein, um auf gehackten Rechnern Daten in Windeseile zu verschlüsseln und damit für ihren Besitzer unbrauchbar zu machen. Für das Entschlüsselungswort sind Unternehmen mitunter bereit, viel Geld zu zahlen. Der E-Cheffrierer setzt die Verschlüsselungszeit für elektronische Daten erheblich herunter. Wo für die manuelle Verschlüsselung Tage benötigt würden, benötigt ein E-Cheffrierer nur wenige Sekunden. Die in der Tabelle angegebenen Verschlüsselungszeiten sind für jeweils bis zu 1 PMag Datengröße.

E-Radar

Das E-Radar ist in der Lage, Hacker ausfindig zu machen, indem es in den Hacker-Rechner eindringt und das Verbindungsprotokoll ausliest. Da auch diese Art der aktiven Hackerabwehr als illegal zählt, sind E-Radar-Programme zwar auf vielen Rechnern installiert, jedoch ohne groß damit zu werben.

E-Schwert

Das E-Schwert ist eine aktive Verteidigung des Rechners, die auf dem eigenen Rechner

stattfindet. E-Schwerter sind vollständig legal und können für kommerzielle Zwecke bis zu Stufe V erworben werden. Je höher die Stufe des E-Schwertes, je besser schützt das Programm vor Hackerangriffen.

E-Wall (extern)

Der E-Wall ist die zentrale Verteidigung eines Rechners vor Hackern. Er unterbindet Hackerangriffe, noch bevor der Hacker in der Lage ist, den Rechner zu betreten. Den E-Wall gibt es intern und extern. Der externe E-Wall erschwert dem Hacker das Betreten des Rechners.

E-Wall (intern)

Hat ein Hacker den externen E-Wall des Rechners überwunden, hilft nur noch der interne E-Wall, welcher den Zugriff auf Daten erheblich erschweren kann. Ein guter interner E-Wall in Kombination mit einem E-Schwert vermag es, selbst brillante Hacker zur Verzweiflung zu treiben.

Fälscher

Fälschern, welche digitale Urkunden fälschen wollen, Legitimierungen erschleichen oder ihre eigenen Akten etwas frisieren möchten, sei das Programm *Fälscher* ans Herz gelegt. Für jede Stufe des Programms *Fälscher* erhält der Charakter 1 Bonuswürfel für *Fälschen (digital)*-Tests.

Lenker

Gelingt es, den Steuerrechner einer Automaschine, eines Fahrzeugs oder anderen beweglichen Einrichtung zu hacken, benötigt der Hacker eine Steuer-Schnittstelle, um das Gefährt zu lenken. Das Lenker-Programm erlaubt es dem Hacker in Echtzeit auf die Sensorik des Gefährtes zuzugreifen und dieses erfolgreich zu kontrollieren. Dafür stellt das Lenker-Programm Würfel für Tests zur Verfügung.

Virtuelle-Realitäts-Ausrüstung

VR-Ausrüstung	Tarnung	BZ	Legalität	KW	Gewicht	Preis
eX-sisstent Datenbrille	6+	1 Tag	Legal	ELE4+(2)	0,5 kg	350 C
eX-sisstent Duftbrille	6+	1 Tag	Legal	ELE5+(2)	0,5 kg	550 C
eX-sisstent Sinnesanzug (Standard)	5+	1 Tag	Legal	ELE5+(2)	1,5 kg	1.250 C
eX-sisstent Sinnesanzug (Premium)	5+	1 Tag	Legal	ELE6+(2)	0,5 kg	4.750 C
eX-sisstent Peripheriehandschuhe	6+	1 Tag	Legal	ELE5+(2)	0,5 kg	300 C
eX-sisstent Ü21 Zubehör (Standard)	5+	1 Tag	Volljäh.-Leg.	MEC/I4+(2)	0,5 kg	250 C
eX-sisstent Ü21 Zubehör (Premium)	5+	1 Tag	Volljäh.-Leg.	MEC/I6+(2)	22,5 kg	2.250 C

19-26 VIRTUELLE-REALITÄTS-AUSRÜSTUNG

Um die virtuelle Welt von eX-sistent überhaupt genießen zu können, ist ein Mindestmaß an technischer Ausrüstung notwendig. Jeder Nutzer muss wenigstens über eine Datenbrille und einen Peripheriehandschuh verfügen, um die Welt vor Augen zu sehen und Gegenstände darin bewegen zu können. Für das wahre eX-sistent Erlebnis braucht man aber die kostspielige Duftbrille, welche die virtuelle Umgebung um Gerüche erweitert und den Sinnesanzug, um mit dem ganzen Körper in eX-sistent eintauchen zu können. Für Volljährige ab 21 ist zusätzliches Zubehör verfügbar.

19-27 ÜBERWACHUNGSELEKTRONIK

Ohne bevölkerungsweite Paranoia wäre Europa nicht die Stadt, die sie ist. Überall könnten Abnos, Spione und gefährliche Verbrecher lauern, doch zum Glück gibt es H.A.S.S., welches alle Menschen beschützt... Wer sein Wohlergehen nicht in die undurchsichtigen Hände dieser Staatsmacht legen will oder gar die Befürchtung hat, von dieser kontrolliert zu werden, der möchte sich vielleicht etwas Überwachungselektronik zulegen.

Bewegungsmelder

Die kleinen Optiken können Bewegungen auch in der Dunkelheit orten. Sie besitzen 4 W6 für *Wahrnehmung*-Tests und würfeln damit gegen den Standardmindestwurf 4+, welcher gegen die Erfolge des *Tarnen*-Tests erschwert wird. Für jeden Erfolg im *Tarnen*-Test eines Charakters steigt der Mindestwurf für den Bewegungsmelder um +1. Es ist nicht möglich, sich an einem Bewegungsmelder vorbei zu schleichen.

Bewegungssensor

Der Bewegungssensor kann als tragbare Version

Überwachungselektronik

Überwachungselektronik	Tarnung	BZ	Legalität	KW	Gewicht	Preis
Bewegungsmelder (Installation)	6+	1 Tag	Legal	ELE4+(1)	0,5 kg	200 C
Bewegungssensor (tragbar)	4+	1 Tag	Sicher.-Leg.	ELE5+(2)	1 kg	850 C
E-Pass-Leser (Stufe 1-5)	6+	3 Tage	Legal	ELE[Stufe+3]+(2)	0,5 kg	300x(Stufe) ² C
Funkgeräte (Standard)	5+	1 Tag	Legal	ELE4+(2)	0,5 kg	75 C
Funkgeräte (militärisch)	6+	3 Tage	Illegal	ELE5+(2)	0,5 kg	480 C
Funkgeräte (miniaturisiert)	8+	7 Tage	Illegal	ELE6+(2)	0,5 kg	750 C
Holoprojektor (Installation)	8+	1 Tag	Legal	ELE6+(2)	1 kg	1.250 C
Holoprojektor (tragbar)	8+	1 Tag	Sicher.-Leg.	ELE8+(2)	0,5 kg	2.450 C
Infrarotsichtbrille	4+	1 Tag	Sicher.-Leg.	ELE5+(1)	0,5 kg	1.150 C
Kamera (Installation)	6+	1 Tag	Legal	ELE4+(1)	1 kg	400 C
Kamera (tragbar)	8+	1 Tag	Sicher.-Leg.	ELE4+(2)	0,5 kg	650 C
Nachtsichtbrille	4+	1 Tag	Sicher.-Leg.	ELE5+(2)	0,5 kg	2.200 C
Signalverstärker (Stufe 1-3)	4+	1 Tag	Sicher.-Leg.	ELE[Stufe+3]+(1)	0,5 kg	550x(Stufe) ² C
Signalverstärker (Stufe 4-5)	4+	7 Tage	Illegal	ELE[Stufe+3]+(1)	0,5 kg	1.000x(Stufe) ² C
Störgerät (Stufe 1-3)	4+	3 Tage	Sicher.-Leg.	ELE[Stufe+3]+(2)	0,5 kg	750x(Stufe) ² C
Störgerät (Stufe 4-5)	4+	9 Tage	Illegal	ELE[Stufe+3]+(2)	0,5 kg	1.250x(Stufe) ² C
Wanze (aktiv, Stufe 1-5)	8+	7 Tage	Illegal	ELE[Stufe+3]+(1)	0,5 kg	300x(Stufe) ² C
Wanze (passiv, Stufe 1-5)	8+	9 Tage	Illegal	ELE[Stufe+3]+(2))	0,5 kg	800x(Stufe) ² C
Wanzendetektor (Stufe 1-5)	6+	9 Tage	Illegal	ELE[Stufe+3]+(1)	1 kg	750x(Stufe) ² C

des Bewegungsmelders beschrieben werden und ist doch so viel mehr. Obwohl er sich selbst in Bewegung befindet, getragen von einem Charakter, kann er selbst bewegende Ziele aufspüren. Im Vergleich zum Bewegungsmelder ist er auch genauer und besitzt 6 W6 für *Wahrnehmung*-Tests gegenüber beweglichen Zielen, die sich tarnen. Ein Bewegungssensor kann keine schleichenden Objekte finden, da er über keine Audioeingänge verfügt.

E-Pass-Leser

Der E-Pass gilt als sicherstes Dokument Europas und wird im nationalen Zahlungsverkehr eingesetzt. Um die Informationen aus dem E-Pass auslesen zu können, benötigt man einen E-Pass-Leser. Das kleine Gerät ist kaum größer als der Ausweis selbst und wird als portable oder stromgebundene Version verkauft. E-Pass-Leser finden sich in jedem Ladengeschäft, im Besitz jedes H.A.S.S. Außendienstmitarbeiters und werden in Kombination mit elektronischen Schlössern selbst als Alternative zum Kartenleser verwendet. Pro Stufe erhält das Gerät 1 W6 für *Wahrnehmung*-Tests gegen gefälschte E-Pässe. Während in den meisten kleinen Läden selten Geräte über Stufe 3 zum Einsatz kommen, ist jeder H.A.S.S. Beamte mit einem E-Pass-Leser Stufe 5 ausgerüstet.


Geräte mit höheren Stufen existieren vor allem in Wachstationen von H.A.S.S., werden jedoch aufgrund ihrer horrenden Preise und der fehlenden Nachfrage nicht kommerziell vertrieben.

Funkgeräte

Die Funktechnologie wurde von der schnellen Entwicklung des Datenstroms vom Markt gefegt, doch außerhalb der Wehrstadtmauern und abseits des zugänglichen Datenstroms sind diese Kommunikationsgeräte durchaus brauchbar. Die Standardausführung besitzt 50 Kanäle und eine Reichweite von ca. 5 km. Die militärische Version hat sogar eine Sendereichweite von 80 km und 120 Kanäle. Es gibt auch eine miniaturisierte Form der Funkgeräte, die gut versteckt hinter dem Ohr getragen werden kann. Sie besitzt nur etwa 2 km Reichweite und ebenfalls 50 Kanäle.

Holoprojektor

Der Holoprojektor kann mit dem Effekt der holographischen Projektion Objekte von bis zu 30 m³ (ca. 3 x 3 x 3 m) erschaffen, die verblüffend echt aussehen. Hologramme können transparent oder fast undurchlässig für Licht sein. Neben den zahlreichen Unterhaltungsmöglichkeiten bieten Holoprojektoren auch die Fähigkeit, Objekte



hinter dem Hologramm zu verstecken. Die Tarnung eines hinter dem Hologramm versteckten Objekts steigt um +4. Holoprojektoren sind auch als tragbare Version verfügbar, jedoch sehr kostspielig. Um ein glaubwürdiges Hologramm zu programmieren, muss der Nutzer einen *Informatik (Angewandt)*-Test mit 5+(2) bestehen und benötigt 1 Stunde geteilt durch die Erfolge des Tests.

Infrarotsichtbrille

Mit einer Infrarotsichtbrille kann der Charakter Wärmesignaturen auch bei absoluter Dunkelheit wahrnehmen. Haben die Ziele Wärmesignaturen (z. B. Lebewesen) und unterscheiden sich diese signifikant von der Umgebungstemperatur, erhält der Charakter +2 auf alle Fern- und Nahkampf-Tests bei allen Lichtverhältnissen. Automaschinen mögen wenige Zehntel Grad wärmer sein als die Umgebung, doch die Brille kann solche geringen Unterschiede nicht auflösen und hat daher keinen Effekt.

Kameras

Sie nehmen das Geschehen visuell auf und besitzen Restlichtverstärker, um auch bei schlechten Sichtverhältnissen gute Bilder zu machen. Sowohl Kameras zur festen Installation als auch tragbare Versionen sind immer in Miniaturausführungen und daher schwer zu entdecken. Jede Kamera kann circa 6 Stunden Material aufnehmen und beginnt dann den alten Speicher zu überschreiben. Natürlich können Kameras mit zusätzlichen Holo Speichern für höhere Aufnahmezeiten ergänzt werden. Die winzigen Kameras verlieren aber abhängig von der Größe des Holo Speichers an Tarnung.

Nachtsichtbrille

Die Nachtsichtbrillen kommen aus dem militärischen Sektor und sind nun auch als Sicherheitsausrüstung zu erwerben. Außer bei vollkommener Dunkelheit wechselt die Brille automatisch zwischen Restlichtverstärkung und Lichtdämpfung, sodass der Charakter bei allen Lichtverhältnissen Licht (gleißend) bis Mondlose Nacht keine Modifikatoren durch Licht erhält. Nur bei absoluter Finsternis kann auch die Nachtsichtbrille keine visuellen Informationen verarbeiten. Durch den Verlust des natürlichen Sehens stützt sich der Charakter aber nicht mehr

auf seine natürliche Wahrnehmung. Während des Tragens der Brille erhält der Charakter -2 auf alle *Wahrnehmung*-Tests.

Störgerät und Signalverstärker

Störgeräte generieren ein Hintergrundrauschen, das jedes kabellose Signal verrauscht. Kommen die Signale überhaupt noch bei ihrem Empfänger an, können sie kaum noch interpretiert werden. Wird ein Störgerät aktiviert, würfelt der Charakter für jede Stufe des Störgeräts 1 W6 gegen den Standardmindestwurf von 4+. Hat er auch nur 1 Erfolg, wird das Signal gestört.

Der Signalverstärker wirkt dem störenden Einfluss entgegen. Nutzt ein Charakter einen Signalverstärker, würfelt er ebenfalls gegen den Mindestwurf von 4+. Für jeden Erfolg zieht er einen Erfolg des Störgeräts ab. Hat das Störgerät dadurch 0 Erfolge, kommt das Signal wieder ungehindert durch das Rauschen.

Wanzen

Wanzen sind winzige Geräte, die ein Signal mit einer Reichweite von Stufe x 500 Metern aussenden. Es ist nicht mehr als ein Positionssignal. Aktive Wanzen senden ununterbrochen ein Signal, während passive Wanzen erst ein Signal senden, sobald sie per Funk aktiviert wurden. Dadurch wird ihre Erkennung gegenüber Wanzendetektoren deutlich gesenkt. Eine durch Funk aktivierte passive Wanze gilt als aktive Wanze. Jede Wanze kommt mit einem Signalempfänger, der im Fall der passiven Wanzen auch als Sender dient. Sowohl Wanze als auch Empfänger und Sender haben eine Reichweite von Stufe x 500 m.

Wanzendetektor

Wanzendetektoren sind zum Aufspüren von elektronischen Wanzen gedacht. Der Nutzer eines Wanzendetektors würfelt mit Stufe des Wanzendetektors x W6 gegen einen Mindestwurf, der von der Wanze vorgegeben wird. Aktive Wanzen haben einen Mindestwurf von 4+ (+1 pro Stufe), passive Wanzen (so lange sie noch nicht aktiviert wurden) hingegen von 6+ (+1 pro Stufe).

19-28 WERKZEUGE

Werkzeuge sind vor allem für Handwerker von großer Bedeutung, denn mit einem Messer lässt

Werkzeuge

Artikel	Tarnung	Beschaffungszeit	Legalität	KW	Gewicht	Preis
Handwerkszeug						
Handwerkskoffer mit Kleinstgeräten ^P	4+	3 Tage	Legal	ELE4+(2)	4,5 kg	800 C
Werktsch mit Maschinen	-	5 Tage	Legal	ELE5+(2)	120 kg	3.000 C
Großgeräte für Werkstatt	-	21 Tage	Legal	MEC/I6+(2)	5.000 kg	15.000 C
Eisenwaren						
Bohrer	4+	1 Tag	Legal	ELE4+(1)	1 kg	80 C
Brechstange ^P	4+	1 Tag	Legal	SPE4+(1)	1,5 kg	25 C
Fräse	4+	1 Tag	Legal	ELE4+(1)	1 kg	65 C
Hammer ^P	5+	1 Tag	Legal	SPE4+(1)	1 kg	25 C
Holzwerkzeug ^P	4+	1 Tag	Legal	SPE4+(1)	2 kg	120 C
Kleiner Stromgenerator (Kraftstoff)	-	1 Tag	Legal	ELE4+(2)	30 kg	650 C
Metallwerkzeug ^P	4+	1 Tag	Legal	SPE4+(1)	2 kg	180 C
Säge ^P	4+	1 Tag	Legal	ELE4+(1)	1 kg	70 C
Schaufel ^P	4+	1 Tag	Legal	SPE4+(1)	1 kg	30 C
Schweißgerät	4+	1 Tag	Legal	ELE4+(2)	2,5 kg	280 C
Spitzhacke ^P	4+	1 Tag	Legal	SPE4+(1)	1 kg	40 C
Spaten ^P	4+	1 Tag	Legal	SPE4+(1)	1 kg	35 C
Verbrauchsmaterial (Schrauben, Nägel...) ^P	6+	1 Tag	Legal	SPE4+(1)	1 kg	5 C
Vorschlaghammer ^P	4+	1 Tag	Legal	SPE4+(1)	8 kg	55 C

sich schwerlich ein Tisch machen und mit einer Zange vermutlich keine Klarinette. Die Ausrüstung eines Handwerkers reicht über wenige Werkzeuge, die er in einem Koffer transportieren kann, über eine gutausgestattete Werkbank bis hin zur Profiwerkstatt. Handwerkszeug ist notwendig, um die folgenden Berufe ausführen zu können: *Bäcker, Bauarbeiter, Bestatter, Bogenmacher, Brauer, Büchsenmacher, Gestalter, Elektroniker, Fälscher (analog), Fotograf, Friseur, Graveur, Goldschmied, Hufschmied, Instrumentenbauer, Innenausstatter, Kosmetiker, Maler, Metzger, Mechaniker, Optiker, Rüstungsmacher, Schneider, Schuhmacher, Spengler, Tischler, Uhrmacher und Waffenschmied.*

Handwerkskoffer mit Kleinstgeräten

Der tragbare Handwerkskoffer enthält alle notwendigen Kleinstgeräte und Utensilien, um das Handwerk in primitivster Form ausführen zu können. Der Handwerkskoffer gibt für eine der oben genannten Fertigkeiten 2 Bonuswürfel auf den Fertigkeit-Tests. Der Bonus ist nicht kumulativ mit *Werktsch mit Maschinen* und/oder *Großgeräte für Werkstatt*.

Werktsch mit Maschinen

Der solide Werktsch hat ausreichend Platz, um ungestört arbeiten zu können und fest montierte Maschinen, welche das Handwerk deutlich erleichtern. Für den Werktsch mit Maschinen werden 3 Bonuswürfel für eine der oben genannten Fertigkeiten und eine Reduktion der Arbeitszeit um 25 % (abgerundet) gewährt. Der Bonus ist nicht kumulativ mit *Handwerkskoffer mit Kleinstgeräten* und/oder *Großgeräte für Werkstatt*.

Großgeräte für Werkstatt

Die Großgeräte für eine Werkstatt (muss separat erworben werden) stellen das bestmögliche Handwerkszeug für einen Handwerker dar. Für eine voll eingerichtete Werkstatt mit Großgeräten werden 5 Bonuswürfel für eine der oben genannten Fertigkeiten, eine Reduktion der Arbeitszeit um 50 % (abgerundet) und eine Reduktion der Baukosten um 25 % (abgerundet) gewährt.

19-29 SCHLÖSSER & SCHLOSSERWERKZEUGE

Bis zum Ende des 20. Jahrhunderts dominierten mechanische Schlösser die Türen und Sicherheitssysteme Europas. Mit Beginn der



Rechnerrevolution änderte sich dieses Bild drastisch. Zahlenschlösser transformierten physische Schlüssel zu Datenkolonnen, Kartenlesegeräte ersetzten prall gefüllte Schlüsselbünde, Handflächen-Abtaster eroberten das hochpreisige Segment und schließlich war mit dem Iris-Abtaster Sicherheit nur noch einen Blick weit entfernt. Ein Schloss zu knacken, verlangte fortan weniger Fingerspitzengefühl und mehr Verständnis für komplizierte Algorithmen. Bis heute sind mechanische Schlösser als günstiges Schließsystem erhältlich, doch ihre Zahl nimmt immer weiter ab. In den niederen Schichten überwiegen Karten- und Zahlenschlösser, ab der Mittelschicht wird die Verwendung von Handflächen- und Iris-Abtastern Standard. Die Stufe des Schlosses gibt den Mindestwurf für den *Schlösser öffnen*-Test vor und steigt vom Schloss Stufe 1 mit Mindestwurf 5+ pro Stufe um jeweils +1.

Entsprechend welches Schloss der Charakter knacken möchte, benötigt er das richtige Werkzeug, entweder Dietriche (bzw. hydraulische Dietriche), Karten- oder Zahlenschlossknacker, Handflächen-Simulator oder gar einen Iris-Simulator, um das Schloss auszutricksen. Für jede Stufe des Werkzeugs erhält der Spieler 1 Bonuswürfel auf seinen *Schlösser öffnen*-Test.

Dietrich-Set

Das Dietrich-Set beinhaltet zahlreiche Metallwerkzeuge mit feinen und gebogenen Spitzen. Mit ihnen können geschickte Finger mechanische Schlösser öffnen, indem die korrekten Zylinder innerhalb des Schlosses betätigt werden.

Handflächen-Abtaster

Diese komplexen Geräte sind meist in eine Wand oder Tür eingelassen und wirken wie meliertes Glas. Sobald sie die Wärmesignatur einer Hand wahrnehmen, aktivieren sie sich automatisch und tasten mit einem hellen Licht die Hautkonturen der Hand ab. Es ist sinnlos, einen Handflächen-Abtaster zu zerstören, davon geht die Tür auch nicht auf.

Handflächen-Simulator

Der Handflächen-Simulator ist ein ausgefeiltes Stück Technologie. Zum Standardvorgehen zählt ein Abtasten der Oberfläche des Handflächen-

Abtasters, um die Überreste des vorherigen Handabdrucks zu erfassen. Diese Überreste werden als dunkle Partien nachgeahmt und so ein künstlicher Handabdruck erzeugt. Selbst wenn keine Überreste eines Handabdrucks erkennbar sind, kann der Handflächen-Simulator innerhalb weniger Sekunden Millionen von Handflächenabdrücken simulieren und hoffen, dass der Handflächen-Abtaster eines dieser Faksimiles fälschlicherweise als korrekt betrachtet.

Hydraulischer Dietrich

Das Gerät besteht aus einer schmalen und gebogenen Metallspitze, welche über ein hydraulisches System mit hoher Geschwindigkeit in einem mechanischen Schloss bewegt wird. Durch die schnelle Bewegung werden die Zylinder des Schlosses betätigt, so als ob man den korrekten Schlüssel verwenden würde. Da die Bewegungsrichtung vollkommen zufällig ist, sind einige mechanische Schlösser vor hydraulischen Dietrichen speziell gesichert.

Iris-Abtaster

Das System ist meist in Wände oder Türen eingelassen und nicht größer als eine Münze. Die gläserne Optik erkennt es, wenn sich ein Objekt nähert und tastet mit einem hellen Licht die Konturen der menschlichen Iris ab. Es ist sinnlos, einen Iris-Abtaster zu zerstören, davon geht die Tür auch nicht auf.

Iris-Simulator

Ein Iris-Abtaster nimmt Tausende von Bildern pro Sekunde, bis er die korrekte Iriskontur entdeckt und damit das Schloss öffnet. Diesen Vorgang macht sich ein Iris-Simulator zunutze, welcher gleichzeitig Tausende von generischen Iriskonturen simuliert, bis er zufällig ein ausreichend passendes Iris-Bild gefunden hat.

Kartenlesegerät

Wie die meisten anderen Systeme sind Kartenlesegeräte meist in Wände oder Türen eingelassen und erkennen den in die Schlüsselkarte eingebauten Mikroprozessor als validen Schlüssel. Alternativ kann als Kartenlesegerät ein E-Pass-Leser verwendet werden, der die Daten aus einem E-Pass ausliest. Es ist sinnlos, ein Kartenlesegerät zu zerstören, davon geht die Tür auch nicht auf.

Schlösser und Schlosserwerkzeuge

Artikel	TARN	BZ	Legalität	KW	Gewicht	Preis
Schlösser						
Handflächen-Abtaster (Stufe 1-5)	5+	1 Tag	Legal	ELE[Stufe+3]+(2)	1 kg	500x(Stufe) ² €
Iris-Abtaster (Stufe 1-5)	5+	1 Tag	Legal	ELE[Stufe+3]+(2)	1,5 kg	1.000x(Stufe) ² €
Kartenlesegerät (Stufe 1-5)	5+	1 Tag	Legal	ELE[Stufe+3]+(1)	1 kg	100x(Stufe) ² €
Mechanisches Schloss (Stufe 1-5)	6+	1 Tag	Legal	MEC/I[Stu.+3]+(1)	0,5 kg	100x(Stufe) ² €
Zahlenschloss (Stufe 1-5)	6+	1 Tag	Legal	MEC/I[Stu.+3]+(1)	0,5 kg	100x(Stufe) ² €
Schlosserwerkzeuge						
Dietrich-Set (Stufe 1-3) ^P	8+	1 Tag	Schloss.-Leg.	SPE[Stufe+3]+(1)	0,5 kg	200x(Stufe) ² €
Handflächen-Simulator (Stufe 1-5)	5+	3 Tage	Schloss.-Leg.	ELE[Stufe+3]+(2)	0,5 kg	750x(Stufe) ² €
Hydraulischer Dietrich (Stufe 4-5)	5+	3 Tage	Schloss.-Leg.	ELE[Stufe+3]+(2)	1 kg	500x(Stufe) ² €
Iris-Simulator (Stufe 1-5)	5+	3 Tage	Schloss.-Leg.	ELE[Stufe+3]+(2)	0,5 kg	1.500x(Stufe) ² €
Kartenschlossknacker (Stufe 1-5)	5+	3 Tage	Schloss.-Leg.	ELE[Stufe+3]+(1)	0,5 kg	250x(Stufe) ² €
Zahlenschlossknacker (Stufe 1-5)	5+	3 Tage	Schloss.-Leg.	ELE[Stufe+3]+(1)	0,5 kg	250x(Stufe) ² €

Kartenschlossknacker

Kartenschlösser funktionieren auf die unterschiedlichste Weise, weshalb ein guter Kartenschlossknacker all diese Mechanismen beherrschen muss. Er simuliert unzählige Induktionsströme pro Sekunde, generiert magnetische Felder und gaukelt falsche Mikroprozessoren vor. Die besonders guten Kartenschlossknacker besitzen die Muster von sogenannten Universalkarten, welche ausschließlich von lizenzierten Schlossereien und H.A.S.S. geführt werden dürfen. Diese Universalkarten vermögen es, die meisten Schlösser zu öffnen. Findet das Gerät eine passende Übereinstimmung, gibt sich das Kartenschloss der falschen Sicherheit hin, eine echte Sicherheitskarte gelesen zu haben.

Mechanisches Schloss

Es gehört zu den ältesten Schließsystemen und basiert auf einem Metallschlüssel, dessen spezifische Form und Oberflächeneigenschaften winzige Zylinder innerhalb des Schlosses betätigen. Mechanische Schlösser können mit roher Gewalt zerstört werden, um eine verschlossene Tür zu öffnen (siehe **Kapitel: Kampf**).

Zahlenschloss

Zahlenschlösser sind Tastaturen mit 10 oder mehr Tasten, welche eine korrekte alphanumerische Eingabe zur Öffnung der Tür erwarten. Sie

werden meist in Wände oder Türen integriert. Es ist sinnlos, ein Zahlenschloss zu zerstören, davon geht die Tür auch nicht auf.

Zahlenschlossknacker

Die meisten Zahlenschlösser Europas besitzen kein Limit für Falscheingaben, weshalb Zahlenschlossknacker in Sekunden Hunderte von Kombinationen probieren, bis sie eine korrekte Eingabe gefunden haben. Viele Schlosshersteller bauen eine Universalkombination ein, mit der das Schloss immer zu öffnen ist. Diese Universalkombinationen sind natürlich streng geheim, doch irgendwie finden sie ihren Weg immer wieder in falsche Hände. Die besonders teuren Zahlenschlossknacker versuchen erst alle bekannten Universalkombinationen, bevor sie versuchen, die korrekte Zahlenreihenfolge durch Zufall zu finden.

19-30 INSTRUMENTE

Die Musik in Europa ist so vielfältig wie ihre Schichten. Von den klassischen Meistern Beethoven und Bach bis zu moderner Elektromusik ist alles dabei. Deshalb verwundert es auch nicht, dass die Musikinstrumente nicht weniger vielfältig sind. In den letzten Jahrzehnten war es Trend, alle klassischen Instrumente als elektronische Version auf den Markt zu bringen, weshalb jedes Instrument auch als E-Variante verfügbar ist. Die elektronischen Instrumente

sind meist kleiner, leichter und transportabler, jedoch auch teurer. Verständlicherweise ist ein Musiker nur so gut wie sein Instrument. Jede Stufe eines Instruments wird als Bonuswürfel auf den *Musizieren*-Test angerechnet. Instrumente sind in herkömmlichen Musikgeschäften nur bis Stufe 3 erhältlich. Meisterhafte Instrumente (Stufe 4-5) von namhaften Erbauern können auf Bestellung erworben werden. Die Beschaffungszeit liegt für meisterhafte Instrumente bei 3 Monaten. Der Preis wird entsprechend der angegebenen Formel berechnet und dann verzehnfacht.

19-31 MEDIZINISCHE AUSTRÜSTUNG

Nachdem CERES schon lange Zeit die Nahrungsversorgung Europas in Händen hielt, stieg das Unternehmen 2024 in den Medizinsektor ein und erlebte einen kometenhaften Aufstieg. Mit 75 % Marktdominanz führt CERES nahezu jedes Krankenhaus, bezahlt fast

jeden Arzt und stellt den Großteil aller benötigten Instrumente und Arzneimittel her.

Medikamente

Antihypotonikum

Dieses Medikament erhöht kurzfristig den Blutdruck des Charakters und holt ihn aus einer Hypotonie zurück. Hat ein Charakter einen tödlichen Verwundungsgrad und 0 Lebenspunkte, erhält er augenblicklich 1 W6 Lebenspunkte zurück. Das Medikament ist nur anwendbar, wenn der Charakter seine Lebenspunkte ohne äußerliche Wunden verloren hat, ansonsten verblutet er bei Anwendung des Medikaments. Das Medikament ist pro Tag nur 1-mal anwendbar.

Atropin

Ist ein Charakter verletzt und bekommt Atropin verabreicht, gelten für ihn die Mali des um 2

Instrumente

Instrument	Tarnung	BZ	Legalität	KW	Gewicht	Preis
Bass (Stufe 1-3) ^P	-	1 Tag	Legal	INS[Stufe+3]+(2)	5 kg	1.000x(Stufe) ² C
Cembalo (Stufe 1-3) ^P	-	1 Tag	Legal	INS[Stufe+3]+(2)	50 kg	1.500x(Stufe) ² C
Flöte (Stufe 1-3) ^P	6+	1 Tag	Legal	INS[Stufe+3]+(2)	0,5 kg	800x(Stufe) ² C
Geige (Stufe 1-3) ^P	4+	1 Tag	Legal	INS[Stufe+3]+(2)	0,5 kg	1.500x(Stufe) ² C
Gitarre (Stufe 1-3) ^P	4+	1 Tag	Legal	INS[Stufe+3]+(2)	2,5 kg	1.000x(Stufe) ² C
Harfe (Stufe 1-3) ^P	4+	1 Tag	Legal	INS[Stufe+3]+(2)	30 kg	1.200x(Stufe) ² C
Klarinette (Stufe 1-3) ^P	5+	1 Tag	Legal	INS[Stufe+3]+(2)	1 kg	950x(Stufe) ² C
Klavier (Stufe 1-3) ^P	-	1 Tag	Legal	INS[Stufe+3]+(2)	175 kg	2.000x(Stufe) ² C
Orgel (Stufe 1-3) ^P	-	1 Tag	Legal	INS[Stufe+3]+(2)	250 kg	3.000x(Stufe) ² C
Posaune (Stufe 1-3) ^P	4+	1 Tag	Legal	INS[Stufe+3]+(2)	1,5 kg	1.200x(Stufe) ² C
Sackpfeife (Stufe 1-3) ^P	4+	1 Tag	Legal	INS[Stufe+3]+(2)	4 kg	1.800x(Stufe) ² C
Schlagzeug (Stufe 1-3) ^P	-	1 Tag	Legal	INS[Stufe+3]+(2)	40 kg	1.000x(Stufe) ² C
Trompete (Stufe 1-3) ^P	4+	1 Tag	Legal	INS[Stufe+3]+(2)	1 kg	1.200x(Stufe) ² C
E-Bass (Stufe 1-3)	4+	1 Tag	Legal	INS[Stufe+3]+(2)	2,5 kg	1.200x(Stufe) ² C
E-Cembalo (Stufe 1-3)	-	1 Tag	Legal	INS[Stufe+3]+(2)	5 kg	1.750x(Stufe) ² C
E-Flöte (Stufe 1-3)	6+	1 Tag	Legal	INS[Stufe+3]+(2)	0,5 kg	1.000x(Stufe) ² C
E-Geige (Stufe 1-3)	5+	1 Tag	Legal	INS[Stufe+3]+(2)	0,5 kg	1.750x(Stufe) ² C
E- Gitarre (Stufe 1-3)	5+	1 Tag	Legal	INS[Stufe+3]+(2)	1,5 kg	1.200x(Stufe) ² C
E- Harfe (Stufe 1-3)	5+	1 Tag	Legal	INS[Stufe+3]+(2)	8 kg	1.450x(Stufe) ² C
E- Klarinette (Stufe 1-3)	6+	1 Tag	Legal	INS[Stufe+3]+(2)	0,5 kg	1.150x(Stufe) ² C
E- Klavier (Stufe 1-3)	-	1 Tag	Legal	INS[Stufe+3]+(2)	9 kg	2.400x(Stufe) ² C
E- Orgel (Stufe 1-3)	-	1 Tag	Legal	INS[Stufe+3]+(2)	10 kg	3.800x(Stufe) ² C
E- Posaune (Stufe 1-3)	5+	1 Tag	Legal	INS[Stufe+3]+(2)	0,5 kg	1.550x(Stufe) ² C
E-Schlagzeug (Stufe 1-3)	4+	1 Tag	Legal	INS[Stufe+3]+(2)	7 kg	1.200x(Stufe) ² C
E-Trompete (Stufe 1-3)	5+	1 Tag	Legal	INS[Stufe+3]+(2)	0,5 kg	1.450x(Stufe) ² C
E- Sackpfeife (Stufe 1-3)	5+	1 Tag	Legal	INS[Stufe+3]+(2)	1,5 kg	2.100x(Stufe) ² C

Medizinische Ausrüstung

Artikel	Tarnung	Beschaffungszeit	Legalität	KW	Gewicht	Preis
Medikamente						
Antihypotonikum	8+	1 Tag	Med.-Leg.	MED/P4+(2)	0,5 kg	75 C*
Atropin	8+	3 Tage	Med.-Leg.	MED/P4+(2)	0,5 kg	70 C*
Brandsalbe	8+	1 Tag	Legal	MED/P4+(1)	0,5 kg	20 C*
Breitbandantibiotika	8+	1 Tag	Med.-Leg.	MED/P4+(2)	0,5 kg	65 C*
Diazepam	8+	1 Tag	Med.-Leg.	MED/P5+(2)	0,5 kg	90 C*
Dobutamin	8+	1 Tag	Med.-Leg.	MED/P5+(2)	0,5 kg	275 C*
Epinephrin	8+	3 Tage	Med.-Leg.	MED/P6+(2)	0,5 kg	85 C*
Koomaa	8+	1 Tag	Illegal	MED/P4+(2)	0,5 kg	75 C*
Kortisol	8+	1 Tag	Med.-Leg.	MED/P6+(2)	0,5 kg	45 C*
Laxanz-Aktivkohle-Kombi	8+	1 Tag	Legal	MED/P4+(1)	0,5 kg	25 C*
Morphin	8+	3 Tage	Med.-Leg.	MED/P6+(2)	0,5 kg	280 C*
Psychopharmaka	8+	3 Tage	Med.-Leg.	MED/P5+(2)	0,5 kg	600 C*
Schmerztabletten	8+	1 Tag	Legal	MED/P4+(1)	0,5 kg	5 C*
Synthetische Sprühhaut	8+	1 Tag	Med.-Leg.	MED/P5+(2)	0,5 kg	65 C*
Synthoglobin	8+	3 Tage	Med.-Leg.	MED/P8+(2)	0,5 kg	165 C*
*Preise verstehen sich pro Dosis						
Behandlungstechnologie						
Autoinfusor	6+	1 Tag	Med.-Leg.	ELE5+(2)	0,5 kg	850 C
Blutanalysator	5+	1 Tag	Legal	ELE5+(2)	0,5 kg	1.250 C
Defibrillator	4+	1 Tag	Med.-Leg.	ELE4+(2)	1 kg	1.000 C
Injektor	6+	1 Tag	Med.-Leg.	ELE4+(2)	0,5 kg	350 C
Psychoanalysator	5+	1 Tag	Legal	ELE4+(2)	2,5 kg	1.200 C
Stabilisator	4+	1 Tag	Med.-Leg.	ELE8+(2)	1,5 kg	2.400 C
Ultraschall (tragbar)	5+	1 Tag	Legal	ELE5+(2)	1,5 kg	1.100 C
Verbandskasten	5+	1 Tag	Legal	SPE4+(1)	0,5 kg	55 C
Vitalmonitor	6+	1 Tag	Legal	ELE4+(2)	0,5 kg	950 C
Labore und Praxen						
Genetisches Labor	-	30 Tage	Med.-Leg.	ELE8+(2)	2.600 kg	185.000 C
Medizinische Praxis	-	5 Tage	Med.-Leg.	ELE5+(2)	1.450 kg	110.000 C
Wissenschaftliches Labor	-	15 Tage	Legal	ELE6+(2)	2.900 kg	156.000 C

Stufen geringeren Verwundungsgrads statt seines aktuellen. Die Wirkung von Atropin ist nicht kumulativ. Erhält ein Charakter mehrere Dosen Atropin in kurzen Zeitabständen, bekommt er statt des gewünschten Effekts 3 W6(S-GIF) Schaden.

Brandsalbe

Erhält der Charakter Schaden durch Feuer oder Hitze (FEU) und bekommt Brandsalbe auf die verletzten Hautstellen verabreicht, regeneriert er in 24 h die Hälfte der durch das Feuer (oder

Hitze) verlorenen Lebenspunkte. Die Effekte von Brandsalbe sind nicht kumulativ.

Breitbandantibiotika

Wirkt antibakteriell und mildert durch Krankheiten (Bakterien) verursachte Lebenspunktverluste. Erhält ein Charakter Breitbandantibiotika und hat zuvor durch Krankheit (Bakterien) (KRA) Lebenspunkte verloren, erhält er die Hälfte dieser Lebenspunkte zurück. Die Effekte von Breitbandantibiotika sind nicht kumulativ.

Diazepam

Ein starkes Beruhigungsmittel, das bei Angstzuständen und wildem Kampfrausch den Charakter ruhig und besonnen reagieren lässt. Verfällt ein Charakter in Angst oder in einen Blutrausch (Paraphysiologie), werden diese Effekte durch Diazepam negiert. Der Charakter erhält danach -3 auf alle Tests (auch MACHT-Tests) für 1 W6 Stunden. Die Effekte von Diazepam sind nicht kumulativ.

Dobutamin

Dieses Medikament hilft dem Charakter bei einem kardiogenen Schock. Hat ein Charakter einen tödlichen Verwundungsgrad und 0 Lebenspunkte, erhält er +2 auf seine KRAFT- bzw. MACHT-Tests, um dem Tod zu entrinnen (siehe **Kapitel: Kampf**). Das Medikament ist pro Tag nur 1-mal anwendbar.

Epinephrin

Auch bekannt als Adrenalin kann einen Patienten kurzfristig aus einer Ohnmacht oder einem Koma zurückholen und bei Kreislaufschock helfen. Wird ein Charakter durch Ausdauerverlust ohnmächtig, erhält er augenblicklich 2 W6 Ausdauer zurück. Der Effekt hält 1 W6 Runden an, dann fällt er in die Ohnmacht zurück, sofern er sich nicht ausruht. Bei einer zweiten Verabreichung von Epinephrin erhält der Charakter 3 W6(S-GIF) Schaden und er kehrt augenblicklich mit 1 W6 Ausdauer in den Wachzustand zurück. Danach muss mit der nächsten Verabreichung mindestens 1 Tag gewartet werden oder der Charakter erhält nun 6 W6(S-GIF) Schaden

Koomaa

Das Medikament P 92-Beta-V wurde Anfang des 21. Jahrhunderts entwickelt, um Soldaten im Kampfeinsatz robuster und unanfälliger gegen Verletzungen zu machen. Wegen der starken Nebenwirkungen blieb SP.E.ER. nichts anderes übrig, als die Versuche abzubrechen und das Projekt *ad acta* zu legen. Wie es schließlich in die Hände von Antares und Korin Krest kam, ist nicht bekannt, doch seit einigen Jahren kursiert es auf dem Schwarzmarkt unter dem Namen Koomaa. Ein morbider und dennoch passender Name. Wird einer Person eine Dosis Koomaa verabreicht, geht es ihr wirklich gut. Alle Sorgen,

Ängste und Depressionen werden innerhalb weniger Minuten unterdrückt, was dem Patienten einen tiefen inneren Frieden und hohe geistige Klarheit verleiht. Der Patient ignoriert die Mäli der beiden höchsten Verwundungsgrade, erhält sofort 2 W6 Ausdauer zurück, +2 KRAFT-Poolwürfel, +2 GEIST-Poolwürfel und einen Bonus von +3 auf alle *Furcht*-Tests. Die Wirkung hält 2 W6 Stunden an. Nach Ablauf dieser Zeit würfelt der Patient einen MACHT-Test gegen den Mindestwurf 4+(2). Gelingt der MACHT-Test, fühlt sich der Patient müde und den starken Drang zu schlafen. Misslingt der MACHT-Test, fällt der Patient sofort in ein tiefes Koma. Jeden Tag darf der Patient einen MACHT-Test gegen den Mindestwurf 8+(2) ablegen oder verbleibt einen weiteren Tag in diesem Koma. Erhält der Patient innerhalb von 12 Stunden mehrere Dosen Koomaa, steigt der Mindestwurf für den ersten MACHT-Test auf 8+(2). Die einzige bekannte Methode, einen Patienten aus dem von Koomaa induzierten Tiefschlaf zu holen, ist die Injektion von mindestens 2 Dosen Epinephrin direkt ins Herz. Der Patient erleidet sofort den unter Epinephrin angegebenen Schaden für eine Epinephrin-Überdosis, jedoch nicht die Boni von Epinephrin.

Kortisol

Wirkt entzündungshemmend und mildert durch Krankheiten verursachte Lebenspunktverluste. Erhält ein Charakter Kortisol und hat zuvor durch Krankheit Lebenspunkte verloren, erhält er die Hälfte dieser Lebenspunkte zurück. Die Effekte von Kortisol sind nicht kumulativ. Die Effekte der Behandlung mit *Kortisol* und *Breibandantibiotika* bei bakteriellen Infektionen ist kumulativ.

Laxanz-Aktivkohle-Kombination

Die Aktivkohle bindet Giftstoffe im Körper des Patienten und das Laxanz erleichtert den Flüssigkeitsaustausch des Körpers durch den plötzlichen Wunsch, die Toilette aufzusuchen. Kann der Charakter zu dieser Entgiftungskur ausreichend trinken, erhält er die Hälfte der durch Gift verlorenen Lebenspunkte zurück. Hat er nicht genügend zu trinken, verliert er durch das Medikament weitere 2 W6 Lebenspunkte. Die Effekte von Laxanz-Aktivkohle-Kombinationen sind nicht kumulativ.

Morphin

Das starke Schmerzmittel negiert alle Mali durch Verwundungsgrade und wirkt für 1 W6 Stunden. Nach jeder Verabreichung muss der Charakter 2 W6 würfeln, bei einem Pasch erhält er den Nachteil *Süchtig (Morphin)* mit allen seinen Nachteilen. Der Nachteil kann mit einem erfolgreichen PERSÖNLICHKEIT- oder MACHT-Test mit Mindestwurf 6+(1) nach 12 Sitzungen Neuropsychologie überwunden werden und wird dann vom Charakterbogen gestrichen.

Psychopharmaka

Diese psychotropen Substanzen werden vor allem bei psychologischen Störungen und Traumata eingesetzt. Sie beruhigen, vernebeln den Geist und geben dem Individuum die Gelegenheit, sich zu stabilisieren. Leidet ein Charakter unter einem psychischen Trauma (siehe **Kapitel: Gesundheit**), erleidet der Charakter keine Nachteile durch dieses, solange er die notwendigen Psychopharmaka einnimmt. Das Trauma wird durch Medikamente nicht geheilt, sondern nur in seiner Wirkung gehindert. Ein Charakter, der Psychopharmaka einnimmt, erhält -3 auf Reaktion und zusätzlich -1 auf alle GEIST-, PERSÖNLICHKEIT- und MACHT-Tests sowie die korrespondierenden Fertigkeiten. Es handelt sich dabei um eine große Gruppe von Medikamenten, welche hier alle unter dem Begriff Psychopharmaka zusammengefasst werden.

Schmerztabletten

Egal ob Kopfschmerzen oder leichte Verwundungen, diese Tabletten können für kurze Zeit den Schmerz lindern. Eine Dosis Schmerztabletten lässt Charaktere die Auswirkungen eines einzelnen Verwundungsgrades vergessen. Ist ein Charakter verletzt und nimmt Schmerztabletten, gelten für ihn die Mali des um 1 Stufe geringeren Verwundungsgrads statt seines aktuellen. Schmerztabletten haben keinen kumulativen Effekt. Die Einnahme mehrerer Tabletten verursacht höchstens Übelkeit und Brechreiz.

Synthetische Sprühhaut

Erhält ein Charakter Wunden durch starke Hitze oder Kälte und erhält dabei einen Verwundungsgrad, erhält er durch das Aufsprühen der synthetischen Sprühhaut keine

Mali durch diesen Verwundungsgrad. Die Sprühhaut wirkt für 1 W6 Stunden und muss danach erneuert werden. Die Effekte von synthetischer Sprühhaut sind nicht kumulativ.

Synthoglobin

Ein künstlicher Blutersatz, welcher bei schweren Verwundungen eingesetzt wird. Für jede Dosis Synthoglobin, die verabreicht wird, erhält der Charakter augenblicklich 1 W6 Lebenspunkte zurück. Wird Synthoglobin mehr als 1-mal pro Tag beim gleichen Patienten eingesetzt, würfelt dieser für jede weitere Dosis nach der ersten 2 W6. Bei einem Pasch erhält er den Nachteil Blutkrankheit mit allen negativen Auswirkungen.

Behandlungstechnologie

Autoinfusor

Der Autoinfusor ist ein tragbares System, das einem Patienten um den Arm geschnallt wird. Das Gerät gibt in regelmäßigen Abständen Medizin in den Blutstrom ab. Leider ist diese Technologie inzwischen auch bei Drogensüchtigen sehr beliebt.

Blutanalysator


Die Blutwerte verraten viel über den gesundheitlichen Zustand eines Menschen und mithilfe des Blutanalysators ist die Diagnose oft ein Kinderspiel. Ist der Grund für eine Krankheit direkt im Blut sichtbar, erhält der Untersuchende +1 auf Medizin-Tests.

Defibrillator

Bei einsetzendem Herzstillstand kann der Defibrillator einen starken Stromimpuls aussenden, welcher den Herzmuskel erneut zum Schlagen anregt. Seit der Entwicklung des Stabilisators ist dieses Gerät fast überflüssig geworden, kann jedoch einem Patienten, der durch Stromschlag, Unterkühlung oder Medikamente einen Herzstillstand erlitten hat, das Leben retten. Bei Herzstillstand durch hohen Blutverlust ist der Defibrillator nutzlos.

Injektor

Der Injektor ist eine digitale Spritze, die ohne die Haut des Patienten zu verletzen, über Hochdruck Medikamente tief unter die Haut transportiert. Der Patient hat für wenige Minuten eine



Hautrötung an der Injektionsstelle, die aber schnell verfliegt.

Psychoanalysator

Dieses komplexe Gerät der Neuropsychologie besteht aus einem Basisgerät mit angeschlossener VR-Brille und zahllose Elektroden. Dem Patienten wird die Brille aufgesetzt, welche in unregelmäßigen Abständen verschiedene Bilder, Farben und Formen anzeigt. Über die zugehörigen Kopfhörer können passende oder widersprüchliche Töne eingespielt werden, wodurch das Individuum in definierte Situationen versetzt werden soll. Gleichzeitig werden Herzschlag, Hirnwellenmuster, Augenbewegung, Atmung und Hautfeuchte über Sensoren überwacht. Sie sammeln wichtige Daten zur Reaktion des Patienten. Über die Auswertung des Psychoanalysators vermag ein geschulter Neuropsychologe Hinweise auf psychische Traumata zu erkennen. Leidet der Patient unter einem psychischen Trauma, erhält der behandelnde Neuropsychologe +2 auf *Medizin (Neuropsychologie)*-Tests. Der Psychoanalysator ist nicht kombinierbar mit dem Vitalmonitor. Die beiden Geräte verarbeiten ähnliche Daten.

Stabilisator

Der Stabilisator gehört zu den neuesten Entwicklungen von CERES und erlaubt es, einen Schwerverletzten für wenige Minuten zu stabilisieren. Das Gerät wird aufgeklappt und um den Kopf des Verletzten gelegt, welches sich automatisch durch mikroskopische Sonden Zugang zum Kleinhirn verschafft. Blutungen können dadurch kurzfristig gemildert, die Sauerstoffkonzentration im Gehirn stabilisiert und Organversagen für kurze Zeit vorgebeugt werden. Sinken die Lebenspunkte eines Charakters bei tödlichem Verwundungsgrad auf 0, so liegt er im Sterben. Durch den Anschluss an einen Stabilisator wird der Charakter automatisch stabilisiert, sofern von ihm noch genügend zum Stabilisieren übrig ist (Spielleiterentscheidung). Der invasive Eingriff in das Kleinhirn kann jedoch unvorhergesehene Spätfolgen mit sich bringen. Ein Charakter, der durch einen Stabilisator vor dem Sterben bewahrt wurde, würfelt nach seiner Genesung 2 W6. Zeigen die Würfel einen Pasch, würfelt der Charakter auf der Tabelle für *Psychische Traumata*

(siehe **Kapitel: Gesundheit**). Das Ergebnis des Würfelwurfs gilt von nun an für den Charakter und kann nur durch Therapie geheilt werden.

Ultraschall

Das Ultraschallgerät nutzt Schallwellen für die Abtastung der inneren Organe und macht diese sichtbar. Zeigt die Krankheit eines Patienten Veränderungen an den Organen oder befinden sich makroskopische Fremdkörper im Patienten, erhält der Untersuchende +1 auf *Medizin*-Tests.

Verbandskasten

Ein Verbandskasten ist die Grundausrüstung für jeden Mediziner, der verletzte Personen versorgen möchte. Es muss nicht immer eine Praxis oder gar die Ausrüstung eines kompletten Krankenhauses bereitstehen, doch ein Mindestmaß an Verbandsmaterial, Desinfektionsmittel, Pinzette, Nadeln und Wundgarn muss zur Verfügung stehen. Der Verbandskasten ist die Mindestausrüstung, um Verletzte mit der Fertigkeit *Medizin (Allgemeine)* bzw. *Medizin (Erste Hilfe)* zu behandeln.

Vitalmonitor

Mit dem tragbaren Vitalmonitor kann der Mediziner auf einen Blick Puls, Blutdruck, Sauerstoffsättigung, Herzströme und andere wichtige Parameter erfassen. Trägt ein Patient einen Vitalmonitor, erhält der Untersuchende +1 auf *Medizin*-Tests.

Labore und Praxen

Genetisches Labor

Die Zucht von synthetischen Organen und genetischen Therapien galt lange Zeit als Königsdisziplin des Unternehmens CERES. Immer häufiger tauchen inzwischen Meldungen über günstigen synthetischen Organersatz auf, und die Wundertechnologie scheint mit dem nötigen akademischen Wissen keinen kommerziellen Riesen im Hintergrund zu brauchen. Das genetische Labor ist mit allen notwendigen Instrumenten zur Herstellung und Erforschung von synthetischen Organen und Gentherapien ausgestattet und gewährt +2 auf *Biologie (Genetik)*-Tests. Die notwendigen Räumlichkeiten, Personal und Chemikalien sind nicht im Preis enthalten, es ist wirklich nur die Ausrüstung.

Medizinische Praxis

Zur langfristigen Versorgung von Patienten ist eine medizinische Praxis mit einer Grundausstattung von Geräten unumgänglich. Hierzu gehören neben Krankenliege, OP-Tisch, Röntgengerät, Ultraschall auch ein Autoklav für das OP-Besteck. Eine medizinische Praxis gewährt +2 auf *Medizin (Allgemeine)*- und *Medizin (Erste Hilfe)*-Tests und gilt bei KRAFT-Tests für Genesung verwundeter Charaktere als *medizinische Hilfe*, wenn der Patient darin behandelt wird. Die notwendigen Räumlichkeiten, Personal und Medikamente sind nicht im Preis enthalten, es ist wirklich nur die Ausrüstung.

Wissenschaftliches Labor

Auch wenn der wissenschaftliche Alltag durch die großen Unternehmen und Universitäten geprägt wird, haben sich viele Individuen Europas ein kleines Heimlabor eingerichtet. Entsprechend dem Forschungsgebiet handelt es sich dabei um die nötigste Ausstattung für Analysen und Synthesen. Ein Charakter, der ein wissenschaftliches Labor erwirbt, muss sagen, für welche Wissensfertigkeit dieses Labor später verwendet wird, z. B. Chemie, Biologie, Astronomie etc. Das Labor liefert einen Bonus von +2 auf den ausgewählten Fertigkeit-Test. Ausgenommen sind *Informatik*, *Medizin*, *Staatswissen* und *Stadtwissen*. Die notwendigen Räumlichkeiten, Personal und Chemikalien sind nicht im Preis enthalten, es ist wirklich nur die Ausrüstung.

19-32 IMPLANTATE & PROTHESEN

Seit CERES Milliarden Courantmark in die Entwicklung von Implantaten und Prothesen steckt, hat sich das Leben vieler gut versicherter Bewohner Europas verbessert. Das Verlieren von Gliedmaßen, Organschäden und Kriegsverletzungen können adäquat behandelt werden, sodass der Patient ein normales Leben führen kann. In den letzten Jahren häufen sich die Meldungen über illegal eingepflanzte Implantate und nicht immer konnte nachgewiesen werden, dass ein prophetischer Ersatz medizinisch notwendig war. Solche Eingriffe werden natürlich nicht in offiziellen Krankenhäusern durchgeführt, sondern von dubiosen Ärzten in der Unterschicht und Unterwelt, die bei einer Schussverletzung von natürlichen Ursachen

ausgehen. Implantate und Prothesen haben auf die wahre Gestalt eines *Diabolus* keinen Einfluss, unterstützen diese aber auch nicht und gelten so lange als funktionslos, bis der *Diabolus* in seine menschliche Form zurückkehrt. Prothesen und Implantate müssen von ärztlich geschultem Personal eingesetzt werden. Entsprechend welche Prothese oder welches Implantat eingepflanzt wird, handelt es sich dabei um komplizierte Operationen, die ausschließlich in einem Krankenhaus mit OP-Saal durchgeführt werden können (Spilleiterentscheidung). Für das Verpflanzen von Implantaten, Neuroprothesen und synthetischen Organen ist ein *Medizin (Allgemeine Medizin)*-Test mit Mindestwurf 5+(3) notwendig. Implantate und Prothesen haben Auswirkungen auf die MACHT-Tests von Charakteren (siehe **Kapitel: Gesundheit**)

Neuroprothesen

Die künstlichen Gliedmaßen sind eine Mischung aus Automaschinen- und Biotechnologie. Die Nerven und Muskeln des Patienten werden mit den Maschinenteilen verbunden, sodass sich die Geräte fast natürlich anfühlen. Der Patient erhält nach der Operation eine Rehabilitation, in welcher er den Umgang mit seiner neuen Hand, seinem Arm oder Bein lernt.

Hand (konventionell)

Ein Handsatz wirkt wie die grobgliedrigen Einsatzwerkzeuge einer Automaschine, welche auch komplexe Handbewegung nachahmen können. Eine künstliche Hand wird von Servomotoren angetrieben, welche auf verschiedene Kraftniveaus eingestellt werden können. Wenn ein Patient es wünscht, kann die Hand besonders stark zupacken, weshalb der Charakter 2 Bonuswürfel für den KRAFT-Pool erhält, wenn er seine Hand dazu verwendet. Bei zwei künstlichen Händen addiert sich der Bonus, sofern der Charakter eine Aktion mit beiden Händen ausführt. Der KRAFT-Bonus durch die Prothese hat keine Auswirkung auf Lebenspunkte, Ausdauer und KRAFT-Tests für Genesung. An die Neuroprothese können verschiedene Werkzeuge angebaut werden, was im militärischen Bereich inzwischen als Standard angesehen wird. Bei der unbewaffneten Abwehr von Nahkampfwaffen erhält der Charakter keinen Schaden mehr.

Implantate & Prothesen

Verbesserung	Regeneration	SP	TARN	Legalität	BZ	KW	Preis
Neuroprothese							
Hand (konventionell)	7 Tage	-	6+	Med.-Leg.	5 Tage	MEC/P5+(2)	6.000 C
Hand (verstärkt)	7 Tage	-	4+	Illegal	7 Tage	MEC/P5+(2)	8.500 C
Hand (militärisch)	7 Tage	-	5+	Illegal	15 Tage	MEC/P6+(2)	14.000 C
Arm (konventionell)	14 Tage	10	5+	Med.-Leg.	5 Tage	MEC/P5+(2)	12.000 C
Arm (verstärkt)	14 Tage	15	4+	Illegal	7 Tage	MEC/P5+(2)	18.000 C
Arm (militärisch)	14 Tage	20	5+	Illegal	15 Tage	MEC/P6+(2)	24.000 C
Bein (konventionell)	14 Tage	15	5+	Med.-Leg.	5 Tage	MEC/P5+(2)	15.000 C
Bein (verstärkt)	14 Tage	20	4+	Illegal	7 Tage	MEC/P5+(2)	22.000 C
Bein (militärisch)	14 Tage	25	5+	Illegal	15 Tage	MEC/P6+(2)	28.000 C
Synthetisches Organ							
Lunge	21 Tage	-	8+	Med.-Leg.	21 Tage	BIO/G5+(2)	22.000 C
Lunge (modifiziert)	21 Tage	-	8+	Illegal	21 Tage	BIO/G6+(2)	30.000 C
Herz	21 Tage	-	8+	Med.-Leg.	21 Tage	BIO/G5+(2)	19.000 C
Herz (modifiziert)	21 Tage	-	8+	Med.-Leg.	21 Tage	BIO/G6+(2)	26.000 C
Schilddrüse	21 Tage	-	8+	Med.-Leg.	21 Tage	BIO/G6+(2)	26.000 C
Schilddrüse (modifiziert)	21 Tage	-	8+	Med.-Leg.	21 Tage	BIO/G8+(2)	34.000 C
Leber	21 Tage	-	8+	Med.-Leg.	21 Tage	BIO/G6+(2)	14.000 C
Implantat							
Injektor	5 Tage	-	8+	Med.-Leg.	3 Tage	MEC/P5+(2)	800 C
Brustkorbverstärkung	14 Tage	-	6+	Med.-Leg.	7 Tage	MEC/P6+(2)	13.000 C
Schädelverstärkung	14 Tage	-	6+	Med.-Leg.	7 Tage	MEC/P6+(2)	23.000 C
Neuronalverb. (konv.)	21 Tage	-	6+	Med.-Leg.	14 Tage	MEC/P6+(2)	46.000 C
Neuronalverb. (mod.)	21 Tage	-	6+	Illegal	30 Tage	MEC/P6+(2)	75.000 C
Neuronalverb. (exp.)	21 Tage	-	6+	Illegal	90 Tage	MEC/P8+(2)	18.000 C

Hand (verstärkt)

Die verstärkte Handprothese wird von Bandenmitgliedern und Unterweltindividuen geschätzt. Der Aufbau ist identisch zur konventionellen Handprothese, doch die Servomotoren wurden durch deutlich stärkere Modelle ersetzt. Der Charakter erhält 4 Bonuswürfel für den KRAFT-Pool, wenn er seine verstärkte Handprothese verwendet. Bei zwei verstärkten Handprothesen addiert sich der Bonus, sofern der Charakter eine Aktion mit beiden Händen ausführt. Die kraftvollen Servomotoren sind sehr auffällig. Der KRAFT-Bonus durch die Prothese hat keine Auswirkung auf Lebenspunkte, Ausdauer und KRAFT-Tests für Genesung.

Hand (militärisch)

Die im militärischen Sektor verbauten Handprothesen besitzen wie die verstärkte

Handprothese stärkere Servomotoren. Der Charakter erhält 4 Bonuswürfel für den KRAFT-Pool, wenn er seine militärische Handprothese verwendet. Bei zwei militärischen Handprothesen addiert sich der Bonus, sofern der Charakter eine Aktion mit beiden Händen ausführt. Durch die hochqualitativen Bauteile wirken die Hände aber weniger klobig und der Unterschied zwischen echter Hand und Prothese ist nicht ganz so offensichtlich... solange man Handschuhe trägt. Zusätzlich gewähren die militärischen Handprothesen +1 Panzerung für den Körperbereich Torso. Dieser Bonus ist nicht kumulativ bei 2 Handprothesen. Der KRAFT-Bonus durch die Prothese hat keine Auswirkung auf Lebenspunkte, Ausdauer und KRAFT-Tests für Genesung.

Arm (konventionell)

Muss der gesamte Arm sowie die Hand ersetzt werden, führen die Chirurgen Nervenenden und verbleibende Muskeln des Schulterbereichs mit der Neurosensorik innerhalb der Prothese zusammen. Der Charakter erhält 4 Bonuswürfel für den KRAFT-Pool, wenn er seine Armprothese verwendet. Bei zwei Armprothesen addiert sich der Bonus, sofern der Charakter eine Aktion mit beiden Armen ausführt. Bei der unbewaffneten Abwehr von Nahkampfwaffen erhält der Charakter zukünftig keinen Schaden mehr. Im Kampf haben künstliche Arme Strukturpunkte (SP) und besitzen Sonderregeln (siehe **Kapitel: Kampf**). Arm- und Handprothesen können nicht kombiniert werden. Die Armprothese beinhaltet bereits eine künstliche Hand. Der Bonus durch die Prothese hat keine Auswirkung auf Lebenspunkte, Ausdauer und KRAFT-Tests für Genesung.

Arm (verstärkt)

Die verstärkte Armprothese ist eine illegale Modifikation mit deutlich größeren Servomotoren. Durch die enorme Kraft dieser Maschinen erhält der Charakter 6 Bonuswürfel für den KRAFT-Pool, wenn er seine Armprothese verwendet. Bei zwei Armprothesen addiert sich der Bonus, sofern der Charakter eine Aktion mit beiden Armen ausführt. Die großen Motoren sind sehr offensichtlich und können fast unmöglich verborgen werden. Bei der unbewaffneten Abwehr von Nahkampfwaffen erhält der Charakter zukünftig keinen Schaden mehr. Im Kampf haben künstliche Arme Strukturpunkte (SP) und besitzen Sonderregeln (siehe **Kapitel: Kampf**). Arm- und Handprothesen können nicht kombiniert werden. Die Armprothese beinhaltet bereits eine künstliche Hand. Der Bonus durch die Prothese hat keine Auswirkung auf Lebenspunkte, Ausdauer und KRAFT-Tests für Genesung.

Arm (militärisch)

Ausschließlich für Kriegsversehrte entwickelt, vereinigt die militärische Armprothese die enorme Kraft von Hochleistungs-Servomotoren mit einem halbwegs natürlichen Aussehen. Der Charakter erhält 6 Bonuswürfel für den KRAFT-Pool, wenn er seine Armprothese verwendet. Bei zwei Armprothesen addiert sich der Bonus,

sofern der Charakter eine Aktion mit beiden Armen ausführt. Bei der unbewaffneten Abwehr von Nahkampfwaffen erhält der Charakter zukünftig keinen Schaden mehr und erhält +1 Panzerung für den Trefferbereich Torso. Dieser Bonus ist bei 2 Armprothesen nicht kumulativ. Im Kampf haben künstliche Arme Strukturpunkte (SP) und besitzen Sonderregeln (siehe **Kapitel: Kampf**). Arm- und Handprothesen können nicht kombiniert werden. Die Armprothese beinhaltet bereits eine künstliche Hand. Der Bonus durch die Prothese hat keine Auswirkung auf Lebenspunkte, Ausdauer und KRAFT-Tests für Genesung.

Bein (konventionell)

Das Bein zu ersetzen ist sehr aufwendig, da der Patient eine haargenaue Steuerung der Servomotoren benötigt, um ein sicheres Gleichgewicht halten zu können. Der Charakter erhält 4 Bonuswürfel für den KRAFT-Pool, wenn er seine Beinprothese dazu verwendet (z. B. für die Fertigkeiten *Klettern, Tauchen, Akrobatik, Gekonntes Klettern, Gekonntes Rennen, Gekonntes Springen, Gekonntes Tauchen, Schwimmen* oder *Stemmen*). Bei zwei Beinprothesen addiert sich der Bonus, sofern der Charakter eine Aktion mit beiden Beinen ausführt. Im Kampf haben künstliche Beine Strukturpunkte (SP) und besitzen Sonderregeln (siehe **Kapitel: Kampf**). Der Bonus durch die Prothese hat keine Auswirkung auf Lebenspunkte, Ausdauer und KRAFT-Tests für Genesung.

Bein (verstärkt)

Verstärkte Beinprothesen entsprechen dem konventionellen medizinischen Beinersatz, jedoch mit deutlich stärkeren Servomotoren. Der Charakter erhält 6 Bonuswürfel für den KRAFT-Pool, wenn er seine Beinprothese dazu verwendet (z. B. für die Fertigkeiten *Klettern, Tauchen, Akrobatik, Gekonntes Klettern, Gekonntes Rennen, Gekonntes Springen, Gekonntes Tauchen, Schwimmen* oder *Stemmen*). Bei zwei Beinprothesen addiert sich der Bonus, sofern der Charakter eine Aktion mit beiden Beinen ausführt. Im Kampf haben künstliche Beine Strukturpunkte (SP) und besitzen Sonderregeln (siehe **Kapitel: Kampf**). Der Bonus durch die Prothese hat keine Auswirkung auf Lebenspunkte, Ausdauer und KRAFT-Tests für Genesung.

Bein (militärisch)

Beim europäischen Militär kommen neben den zivilen Neuroprothesen auch gepanzerte Versionen mit stärkeren Servomotoren zum Einsatz. Während die zivilen Varianten mit einer künstlichen Haut überzogen sind und somit auf den ersten Blick echt wirken, sind die Militärversionen mit einer Carbonpanzerung verstärkt. Der Charakter erhält 6 Bonuswürfel für den KRAFT-Pool, wenn er seine Beinprothese dazu verwendet (z. B. für die Fertigkeiten *Klettern, Tauchen, Akrobatik, Gekonntes Klettern, Gekonntes Rennen, Gekonntes Springen, Gekonntes Tauchen, Schwimmen* oder *Stemmen*). Bei zwei Beinprothesen addiert sich der Bonus, sofern der Charakter eine Aktion mit beiden Beinen ausführt. Zusätzlich erhält der Charakter +1 Panzerung für den Trefferbereich Beine. Dieser Bonus ist bei 2 Beinprothesen nicht kumulativ. Im Kampf haben künstliche Beine Strukturpunkte (SP) und besitzen Sonderregeln (siehe **Kapitel: Kampf**). Der Bonus durch die Prothese hat keine Auswirkung auf Lebenspunkte, Ausdauer und KRAFT-Tests für Genesung.

Synthetische Organe

Bisher können nicht alle Organe künstlich ersetzt werden, doch für Lunge, Herz, Schilddrüse und Leber gibt es bereits biotechnischen Ersatz von CERES. Er vereint lebendes Gewebe mit modernster Technologie und funktioniert sogar besser als seine natürlichen Pendanten. Natürliche Ersatzorgane kosten zwar nur die Hälfte des angegebenen Listenpreises für synthetische Organe, doch der Charakter muss nach der Verpflanzung 2 Monate lang Medikamente nehmen, die sein Immunsystem unterdrücken und eine Abstoßungsreaktion verhindern; sogenannte Immunsuppressiva. In dieser Zeit erhält ein Charakter doppelten Schaden durch Krankheit. Bei synthetischen Organen entfällt die Einnahme von Immunsuppressiva und die Organe bieten zusätzliche Boni. Ein Charakter kann immer nur 1 künstliches Organ vom gleichen Typ eingepflanzt bekommen. Es ist z. B. nicht möglich, mehrere Herzen zu besitzen.

Lunge

Die synthetische Lunge ist der Klassiker unter den künstlichen Organen. Die winzigen Glaspartikel des Monte Inferna, welche die Asche

bilden, setzen sich in der Lunge ab und führen zur Lungenkrankheit Silikose. Ein Charakter mit einer künstlichen Lunge erhält zusätzliche 10 Ausdauer.

Lunge (modifiziert)

In der Elite ist der Wunsch nach Unsterblichkeit und maximaler Gesundheit inzwischen bei vielen zum Wahn geworden. Sie bezahlen Genetiker zur Herstellung verbesserter Kunstorgane, die erheblich besser sind als ihre natürlichen Vorbilder. Die modifizierte Lunge kann deutlich mehr Sauerstoff aufnehmen und diesen effizienter im menschlichen Körper verteilen. Ein Charakter mit einer künstlichen Lunge erhält zusätzlich 20 Ausdauer.

Herz

Das Herz ist nicht mehr als ein Muskel zum Pumpen von Blut. Durch die optimierte Pumpleistung des künstlichen Herzens erhöht sich der KRAFT-Pool des Charakters um 1 W6.

Herz (modifiziert)


Mit moderner Genetik kann man Optimieren und man kann Maßschneidern. Ein Charakter mit einem modifizierten Herzen erhält +3 Würfel für seinen KRAFT-Pool.

Schilddrüse

Im menschlichen Körper reguliert die Schilddrüse einen Teil des komplexen Hormonhaushalts und deshalb verwundert es nicht, dass die synthetische Schilddrüse das bisher komplexeste Kunstorgan darstellt. Ein Charakter mit künstlicher Schilddrüse hat auf Wunsch einen gesteigerten Stoffwechsel und regeneriert Verletzungen erheblich schneller als üblich. Der Charakter regeneriert bereits nach 2 Stunden Ruhe seine komplette Ausdauer und erhält bei dem KRAFT-Test für Heilung +2 auf seinen Wurf. Als Nebenwirkung breiten sich Gifte im Körper viel schneller aus als bei anderen Menschen. Giftschaden (GIF) wird deshalb verdoppelt.

Schilddrüse (modifiziert)

Die modifizierte Schilddrüse bringt den menschlichen Körper an seine maximale Leistungskraft und erhöht den Stoffwechsel auf sein physikalisches Maximum. Ein Charakter mit modifizierter Schilddrüse erhält bereits nach 1



Stunde Ruhe sämtliche Ausdauer zurück und bei KRAFT-Test für Heilung +4 auf seinen Wurf. Gleichzeitig verteilen sich Gifte (GIF) mit rasender Geschwindigkeit im Körper und verursachen den vierfachen Schaden.

Leber

Die Leber befreit unser Blut von Giftstoffen und schützt damit alle Organe des Körpers. Eine künstliche Leber verrichtet auf Wunsch des Patienten ihre Arbeit besser als eine natürliche Leber und halbiert damit jeden Giftschaden des Charakters. Als Nebenwirkung werden auch die Effekte von Medikamenten halbiert.

Implantate

Nicht jede Technologie, die in den Körper eines Patienten gepflanzt wird, vereint Technik mit Biologie. Implantate sind relativ einfache Gerätschaften, deren Oberfläche und Funktion für den Einsatz im menschlichen Körper entworfen wurden.

Injektor

Der Injektor ist eine automatische Medikamentengabe, die im Inneren des Körpers stattfindet und für das menschliche Auge von außen nicht sichtbar ist. Der Tank des Implantats wird mit einer Spritze durch die Haut seines Trägers befüllt und wenn notwendig entleert. Die Freisetzung des Medikaments kann über einfache Programme auf einem MoFo gesteuert werden und kostet im Kampf 1 volle Aktion. Bei Elitesoldaten sind Schmerzmittel und Synthoglobulin sehr beliebt.

Brustkorbverstärkung

Auch dieses Implantat wurde für Soldaten mit schweren Kriegsverletzungen entworfen. Die Brustkorbverstärkung schützt die inneren Organe vor Schaden und erhöht die Panzerung des Torsos um 2 Punkte.

Schädelverstärkung

Bei schweren Schädelbrüchen kann der teilweise oder komplette Ersatz des Schädels notwendig sein. Der aus Karbonfaser angefertigte Schädel schützt das Gehirn und verleiht der Panzerung des Kopfs 2 Punkte.

Neuronalverbesserung (konventionell)

Ursprünglich stammt diese Technologie aus der Behandlung von degenerativen Neuroerkrankungen und wurde auch für Opfer von Giftgasangriffen am Schlesienwall verwendet. Der Neuronalverbesserer erhöht die Frequenz der Nervenleitung und setzt die optoelektrischen Daten in für den Körper lesbare Signale um. Da die Operation sehr aufwendig ist und Teile des Rückenmarks ersetzt werden müssen, ist ein Neuronalverbesserer sehr teuer. Der Charakter erhält 3 Bonuswürfel für den GESCHICK-Pool.

Neuronalverbesserung (modifiziert)

Durch eine Vervierfachung der Leitungsbündel können die neuronalen Signale nochmals deutlich beschleunigt werden. Diese Modifikation ist alles andere als ratsam, da der menschliche Körper nicht für diese Belastung konzipiert wurde. Dennoch verlangen manche Individuen eine modifizierte Neuronalverbesserung, welche von dubiosen Ärzten gegen Aufpreis gerne gewährt wird. Der Charakter erhält 6 Bonuswürfel für den GESCHICK-Pool, jedoch muss der Charakter auf der Tabelle für psychische Traumata würfeln (siehe **Kapitel: Gesundheit**). Er leidet fortan unter diesem Trauma.

Neuronalverbesserung (experimentell)

Die militärische Führungsriege betrachtet die Neuronalverbesserung als perfektes Werkzeug zur Erzeugung von Supersoldaten, welche mit den *Diabolus* aus Wroclawa gleichziehen können. Aus diesem Grund wurde eine noch stärkere Variante der Neuronalverbesserung entwickelt, welche sogar den Austausch bestimmter Hirnpartien mit sich zieht. Der Charakter erhält 10 Bonuswürfel für den GESCHICK-Pool, jedoch muss der Charakter 2-mal auf der Tabelle für psychische Traumata würfeln (siehe **Kapitel: Gesundheit**). Er leidet fortan unter diesem beiden Traumata.

19-33 SCHUTZAUSRÜSTUNG

An Tagen, an denen die winzigen Aschepartikel des Monte Inferna durch Europas Straßen wehen, ist der Mundschutz allgegenwärtig. Jeder, der es sich leisten kann, kauft sich die weichen Zellstofffilter für Mund und Nase, um die Lungen vor der gefährlichen Silikose zu bewahren. Doch

in Europa lauern auch andere Gefahren, wenn man nur bereit ist, lange genug nach ihnen zu suchen. Hat man sie schließlich gefunden, mag die nachfolgende Ausrüstung helfen sie zu überleben.

Gasmasken

Eine Gasmasken bietet mehr Sicherheit als ein einfacher Mundschutz. Aschepartikel werden von den Grobfiltern aufgehalten, während die komplexen Moleküle von Gift- und Betäubungsgasen an Spezialfiltern absorbiert werden. Jede Gasmasken ist mit einem Mikrokompressor ausgestattet, der beim Einatmen des Trägers Luft von außen anzieht. So wird die Flachatmung des Trägers verhindert, welcher Luft durch die kompakten Filter ziehen muss.

Gehörschutz

Um dem lauten Dröhnen von Maschinen, dem Hämmern elektrischer Meißel und ähnlichen Geräuschquellen zu entgehen, ist ein

Gehörschutz ideal. Charaktere, die einen Gehörschutz tragen, haben keine Nachteile durch die Faktoren *Lautstärke (hoch)* und *Lautstärke (extrem)*. Ihre *Wahrnehmung*-Tests werden dafür um 3 erschwert.

Gesichtsschutz


Die transparente Kunststoffscheibe schützt das Gesicht vor Partikeln und Spänen, die genügend Kraft besitzen, um Wunden zu reißen oder das Auge zu verletzen. Der Gesichtsschutz verleiht 1 Punkt Panzerung für den Kopf. *Gesichtsschutz* ist nicht kombinierbar mit Panzerungen.

Handschuhe (Einweg)

Einweghandschuhe werden in zahlreichen Berufen eingesetzt. Ob in der Arztpraxis, bei der Reinigung im Labor, reißfeste Einweghandschuhe bieten Schutz vor Krankheitserregern, aggressiven Chemikalien und hinterlassen keine Fingerabdrücke. Das angegebene Gewicht ist für handelsübliche

Schutzausrüstung

Schutzausrüstung	Tarnung	Beschaffungszeit	Legalität	KW	Gewicht	Preis
Gasmasken	5+	1 Tag	Legal	SPE4+(2)	0,5 kg	850 €
Gehörschutz	5+	1 Tag	Legal	SPE4+(2)	0,5 kg	150 €
Gesichtsschutz	4+	1 Tag	Legal	SPE4+(1)	0,5 kg	15 €
Handschuhe (Einweg)	6+	1 Tag	Legal	SPE4+(1)	0,5 kg	1 €
Korrosionsfeste Handschuhe	5+	1 Tag	Legal	SPE4+(1)	0,5 kg	45 €
Mundschutz (Einweg)	6+	1 Tag	Legal	SPE4+(1)	0,5 kg	1 €
Schutzhelm	4+	1 Tag	Legal	SPE4+(1)	0,5 kg	25 €
Schweißerbrille	5+	1 Tag	Legal	OPT4+(1)	0,5 kg	260 €
Sicherheitsschuhe	5+	1 Tag	Legal	SPE4+(1)	0,5 kg	80 €
Tauchausrüstung (leicht)	-	1 Tag	Legal	SPE4+(2)	15 kg	3.400 €
Tauchausrüstung (schwer)	-	3 Tage	Legal	SPE5+(2)	30 kg	8.300 €
Tauchausrüstung (taktisch)	-	5 Tage	Illegal	SPE6+(2)	25 kg	9.600 €
Vollkörper-Schutzanzug	-	3 Tage	Legal	SPE5+(2)	5 kg	2.500 €
+ Batterie	5+	3 Tage	Legal	ELE6+(1)	3 kg	800 €
+ Biofilter	5+	7 Tage	Chem.-Leg.	SPE6+(2)	2 kg	1.200 €
+ Gasfilter	6+	3 Tage	Legal	SPE5+(2)	0,5 kg	850 €
+ Feuerschutz	4+	3 Tage	Legal	SPE5+(1)	3 kg	900 €
+ interne Klimatisierung	4+	3 Tage	Legal	ELE6+(1)	4 kg	1.500 €
+ interne Luftversorgung	4+	3 Tage	Legal	MEC/I5+(2)	4 kg	800 €
+ leichte Panzerung	5+	3 Tage	Sicher.-Leg.	RÜS5+(1)	8 kg	1.400 €
+ Partikelfilter	6+	1 Tag	Legal	SPE4+(2)	0,5 kg	100 €
+ schwere Panzerung	4+	7 Tage	Illegal	RÜS5+(2)	70 kg	3.000 €
+ Servomotoren	4+	7 Tage	Sicher.-Leg.	MEC/I5+(2)	6 kg	1.600 €
+ Strahlenschutz	5+	7 Tage	Chem.-Leg.	SPE5+(2)	10 kg	600 €
Warnweste	4+	1 Tag	Legal	SPE4+(1)	0,5 kg	25 €



Mengen dieses Gegenstands.

Korrosionsfeste Handschuhe

Beim Umgang mit Säuren und Laugen schützen diese reißfesten Mehrweghandschuhe vor der aggressiven Wirkung dieser Chemikalien.

Mundschutz (Einweg)

Durch eine einfache Filtermembran werden mehr als 99 % der vulkanischen Schwebeteilchen aus der Luft gefiltert. Die Produktionskosten und Preise für solche Filtermasken sind sehr gering, doch mehr als ein- oder zweimal kann man sie auch nicht nutzen. Das angegebene Gewicht ist für handelsübliche Mengen dieses Gegenstands.

Schutzhelm

Der Helm besteht aus einer einfachen Hartplastikschale und wird mit einem Bügel um den Unterkiefer des Trägers befestigt. Schutzhelme sind in den verschiedensten Farben und selbst individualisiert erhältlich. Ein Schutzhelm verleiht dem Charakter eine Panzerung von 1 im Kopfbereich.

Schweißerbrille

Bei den herkömmlichen Schweißverfahren entstehen oft grelle Flammen, die das Auge über lange Zeit schädigen können. Trägt ein Charakter eine Schweißerbrille, hat er keine Beeinträchtigungen durch die Sichtmodifikatoren Licht (gleißend) und Licht (blendend). Bei anderen Lichtmodifikatoren erhält er jedoch zusätzlich -2 auf seine Nah- und Fernkampf-Tests. Blendgranaten haben keine Wirkung gegen den Träger einer Schweißerbrille.

Sicherheitsschuhe

Trägt ein Charakter Sicherheitsschuhe, sind seine Füße gegen das Herunterfallen schwerer Gegenstände gesichert, da die Zehen von eingebauten Stahlkappen geschützt werden. Außerdem bewegt sich der Charakter auch auf öligem und rutschigem Untergrund normal ohne GESCHICK-Tests absolvieren zu müssen.

Tauchausrüstung

Die Wehrstadt Europa besitzt den aschegeschwängerten Rhein als einziges Binnengewässer und dieser ist wirklich keinen Tauchgang wert. Deshalb gibt es auch nur wenige

gute Gründe, in Europa tauchen zu lernen. Entweder ist man auf einem der großen Binnenschiffe als Mechaniker angestellt, kümmert sich als Industrietaucher um die Sicherheit der zahllosen Rheinbrücken oder ist Schmuggler. Tauchausrüstung wird in drei Kategorien gegliedert; leichte, schwere und taktische Tauchausrüstung. Während die leichte Tauchausrüstung einen Luftvorrat für maximal 2 Stunden und eine maximale Tauchtiefe von 50 Metern besitzt, kann mit schwerer Tauchausrüstung 4 Stunden und bis zu 350 Metern getaucht werden. Die taktische Tauchausrüstung ist speziell für die Unterwassereinsätze von Soldaten konzipiert und besitzt Luft für 3 Stunden und Tauchtiefen bis 200 Meter. Zusätzlich werden bei der taktischen Tauchausrüstung alle Reaktion-, Attribut- und Fertigkeit-Tests unter Wasser um 1 erleichtert.

Vollkörper-Schutzanzug

In Europa lauern viele Gefahren und es gibt ungeahnte Möglichkeiten, sein Leben zu verlieren. TEUTATES entwickelte bereits im Jahr 1996 einen Schutzanzug, um Mitarbeiter bei gefährlichen und gesundheitsschädlichen Arbeiten zu schützen. Das Modell wurde ständig weiterentwickelt, ab 2014 kommerziell vertrieben und schließlich von vielen Herstellern kopiert. Der Vollkörper-Schutzanzug ist modular aufgebaut und kann mit einer Vielzahl von Systemen ausgestattet werden. Grundsätzlich ist jeder Vollkörper-Schutzanzug gas- und säurefest. Gifte und Krankheitserreger können das feste Synthetikmaterial nicht durchdringen, wohl aber die Atemluft der einfachen Schutzmaske. Für die Reinigung der Atemluft stehen maßgeschneiderte Schutzmodule zur Verfügung. Gleiche Module können doppelt verbaut werden, jedoch sind ihre Boni nicht kumulativ. Falls eines der Systeme ausfallen sollte, kann das baugleiche Sekundärsystem die Arbeit übernehmen. Ein Charakter, der einen Vollkörper-Schutzanzug trägt, kann keine weitere Kleidung (mit Ausnahme von Unterwäsche) oder gar Panzerung tragen. Der Einbau neuer Module setzt einen erfolgreichen *Mechaniker (Automaschinen)*-Test voraus, welcher mit einem Mindestwurf von 4+(2) durchgeführt werden muss. Die Einbauzeit beträgt 6 Stunden geteilt durch die Anzahl der Erfolge.

Batterie (Modul für Vollkörper-Schutzanzug)

Soll der Vollkörper-Schutzanzug mit einer internen Klimatisierung oder Servomotoren versehen werden, wird eine interne Stromversorgung notwendig. Die Batterie befindet sich am Rücken des Anzugs und ist über einen einfachen Anschlussschacht auf der linken Seite zu tauschen. Die Batterie hält für 48 Stunden, bevor sie ihren Dienst versagt.

Biofilter (Modul für Vollkörper-Schutzanzug)

Bei Epidemien und hochansteckenden Krankheiten wird das Tragen eines Biofilters nötig. Er filtert Bakterien, Pilze, Sporen und Viren aus der Atemluft und schützt damit seinen Träger vor Infektion. Ein Charakter, der diese Schutzausrüstung trägt, wird durch Krankheitserreger und Sporen nicht beeinflusst. Um den groben Aschestaub aus der Luft zu entfernen und die teuren Biofilter zu schonen, können vorgeschaltete Partikelfilter nützlich sein. Biofilter können einem Gasfilter vorgeschaltet werden.

Gasfilter (Modul für Vollkörper-Schutzanzug)

Toxische Gase aus der Atemluft zu filtern ist aufwendig, da die Gasmoleküle kaum größer sind als der lebenswichtige Sauerstoff. Der Gasfilter ist ein Spezialaufsatz auf die Atemmaske des Vollkörper-Schutzanzugs, welcher den Charakter immun gegen toxische Gase in der Atemluft macht. Um den groben Aschestaub aus der Luft zu entfernen und die teuren Gasfilter zu schonen, können vorgeschaltete Partikelfilter nützlich sein.

Feuerschutz (Modul für Vollkörper-Schutzanzug)

In den gewaltigen Stahlwerken der Wehrstadt Saarbrücken steigen die Temperaturen nicht selten auf mehrere Hundert Grad Celsius an. Um die Arbeiter zu schützen, wurden spezielle Refraktormaterialien entwickelt, welche vor der gefährlichen Wärmestrahlung schützen. Dieses hitzeabweisende Material ist auch für den Vollkörper-Schutzanzug verfügbar und verleiht dem Charakter 10 Punkte Panzerung gegen Feuer und Hitze (FEU).

Interne Klimatisierung (Modul für Vollkörper-Schutzanzug)

Sinken die Temperaturen unter den Gefrierpunkt

oder übersteigen längere Zeit 50 °C, so können Menschen nur schwerlich ohne die notwendige Schutzausrüstung überleben. Die interne Klimatisierung des Vollkörper-Schutzanzugs besteht aus einem Netzwerk feiner Kupferleitungen, in welchen ein synthetisches Öl zirkuliert. Die Temperatur des Öls wird ständig gemessen, sodass bei sinkender oder steigender Temperatur die Körpertemperatur des Trägers auf 37 °C normalisiert werden kann. Ein Wärmetauscher auf dem Rücken gibt überschüssige Wärme ab und produziert Kälte, eine Heizvorrichtung erwärmt das Öl im Fall einer Temperatursenkung. Träger eines Vollkörper-Schutzanzugs mit interner Klimatisierung können sich langfristig im Temperaturbereich zwischen -32 und +90 °C aufhalten, ohne Schaden zu nehmen. Eine interne Klimatisierung verlangt eine eingebaute Batterie.

Interne Luftversorgung (Modul für Vollkörper-Schutzanzug)


Zwei Druckluftflaschen an beiden Rückenseiten des Vollkörper-Schutzanzugs versorgen den Charakter für bis zu 8 Stunden mit Atemluft. Im Fall einer Kontamination durch Partikel, Gase und Krankheitserreger schützt die interne Luftversorgung den Charakter, auch wenn sein Vollkörper-Schutzanzug über keinen Biofilter, Gasfilter oder Partikelfilter verfügt. Während diese Systeme jedoch dauerhaft funktionieren, ist die Atemluft in den Druckflaschen nach 8 Stunden aufgebraucht.

Leichte Panzerung (Modul für Vollkörper-Schutzanzug)

Die Außenhaut des Vollkörper-Schutzanzugs kann mit synthetischen Panzerplatten bestückt werden, welche kinetische Angriffe aufhalten. Der Charakter erhält am gesamten Körper eine Panzerung von 5 Punkten. Zur Verwendung von leichter Panzerung ist eine Sicherheits-Legitimierung erforderlich.

Partikelfilter (Modul für Vollkörper-Schutzanzug)

Feine Partikel durch vulkanische Asche sind die ständigen Begleiter der Menschen in Europa. Sie setzen sich in ihren Lungen ab, sammeln sich dort und führen über die Zeit zu schweren Lungenentzündungen. Partikelfilter sind ein



spezieller Aufsatz für die serienmäßige Atemschutzmaske des Vollkörper-Schutzanzugs. Sie werden Biofiltern oder Gasfiltern vorgeschaltet, damit diese sich nicht zusetzen. Werden Biofilter oder Gasfilter ohne Partikelfilter in staubiger Umgebung eingesetzt, sind Bio- und Gasfilter danach funktionsunfähig und müssen ersetzt werden. Ansonsten filtern auch Bio- und Gasfilter Partikel aus der Atemluft.

Schwere Panzerung (Modul für Vollkörper-Schutzanzug)

Mit schweren Carbonplatten versehen schützt der Vollkörper-Schutzanzug seinen Träger nicht nur vor gefährlichen Umgebungsbedingungen, sondern auch vor Waffen. Der Charakter erhält am gesamten Körper eine Panzerung von 10 Punkten. Die Verwendung von *Schwerer Panzerung* ist dem Militär und H.A.S.S. vorbehalten. *Schwere Panzerung* ist nicht mit *Leichte Panzerung* kombinierbar. Die Schutzkategorie des Schutzanzugs steigt auf III (siehe **19-13 Panzerung**).

Servomotoren (Modul für Vollkörper-Schutzanzug)

Schutzausrüstung kann ein hohes Gewicht aufweisen und den Charakter stark in seiner Bewegung einschränken. Mit eingebauten Servomotoren verringert sich die Last des Vollkörper-Schutzanzugs deutlich. Die kleinen, aber leistungsstarken Motoren reagieren dank empfindlicher Sensoren auf die Bewegungen des Trägers und tragen ein Teil des Gewichts. Das mitgeführte Gewicht eines Charakters wird um 50 kg verringert, wenn sein Anzug über Servomotoren verfügt und gewährt 5 Bonuswürfel für den KRAFT-Pool. Servomotoren verlangen eine eingebaute Batterie. Zur Verwendung von Servomotoren ist eine Sicherheits-Legitimierung erforderlich. Durch die agile Steuerung der Servomotoren erhalten ihre Träger keine Nachteile durch die Schutzkategorie ihrer Rüstung (siehe **19-13 Panzerung**).

Strahlenschutz (Modul für Vollkörper-Schutzanzug)

Die Aufreinigung von Uran und Thorium wird in Europa seit Jahrzehnten unter strengsten Sicherheitsvorkehrungen und mit höchster Geheimhaltung durchgeführt. Radioaktive

Brennstoffe bilden die Grundlage für die Energie der großen Wehrstädte, weshalb sie unabhängig von den Launen der Natur sind. Das Strahlenschutz-Modul des Vollkörper-Schutzanzugs besteht aus einer schweren Bleibeschichtung im Inneren des Anzugs. Ein Charakter mit diesem Modul erhält 10 Punkte Panzerung gegen Schaden durch Strahlung (STR).

Warnweste

Will ein Charakter den Leuten ins Auge fallen, gibt es kaum einen besseren Weg, als eine Warnweste zu tragen. Trägt ein Charakter eine Warnweste, erhalten alle Personen, die ihn sehen können +3 auf ihre *Wahrnehmung*-Tests.

19-34 CHEMIKALIEN

In der europäischen Industrie befinden sich zahlreiche Chemikalien im Einsatz, die sowohl nützlich als auch gefährlich sind. Will ein Charakter mit diesen Chemikalien arbeiten, wird Spielleiter und Spieler ein gutes Lehrbuch der Chemie empfohlen.

Ammoniak

Der beißende Geruch von Ammoniak ist charakteristisch und seine schwach ätzende Wirkung macht ihn beliebt als Chemikalie in der chemischen Reinigung. Verliert ein Charakter das Bewusstsein und ist stabil (z. B. durch den Verlust aller Ausdauer) kann Ammoniak eingesetzt werden, um ihn aufzuwecken. Wird Ammoniak unter seine Nase gehalten, darf der Spieler des Charakters einen KRAFT-Wurf gegen 4+(2) ablegen. Bei Erfolg erwacht der Charakter augenblicklich aus der Bewusstlosigkeit und erhält 1 Ausdauer zurück. Wurden die Lebenspunkte des Charakters auf tödlichem Verwundungsgrad auf 0 reduziert, hilft auch kein Ammoniak mehr.

Organische Komponenten

Die organische Chemie hat zahlreiche giftige und nützliche Substanzen hervorgebracht, die hier nicht im Detail aufgeführt werden können. Will ein Charakter organische Substanzen erwerben, so kauft er diese und gibt ihnen beim Kauf den dazu passenden Namen. Die Verwendung und Verfügbarkeit dieser Chemikalien obliegt dem Spielleiter.

Chemikalien

Chemikalien	Tarnung	BZ	Legalität	KW	Gewicht	Preis
Ammoniak	5+	1 Tag	Legal	CHE/A4+(2)	0,5 kg/0,5 l	25 C
Organische Komponenten	5+	speziell	Chem.-Leg.	CHE/O5+(2)	0,5 kg/0,5 l	80 C
Destilliertes Wasser	5+	1 Tag	Legal	CHE/A4+(1)	0,5 kg/0,5 l	5 C
Ethanol (vergiftet)	5+	1 Tag	Legal	CHE/O4+(1)	0,5 kg/0,5 l	15 C
Ethanol (rein)	5+	1 Tag	Legal	CHE/O4+(2)	0,5 kg/0,5 l	35 C
Flusssäure	5+	1 Tag	Chem.-Leg.	CHE/A5+(2)	0,5 kg/0,5 l	40 C
Glycerin	5+	1 Tag	Legal	CHE/O4+(2)	0,5 kg/0,5 l	35 C
Helium	5+	1 Tag	Legal	CHE/A4+(2)	0,5 kg/0,5 l	100 C
Kochsalz	5+	1 Tag	Legal	CHE/A4+(1)	0,5 kg/0,5 l	5 C
Kraftstoff	5+	1 Tag	Legal	CHE/O4+(2)	0,5 kg/0,5 l	5 C
Kühlmittel	5+	1 Tag	Legal	CHE/O4+(2)	0,5 kg/0,5 l	10 C
Natronlauge	5+	1 Tag	Chem.-Leg.	CHE/A4+(1)	0,5 kg/0,5 l	40 C
Salpetersäure	5+	1 Tag	Chem.-Leg.	CHE/A4+(2)	0,5 kg/0,5 l	70 C
Salzsäure	5+	1 Tag	Chem.-Leg.	CHE/A4+(2)	0,5 kg/0,5 l	40 C
Schwefelsäure	5+	1 Tag	Chem.-Leg.	CHE/A4+(2)	1 kg/0,5 l	80 C
Radioisotope	8+	speziell	Chem.-Leg.	CHE/A8+(2)	0,5 kg/0,5 l	1.000 C

Die angegebene Tarnung gilt für 0,5 kg bzw. 0,5 l

Destilliertes Wasser

In diesem Wasser sind keine Fremdionen vorhanden, weshalb das Wasser beim Trocknen keine Kalkablagerungen hinterlässt. Destilliertes Wasser ist in großen Mengen gefährlich für den Menschen und verursacht 2 W6(S-GIF) Schaden pro 500 ml getrunkenem destilliertem Wasser.

Ethanol (vergiftet)

Dieser Alkohol ist mit einer bitteren Substanz versetzt, was vergifteten Alkohol nicht trinkbar macht. Er ist ausschließlich für technische Anwendungen vorgesehen und durch seine Unbrauchbarmachung als Suchtmittel mit einem geringen Steuersatz versehen. Ethanol ist hochentzündlich und ein gutes Reinigungsmittel.

Ethanol (rein)

Reines Ethanol ist der Trinkalkohol, der in allen Spirituosen zu finden ist und den typischen Effekt von Alkoholika auslöst. Aufgrund seiner Verwendung als Suchtmittel ist reines Ethanol mit einem hohen Steuersatz versehen. Ethanol ist hochentzündlich und ein gutes Reinigungsmittel.

Flusssäure

Diese gefährliche Chemikalie frisst sich durch Glas und Beton und ist extrem gefährlich für den Menschen. Selbst eine kleinflächige Verätzung, die nicht mit Kalziumpräparaten behandelt wird,

verursacht 3 W6(S-ÄTZ) Schaden pro Stunde für 1 W6 Stunden und erlaubt keine natürliche Heilung, bis der letzte Schadenswurf ausgeführt wurde.

Glycerin


Glycerin ist der gebräuchlichere Name für den Zuckeralkohol Propan-1,2,3-triol. Seine ölige Konsistenz und Ungiftigkeit macht Glycerin zu einer wichtigen Chemikalie in der Lebensmittel-, Kosmetik- und pharmazeutischen Industrie. Glycerin ist aber auch der wichtige Grundbaustein für die Herstellung von explosivem Nitroglycerin.

Helium

Dieses Edelgas ist leichter als Luft und kann Gegenstände wie Ballons zum Schweben bringen. Zusätzlich erhöht es beim Einatmen kurzfristig die Stimme des Anwenders. Helium ist sehr teuer in der Herstellung und wird über komplizierte Tieftemperaturanlagen gewonnen. Helium ist ein erstickendes, farbloses und nicht brennbares Gas.

Kochsalz

Kochsalz ist das Salz in der Suppe. Es ist eine chemische Verbindung aus Natrium und Chlor, welche für den Menschen lebensnotwendig, aber in zu hoher Konzentration auch gefährlich werden kann. Salz ist in Europa ein kostbares



Gut, da es in Minen außerhalb der Wehrstädte oder durch Entsalzungsanlagen aus Wasser gewonnen werden muss.

Kraftstoff

Fahrzeuge, die Kraftstoffe verwenden, werden bis zum heutigen Tag hergestellt. Die meisten Fahrzeuge, die außerhalb der Wehrstädte eingesetzt werden, besitzen noch immer Verbrennungsmotoren. Kraftstoff ist hochentzündlich und kann als Brandbeschleuniger verwendet werden.

Kühlmittel

Für nahezu alle Kühleinrichtungen werden Wärmepumpen mit flüssigem Kühlmittel eingesetzt. Das Kühlmittel ist eine organische Lösung, meist tiefblau, welche mit ihrer hohen Wärmekapazität die entstandene Kälte der Wärmepumpe gut abtransportieren und verteilen kann.

Natronlauge

Diese aggressive Base ist eine hochalkalische Chemikalie, die stark ätzend reagiert. Üblicherweise werden kleine weiße Tabletten der Chemikalie verkauft, die sich dann unter großer Wärmeentwicklung in Wasser lösen. Sie verursacht bei großflächigen Verätzungen 1 W6 Runden 2 W6(S-ÄTZ) Schaden auf ungeschützter Haut. Aufgrund der seifigen Konsistenz wird viel Wasser benötigt, um Natronlauge von der Haut abzuwaschen.

Salpetersäure

Kommt ungeschützte Haut in Kontakt mit konzentrierter Salpetersäure, färbt sich die Haut in wenigen Minuten gelb und wird verätzt. Salpetersäure verursacht bei großflächigen Verätzungen 1 W6 Runden 2 W6(S-ÄTZ) Schaden auf ungeschützter Haut. Salpetersäure ist ein wichtiger Grundstoff für die Herstellung von explosivem Nitroglyzerin.

Salzsäure

Durch ihren stechenden Geruch ist Salzsäure schwer zu verwechseln. Sie ist stark ätzend und verursacht bei großflächigen Verätzungen 1 W6 Runden 2 W6(S-ÄTZ) Schaden auf ungeschützter Haut. Wird Salzsäure mit Ammoniak vermischt, entsteht augenblicklich ein weißer Rauch aus

Ammoniumchlorid, der in der richtigen Menge wie eine Rauchgasgranate wirkt. Salzsäure ist ein wichtiger Grundstoff für die Herstellung von explosivem Nitroglyzerin.

Schwefelsäure

Als stark oxidative Säure ist Schwefelsäure hoch reaktiv und korrodiert Metalle in Minuten. Organisches Material wird verkohlt und färbt sich langsam schwarz. Das hohe Gewicht und die ölige Konsistenz von konzentrierter Schwefelsäure sind typisch und lassen keine Verwechslung mit Wasser zu. Sie ist stark ätzend und verursacht bei großflächigen Verätzungen 1 W6 Runden 2 W6(S-ÄTZ) Schaden auf ungeschützter Haut.

Radioisotope

Radioisotope sind chemische Elemente, die radioaktiv sind. Sie werden häufig als unsichtbare Spuren eingesetzt, um Objekte oder Personen zu markieren und diese mittels Geigerzählrohr ausfindig zu machen. Die Reichweite beträgt jedoch nur wenige Dutzend Meter. Auf dem Markt sind keine Reinheiten zu finden, die eine Verwendung als spaltfähiges Material zulassen würden. Diese Reinheitsklasse obliegt dem Militär.

19-35 MITGLIEDSCHAFTEN

Im Datenstrom bieten zahlreiche Organisationen Mitgliedschaften an. Einige tun dies, um abseits der staatlich gelenkten Medien zu informieren, andere nutzen den Datenstrom als Plattform für harten Kommerz. Kauft sich ein Charakter bei der Charaktererschaffung eine Mitgliedschaft, muss er diese für mindestens 1 Monat im Voraus bezahlen.

Mitgliedschaften

Mitgliedschaft	Beschaffungszeit	Legalität	Preis
Amt für Reisewesen	5 Tage	Legal	0 C
CERES Premium-Krankenversicherung	3 Tage	Legal	350 C
Europäische Digitalbücherei	5 Tage	Legal	20 C
Europäische Reichsbank	1 Tag	Legal	25 C
Gesetzliche Krankenversicherung	5 Tage	Legal	60 C
Grimassen Kompendium (GrimKom)	1 Tag	Legal	10 C
ParaNetz	1 Tag	Illegal	50 C
eX-akt (Dantes Kunstforum)	3 Tage	Illegal	250 C
eX-sistent	1 Tag	Legal	25 C

Amt für Reisewesen

Will man die Wehrstadt Europa verlassen, ist ein Antrag beim Amt für Reisewesen verpflichtend. Spricht nichts gegen die Ausreise und sind die Reisegründe schlüssig, wird eine Reisegenehmigung fast automatisch erteilt, solange die Reise innerhalb des europäischen Reiches stattfindet. Das Amt für Reisewesen ist nicht viel mehr als der verlängerte Arm von H.A.S.S., doch die Datenstrom-Mitgliedschaft beim Amt für Reisewesen ist für Vielreisende sehr komfortabel.

CERES Premium-Krankenversicherung

Als zahlungskräftiger Kunde des Gesundheits- und Lebensmittelunternehmens CERES erhält ein Versicherungsnehmer Zugang zu den modernsten Behandlungstechnologien. Seine Wartezeit auf Arzttermine ist deutlich kürzer, die Pflege im Krankenhaus erheblich angenehmer und der Leistungskatalog signifikant umfangreicher (siehe **Kapitel: Gesundheit**).

Europäische Digitalbücherei

Als staatliche Institution meldet natürlich auch die Europäische Digitalbücherei Datenzugriffe an H.A.S.S. weiter und böse Zungen behaupten, dass H.A.S.S. ein paar Köder für besonders dumme Abnos in der Digitalbücherei gestreut hat. Mit dem Zugriff auf die digitale Bücherwelt sind jedoch viele wichtige Werke im Bereich Natur- und Geisteswissenschaften verfügbar, z. B. für Biologie, Chemie, Geowissenschaften, Mathematik, Physik usw. Jeder Charakter, der Zugang zur Europäischen Digitalbücherei hat, erhält +2 auf GEIST-Fertigkeiten, die sich um Wissenschaften drehen. Doch Vorsicht, einige Bücher über Parabiologie und Paraphysik könnten eine Falle sein.

Europäische Reichsbank

Wer seinen E-Pass mit seinem digitalen Bankkonto verbinden möchte, braucht eine Mitgliedschaft bei der europäischen Reichsbank. Neben dem Kontoservice bietet das staatliche Unternehmen Finanzberatung und Versicherungen, die individuell auf den Kunden zugeschnitten sind.

Gesetzliche Krankenversicherung

Als Bürger, der in die gesetzliche Krankenversicherung einzahlt, erhält der Charakter alle Grundleistungen der Versorgung kostenlos (siehe **Kapitel: Gesundheit**). Jedoch sind etliche Behandlungsschritte ausgeschlossen. So sind Transplantationen, Implantate und selbst lebensverlängernde Maßnahmen bei gesetzlich Versicherten nicht vorgesehen. Selbst wenn diese ihr Leben retten könnten.

GrimKom

Das Grimassen-Kompendium ist die größte soziale Plattform im Datenstrom. Der ungewöhnliche Name wurde von den Studenten gewählt, die GrimKom gründeten. Wer Freunde oder Bekanntschaften sucht, ist hier gut aufgehoben, doch über die Aktivitäten von H.A.S.S. auf dieser Plattform ist nicht viel bekannt.

ParaNetz

Das ist eine der berüchtigten Schattenplattformen, die H.A.S.S. lieber früher als später aus dem Datenstrom nehmen würde. Auf ParaNetz finden sich viele alte Berichte über Abnos und Drifter, noch bevor H.A.S.S. überhaupt entstand. Immer wieder schaffen es auch aktuelle Meldungen auf die Plattform und jeder, der

Mitglied ist, kann sich über die Paraphysiologie informieren. Zu den beliebtesten Beiträgen gehören *Bin ich ein Abno?* und *Ich habe paraphysiologische Kräfte, was soll ich jetzt tun?* Jeder Charakter, der Zugang zum ParaNetz hat, erhält +2 auf *Parabiologie*- und *Paraphysik*-Tests. Der Bonus ist nicht kumulativ mit dem der europäischen Digitalbücherei.

eX-akt

Die Plattform von Dantes Kunstforum mag die verstörendsten Bilder des Datenstroms enthalten. Junge Künstler, die abartige und provozierende Kunst schaffen, dürfen Fotos ihrer Werke hier hochladen. Bewerten genügend Besucher die Kunst positiv, ist die Chance nicht klein, dass genau dieses Kunstwerk demnächst in Dantes realem Kunstforum zu sehen ist.

eX-sistent

Für alle Realitätsflüchter und Datenstrom-süchtigen sind die Räume von eX-sistent der heilige Digital-Schrein. Die Nutzer können in virtuelle Welten ihrer eigenen Fantasie abtauchen, in die Fantasien anderer eingeladen werden und noch viel mehr. Doch eX-sistent ist bereits längst in der breiten Bevölkerung angekommen. Auf der Plattform befindet sich mehr als ein digitales Café, in dem sich Senioren zum virtuellen Plausch treffen.

19-36 PERSONAL

Mit ausreichenden Finanzen gibt es keinen Grund, sich selbst die Hände schmutzig zu machen. Personal sind Angestellte, die für ihre Arbeitsleistung bezahlt werden. Die nachfolgende Tabelle bietet nur einen kleinen Überblick über mögliches Personal und kann nach Belieben erweitert werden (Spielleiterentscheidung). Die angebenen Preise sind pro Monat inklusive Steuern. Wird das Personal für einen kürzeren Zeitraum benötigt, kann der Monatspreis durch die benötigten Tage geteilt werden. Bei Aufträgen unter 3 Tagen ist ein Aufschlag von 100 % üblich.

19-37 HAUSTIERE

Ein Haustier zu besitzen gilt als Statussymbol und Luxusgegenstand. Ihr Unterhalt in Europa ist schwierig und nicht wenige Haustierbesitzer versuchen ihrem kostspieligen Liebling eine

Personal

Personal	BZ	Legalität	Preis
Arzt	1 Tag	Legal	19.500 C
Arzthelfer	1 Tag	Legal	5.250 C
Buchhalter	1 Tag	Legal	6.500 C
Chauffeur	1 Tag	Legal	3.750 C
Einkäufer	1 Tag	Legal	4.500 C
Gärtner	3 Tage	Legal	5.500 C
Krankenpfleger	1 Tag	Legal	3.850 C
Leibwächter	1 Tag	Legal	5.000 C
Manager	1 Tag	Legal	18.250 C
Pilot	1 Tag	Legal	9.500 C
Reinigungspersonal	1 Tag	Legal	3.150 C
Mechaniker	1 Tag	Legal	4.250 C
Wachmann	1 Tag	Legal	3.800 C
Wissenschaftler	1 Tag	Legal	16.550 C

naturnahe Umwelt zu bieten. Dies geht so weit, dass Pferdebesitzer sich ein eigenes Arboretum-Zimmer bauen lassen oder eine Glaskuppel auf der Spitze eines Wolkenkratzers mit künstlichem Dschungel für einen Tiger. Manche Tiere wie der Löwe und der Adler sind dem Hochadel vorbehalten und man tut am Niederadel gut daran, nicht gegen diese ungeschriebenen Gesetze zu verstoßen. Viele Tiere sind bei Händlern vom Land zu finden, Exoten werden hingegen nur auf dem Schwarzmarkt angeboten. Fast alle sind Schmuggelware aus den Kolonien des Napoleonischen Bundes oder noch weiterer Entfernung. Der Besitz und sogar das Mitführen von Tieren ist nicht verboten, sofern ihre Besitzer den Schutz der Öffentlichkeit gewährleisten. Ein sibirischer Tiger oder ein afrikanisches Nashorn könnten bei der einen oder anderen H.A.S.S.-Patrouille für Aufsehen sorgen...

Haustiere

Tierart	Tarnung	Legalität	BZ	Preis
Einheimische Tiere*				
Adler	4+	5 Tage	Legal	10.000 ₮
Bär	-	9 Tage	Privat	25.000 ₮
Falke	4+	5 Tage	Legal	8.000 ₮
Hund	4+	1 Tag	Legal	1.000 ₮
Katze	5+	1 Tag	Legal	800 ₮
Pferd	-	1 Tag	Legal	15.000 ₮
Rabe	5+	3 Tage	Legal	2.000 ₮
Ratte	6+	1 Tag	Legal	15 ₮
Stier	-	3 Tage	Privat	10.000 ₮
Wolf	4+	5 Tage	Legal	2.000 ₮
Exoten				
Elefant	-	30 Tage	Privat	450.000 ₮
Gorilla	-	30 Tage	Privat	200.000 ₮
Hai	-	30 Tage	Privat	400.000 ₮
Hyäne	-	30 Tage	Privat	150.000 ₮
Leopard/Panther	-	30 Tage	Privat	175.000 ₮
Löwe	-	30 Tage	Privat	400.000 ₮
Nashorn	-	30 Tage	Privat	450.000 ₮
Tiger	-	21 Tage	Privat	200.000 ₮
Zebra	-	21 Tage	Legal	90.000 ₮

*Die Preise für einheimische Tiere beziehen sich auf Wehrstädte.

20 BESTIARIUM

20-1 TIERE

Die Tierwelt innerhalb der Wehrstadtmauern Europas ist sehr begrenzt. Die meisten unter ihnen sind unwillkommene Gäste in den Kanalisationen und nur selten verirren sich Vögel in den ascheverseuchten Moloch. Das Fehlen von Bäumen, Früchten, Gräsern und anderen Nahrungsgrundlagen lassen die Wehrstadt aus tierischer Sicht wenig attraktiv erscheinen.

In den luxuriösen Wohneinheiten der Superreichen finden sich hingegen Tiere aus aller Herren Länder, und es gilt als hohes Statussymbol, ein ungewöhnliches und bestenfalls einzigartiges Haustier zu besitzen. Zu diesen gehören einheimische Lebewesen wie gezähmte Wölfe, Pferde, Bären, Raben und Greifvögel, doch auch exotische Tiere wie farbenprächtige Papageien, Löwen, Tiger und schillernde Warmwasserfische gehören zum europäischen Repertoire. Woher diese Kreaturen stammen, ist in den seltensten Fällen bekannt und ihre Besitzer werden sich hüten, dieses Geheimnis zu verraten. Nicht selten wurden sie über illegale Handelsbeziehungen zum Napoleonischen Bund oder Südbund eingeschleust. Ein sibirischer Tiger mag sogar über Kontakte nach Wroclaw nach Europa gekommen sein.

20-1.1 REGELN FÜR TIERE

Die Grundregeln für EUROPA INFERNA wurden für Menschen optimiert und werden nicht immer adäquat für Tiere funktionieren. Tiere haben Attribute, genau wie Menschen, allerdings ist es im Kampf meist sinnvoll, die vereinfachten Schadensregeln für NSCs anzuwenden (siehe **Kapitel: Kampf**). Viele Tiere besitzen Fertigkeiten, die der Spielleiter für Kämpfe benötigt. Die Fertigkeiten von Tieren sind wie bei Menschen an die Attribute geknüpft, allerdings erhalten sie auf manche Fertigkeiten Attributspool-Boni, z. B. *Wahrnehmung* (GST+3). Tiere besitzen beispielsweise keinen mit Menschen vergleichbaren GEIST, können aber über gute *Wahrnehmung* verfügen. Besitzt ein Tier einen GEIST-Pool von 1 und erhält GST+3 auf den Wurf, würfelt der Spielleiter den *Wahrnehmung*-

Test mit insgesamt 4 Würfeln. Obwohl Tiere über einen niedrigen GEIST-Pool verfügen, sind sie nicht sehr anfällig gegen *Furcht* und Geistesbeeinflussung. Alle *Furcht*-Tests und Tests gegen Geistesbeeinflussung werden für Tiere mit 5 Würfeln gewürfelt. Tiere verstehen die feinen Nuancen der sozialen Fertigkeiten nicht und können von diesen nicht beeinflusst werden.

20-1.2 EINHEIMISCHE TIERE

Die meisten Tiere des europäischen Reichs trifft man außerhalb der Wehrmauern und zum Glück sind nur wenige unter ihnen gefährlich für Menschen. Mit dem Rückzug der Zivilisation haben sich die Tiere den Kontinent zurückerobert und vermutlich gibt es mehr Bären, Wolfsrudel, Elche und Hirsche als in den letzten 4000 Jahren Menschheitsgeschichte. Die nachfolgenden Tiere dienen Spielern und Spielleiter als Beispiele für die Fauna Europas.

Adler (Aquila)

Als König der Greifvögel ist der Adler das Wappentier Europas. Innerhalb der großen Wehrstädte, wo sich durch massive Ascheablagerung zwischen den Hochhäusern kaum ein klarer Himmel formt, lässt er sich nicht mehr beobachten. Außerhalb Europas hat die Population dieser prachtvollen Tiere wieder stark

Adler

KFT	2
GES	5
PER	1
GST	1
MCH	3

Lebenspunkte	10
Panzerung	1
Gehen (m)	3
Rennen (m)	5
Fliegen (m)	130

Waffe	Reich.	Schaden
Klauen	1	KRAFT+2(S-KIN)
Schnabel	1	KRAFT+2(S-KIN)

Fertigkeiten	Wert
Wahrnehmung [GST+5]	6
Unbewaffnet (nat. Waffen) [KFT+2]	4
Fliegen [GES]	5
Suchen [GST+3]	4
Abwehr [KFT]	2

zugenommen. Adler besitzen die Größenstufe *normal*.

Bär (*Ursus*)

Nach dem abrupten Ende des Deutschen Reiches war dieses große Landraubtier nahezu ausgerottet. Als sich der Mensch jedoch in die schützenden Siedlungen hinter den Wehrmauern zurückzog, eroberte der Bär den Kontinent aufs Neue. Die beeindruckenden Braun- und Schwarzbären sind heute wieder in den Wäldern des Europäischen Reiches anzutreffen und meiden die menschlichen Siedlungen weitestgehend. Einer Bärin mit Jungen möchte man trotzdem nicht über den Weg laufen. Bären besitzen die Größenstufe *groß*.

Bär

KFT	8	Lebenspunkte	40
GES	4	Panzerung	3
PER	1	Gehen (m)	11
GST	1	Rennen (m)	55
MCH	3	Fliegen (m)	-

Waffe	Reich.	Schaden
Biss	1	KRAFT+3(S-KIN)
Tatze	3	KRAFT+3(S-KIN)

Fertigkeiten	Wert
Wahrnehmung [GST+3]	4
Unbewaffnet (nat. Waffen) [KFT]	6
Klettern [KFT]	5
Tarnen [GES]	4
Schleichen [GES]	4
Schwimmen [KFT]	3
Abwehr [KFT]	5
Ausweichen [GES]	4

Falke (*Falco*)

Der Falke mag weniger beeindruckend wirken als ein Adler, doch dafür ist er ein Künstler der Lüfte und nahezu jedem Vogel in Sachen Wendigkeit und Schnelligkeit überlegen. Wie beim Adler gibt es auch heute wieder viele Brutpaare in der Wildnis des Reiches, stets auf der Suche nach frischer Beute. Falken besitzen die Größenstufe *klein*.

Falke

KFT	1	Lebenspunkte	5
GES	6	Panzerung	-
PER	1	Gehen (m)	3
GST	1	Rennen (m)	5
MCH	3	Fliegen (m)	150

Waffe	Reich.	Schaden
Klauen	1	KRAFT+2(S-KIN)
Schnabel	1	KRAFT+2(S-KIN)

Fertigkeiten	Wert
Wahrnehmung [GST+5]	6
Unbewaffnet (nat. Waffen) [KFT+4]	5
Fliegen [GES]	6
Suchen [GST+3]	4

Hund (*Canis lupus familiaris*)

Waren sie einst die besten Freunde aller Menschen, so sind Hunde heute ein Spielzeug der wohlhabenden Bürgerschicht. Tiere sind in Europa ohnehin ein seltenes Gut und nur wenige Menschen können sich den Unterhalt von Haustieren leisten. Die beliebteste Hunderasse ist seit Jahren der Wolfshund oder die daran angelegte Züchtung mit weißem oder schwarzem Fell. Im Untergrund Europas leben inzwischen auch wilde Hunde, die sich von Menschen nichts mehr befehlen lassen. Ihre Rudel sind gefürchtet und für ungerüstete Reisende extrem gefährlich. Hunde besitzen die Größenstufe *normal*.

Hund

KFT	3	Lebenspunkte	15
GES	4	Panzerung	1
PER	1	Gehen (m)	13
GST	1	Rennen (m)	65
MCH	3	Fliegen (m)	-

Waffe	Reich.	Schaden
Biss	1	KRAFT+2(S-KIN)

Fertigkeiten	Wert
Wahrnehmung [GST+3]	4
Unbewaffnet (nat. Waffen) [KFT+1]	4
Tarnen [GES]	4
Schleichen [GES]	4
Schwimmen [KFT]	3
Abwehr [KFT]	3
Ausweichen [GES]	4

Katze (*Felis catus*)

Ähnlich wie die Hunde gehören die Katzen ebenfalls zu den ältesten Haustieren der Menschheit. Im Vergleich zum Hund haben sie sich aber niemals vollständig domestizieren lassen. Katzen zählen zu den beliebten Haustieren der Arbeiterelite und Mittelschicht. Sie lassen sich relativ leicht halten, die Aufwendungen für die Tiere sind vergleichsweise gering und Katzen kommen mit dem Leben in den weitläufigen Wohnungen abseits der Natur gut klar. Katzen besitzen die Größenstufe *klein*.

Katze

KFT	2	Lebenspunkte	10
GES	6	Panzerung	-
PER	1	Gehen (m)	13
GST	1	Rennen (m)	65
MCH	3	Fliegen (m)	-

Waffe	Reich.	Schaden
Biss	1	KRAFT+1(S-KIN)
Krallen	1	KRAFT+1(S-KIN)

Fertigkeiten	Wert
Wahrnehmung [GST+3]	4
Unbewaffnet (nat. Waffen) [KFT+2]	4
Klettern [KFT+3]	5
Tarnen [GES]	6
Schleichen [GES]	6
Schwimmen [KFT]	2
Abwehr [KFT]	2
Ausweichen [GES]	6

Pferd (*Equidae*)

Auf dem Land sind Pferde noch immer bei der Bestellung von Äckern, dem Transport schwerer Waren und der Jagd behilflich. Sie kommen an Orte, wo die meisten motorisierten Fahrzeuge aufgeben würden. Auch in der Elite Europas gibt es eine florierende Pferdezucht mit den ausgefallensten Fellfarben. Sie sind bei kleinen Mädchen mit wohlhabenden Vätern sehr beliebt. Manche Pferdebesitzer bauen ihren geliebten Vierbeinern auf den Spitzen der Glasnadeln sogar ein Arboretum für kurze Ausritte. Pferde besitzen die Größenstufe *groß*.

Pferd

KFT	7	Lebenspunkte	35
GES	4	Panzerung	1
PER	1	Gehen (m)	20
GST	1	Rennen (m)	110
MCH	3	Fliegen (m)	-

Waffe	Reich.	Schaden
Tritt	3	KRAFT+2(S-KIN)

Fertigkeiten	Wert
Wahrnehmung [GST+2]	3
Unbewaffnet (nat. Waffen) [KFT]	4
Schwimmen [KFT]	2
Abwehr [KFT]	4
Ausweichen [GES]	4

Rabe (*Corvus*)

Die klugen Vögel gehören zu den wenigen Tierarten, die sich freiwillig in den Wehrstädten sehen lassen. Hier finden sie Nahrung in den kargen Wintern und lassen keine Gelegenheit verstreichen, neue Nahrungsquellen, z. B. übervolle Mülltonnen, zu erschließen. Sie können sehr zutraulich werden und vielfältige Kunststücke bis hin zu Fetzen der menschlichen Sprache erlernen. Raben besitzen die Größenstufe *klein*.

Rabe

KFT	2	Lebenspunkte	10
GES	4	Panzerung	-
PER	1	Gehen (m)	3
GST	1	Rennen (m)	5
MCH	3	Fliegen (m)	130

Waffe	Reich.	Schaden
Klauen	1	KRAFT+1(S-KIN)
Schnabel	1	KRAFT+2(S-KIN)

Fertigkeiten	Wert
Wahrnehmung [GST+3]	4
Unbewaffnet (nat. Waffen) [KFT+2]	4
Fliegen [GES]	4
Suchen [GST+2]	3

Ratte (*Rattus*)

Die Ratte gehört zu den ältesten Begleitern der Menschen, doch ihre Treue wurde noch nie belohnt. Ein Grund dafür sind sicherlich die

zahlreichen Krankheiten, welche durch Ratten und ihre Mitbringsel, die Flöhe, übertragen werden können. Der Untergrund Europas wäre ohne Ratten gar nicht vorzustellen und große Rattenrudel können verletzten und geschwächten Menschen durchaus gefährlich werden. Ratten besitzen die Größenstufe *winzig*.

Ratte

KFT	1	Lebenspunkte	5
GES	4	Panzerung	-
PER	1	Gehen (m)	3
GST	1	Rennen (m)	15
MCH	3	Fliegen (m)	-

Waffe	Reich.	Schaden
Biss	1	KRAFT+1(S-KIN)

Fertigkeiten	Wert
Wahrnehmung [GST+2]	3
Unbewaffnet (nat. Waffen) [KFT+2]	3
Klettern [KFT+2]	3
Tarnen [GES]	4
Schleichen [GES]	4
Schwimmen [KFT]	1
Ausweichen [GES]	4

Stier (*Bos taurus*)

Nach dem Untergang des Kontinents im Jahre 1899 und den nachfolgenden Kriegswirren wilderten sich zahllose Rinderherden aus, welche heute wieder die Graslandschaften Europas bevölkern. Während die Kühe selten auf

Stier

KFT	8	Lebenspunkte	40
GES	3	Panzerung	2
PER	1	Gehen (m)	11
GST	1	Rennen (m)	55
MCH	3	Fliegen (m)	-

Waffe	Reich.	Schaden
Tritt	3	KRAFT+2(S-KIN)
Hörner	1	KRAFT+4(S-KIN)

Fertigkeiten	Wert
Wahrnehmung [GST+2]	3
Unbewaffnet (nat. Waffen) [KFT]	5
Schwimmen [KFT]	2
Abwehr [KFT]	5
Ausweichen [GES]	3

Menschen losgehen, können Stiere durchaus gefährlich werden. Ihre spitzen Hörner und kraftvollen Hufe vermögen es, einen Menschen zu töten. Stiere besitzen die Größenstufe *groß*.

Wildschwein (*Sus scrofa*)

Wildschweine sind in ganz Europa anzutreffen und bilden eine wichtige Nahrungsgrundlage für die zahllosen Raubtiere des Reiches. Den menschlichen Siedlungen kommen sie normalerweise nicht zu nahe, doch wenn die Bache auf ihre Jungen achtgibt, sollte man ihr nicht zu nahe kommen. Wildschweine besitzen die Größenstufe *normal*.

Wildschwein

KFT	5	Lebenspunkte	25
GES	3	Panzerung	2
PER	1	Gehen (m)	13
GST	1	Rennen (m)	65
MCH	3	Fliegen (m)	-

Waffe	Reich.	Schaden
Hauer	1	KRAFT+3(S-KIN)

Fertigkeiten	Wert
Wahrnehmung [GST+2]	3
Unbewaffnet (nat. Waffen) [KFT]	5
Schwimmen [KFT]	2
Abwehr [KFT]	5
Ausweichen [GES]	3

Wolf (*Canis lupus*)

Wie kein anderes Raubtier ist der Wolf in seinem Rudel gefürchtet. Dabei gäbe es viele andere Wesen, um die man sich deutlich größere Sorgen machen müsste. Der Mensch hat schon seit langer Zeit ein zwiegespaltenes Verhältnis zu Wölfen. Ihre domestizierten Vetter, die Hunde, gelten als treue Begleiter, während die Wildform als ärgster Feind zählt. Die Wölfe Europas sind selbst für schwache und verletzte Menschen ungefährlich, da kalte Winter durch die Ausbrüche des Monte Inferna selten geworden sind. Hat der Wolf eine ausreichende Nahrungsgrundlage, traut er sich nur selten, gegen Menschen vorzugehen. Wölfe besitzen die Größenstufe *normal*.

Wolf

KFT	4	Lebenspunkte	20
GES	3	Panzerung	2
PER	1	Gehen (m)	13
GST	1	Rennen (m)	65
MCH	3	Fliegen (m)	-

Waffe	Reich.	Schaden
Biss	1	KRAFT+2(S-KIN)

Fertigkeiten	Wert
Wahrnehmung [GST+2]	3
Unbewaffnet (nat. Waffen) [KFT+1]	5
Tarnen [GES+1]	4
Schleichen [GES+1]	4
Schwimmen [KFT]	3
Abwehr [KFT]	4
Ausweichen [GES]	3

20-1.3 EXOTISCHE TIERE

In freier Wildbahn wird man die meisten exotischen Tiere nie zu Gesicht zu bekommen, auch wenn in den letzten Hundert Jahren neue Arten in das Europäische Reich eingewandert sind. Tiger, Löwen oder Zebras werden durch Schmuggler aus den südlichen Ländern nach Europa eingeschleust und zu unsagbaren Preisen auf dem Schwarzmarkt gehandelt. Für einen ausgewachsenen Tiger zahlen Mitglieder der Elite Spitzenpreise bis zu 500.000 Courantmark! Kein Normalsterblicher kann sich solche Luxuskreaturen leisten und ihre Besitzer werden alles daransetzen, ihren Liebling bestmöglich zu versorgen. Auch wenn in den Unterschicht- und Arbeitervierteln nicht viel über die verschwenderische Lebensweise der Elite bekannt ist, ein Löwe der Elite bekommt nicht nur deutlich gesündere Nahrung als die Menschen an den Wehrmauern, vermutlich hat er eine erheblich bessere Krankenversicherung.

Elefant (*Elephantidae*)

Das größte natürliche Landsäugetier der Welt ist in Europa nur als ungewöhnliches Haustier anzutreffen und es gibt nicht mehr als eine Handvoll dieser Wesen in der Wehrstadt. Im Vergleich zu anderen Exoten, die 1899 nach ihrer

Befreiung aus Zoos und Zirkussen das Europäische Reich eroberten, ist es dem Elefanten weiterhin zu kalt in unseren Breitengraden. Elefanten besitzen die Größenstufe *gigantisch*.

Elefant

KFT	12	Lebenspunkte	60
GES	3	Panzerung	4
PER	1	Gehen (m)	13
GST	1	Rennen (m)	65
MCH	3	Fliegen (m)	-

Waffe	Reich.	Schaden
Stoßzähne	3	KRAFT+4(S-KIN)
Trampeln	1	KRAFT+3(S-KIN)
Rüsselschlag	3	KRAFT+2(S-KIN)

Fertigkeiten	Wert
Wahrnehmung [GST+2]	3
Unbewaffnet (nat. Waffen) [KFT]	6
Schwimmen [KFT]	2
Abwehr [KFT]	6
Ausweichen [GES]	3

Gorilla (*Gorilla*)

Ähnlich wie der Elefant kommt der größte Vertreter der Primaten nur als Haustier in Europa vor. Wenige und extrem kostspielige Exemplare haben eine lange Reise aus den Kolonien des Napoleonischen Bundes hinter sich und werden auf dem Schwarzmarkt zu irrsinnigen Preisen

Gorilla

KFT	7	Lebenspunkte	35
GES	5	Panzerung	3
PER	1	Gehen (m)	11
GST	2	Rennen (m)	55
MCH	3	Fliegen (m)	-

Waffe	Reich.	Schaden
Biss	1	KRAFT+3(S-KIN)
Schlag	3	KRAFT+2(S-KIN)

Fertigkeiten	Wert
Wahrnehmung [GST+2]	4
Unbewaffnet (nat. Waffen) [KFT]	7
Tarnen [GES]	5
Schleichen [GES]	5
Schwimmen [KFT]	3
Abwehr [KFT]	6
Ausweichen [GES]	4

verkauft. Gorillas besitzen die Größenstufe *groß*.

Hai (*Selachii*)

Der Hai ist das Raubtier des Meeres und gefürchtet unter Perlentauchern und Fischern der Kolonien des Napoleonischen Bundes. Vermutlich gibt es in Europa überhaupt keine Haie, doch wenn man bedenkt, was sich mache Menschen der Elite als Haustier halten, ist auch ein Meeresaquarium mit Haien nicht auszuschließen. Haie besitzen die Größenstufe *groß* bis *gigantisch*.

Großer Hai

KFT	10	Lebenspunkte	50
GES	4	Panzerung	3
PER	1	Schwimmen (m)	70
GST	1	Fliegen (m)	-
MCH	3		

Waffe	Reich.	Schaden
Biss	1	KRAFT+4(S-KIN)
Flossenschlag	3	KRAFT+3(S-KIN)

Fertigkeiten	Wert
Wahrnehmung [GST+3]	4
Unbewaffnet (nat. Waffen) [KFT]	6
Tarnen [GES+1]	5
Schleichen [GES+1]	5
Schwimmen [KFT]	6
Ausweichen [GES+1]	5

Hyäne (*Hyaenidae*)

Wem ein Löwe oder Tiger als Haustier zu protzig ist und der Geldbeutel zu locker hängt, der legt sich eben eine Hyäne zu. Einfacher gesagt als getan, denn die Tierchen sind auf dem Schwarzmarkt selten unter 150.000 € zu haben. Die häufigste zum Verkauf angebotene Hyänenart ist die afrikanische Tüpfelhyäne, die viel seltenere Streifenhyäne ist bedeutend teurer. Hyänen besitzen die Größenstufe *normal*.

Leopard (*Panthera pardus*)

Leoparden gehören zu den häufigeren Luxustieren Europas und stammen wie fast alle Exoten aus dem Napoleonischen Bund. Ihr hohes Geschick macht sie zu gefährlichen Tieren, selbst

Tüpfelhyäne

KFT	5	Lebenspunkte	25
GES	4	Panzerung	2
PER	1	Gehen (m)	18
GST	1	Rennen (m)	85
MCH	3	Fliegen (m)	-

Waffe	Reich.	Schaden
Biss	1	KRAFT+3(S-KIN)

Fertigkeiten	Wert
Wahrnehmung [GST+2]	3
Unbewaffnet (nat. Waffen) [KFT+1]	6
Tarnen [GES+1]	5
Schleichen [GES+1]	5
Schwimmen [KFT]	3
Abwehr [KFT]	5
Ausweichen [GES]	4

wenn sie nicht die enorme Stärke der anderen Großkatzen teilen. Eine bekannte Spielart mit schwarzem Fell ist der Panther. Leoparden besitzen die Größenstufe *normal*.

Leopard

KFT	5	Lebenspunkte	25
GES	6	Panzerung	2
PER	1	Gehen (m)	18
GST	1	Rennen (m)	85
MCH	3	Fliegen (m)	-

Waffe	Reich.	Schaden
Biss	1	KRAFT+3(S-KIN)
Krallen	2	KRAFT+3(S-KIN)

Fertigkeiten	Wert
Wahrnehmung [GST+2]	3
Unbewaffnet (nat. Waffen) [KFT+1]	6
Tarnen [GES]	6
Schleichen [GES]	6
Schwimmen [KFT]	3
Abwehr [KFT]	5
Ausweichen [GES]	6

Löwe (*Panthera leo*)

Der König der Großkatzen gilt als Statussymbol des Hochadels und es wird als Fauxpas wahrgenommen, sich eines dieser Tiere zuzulegen, wenn man nicht über den korrekten Stand verfügt. Die Neureichen der Elite interessiert dies natürlich herzlich wenig und

dank der hohen Nachfrage besitzt fast kein anderer Exot einen höheren Preis. Löwen besitzen die Größenstufe *normal*.

Löwe

KFT	6	Lebenspunkte	30
GES	5	Panzerung	2
PER	1	Gehen (m)	14
GST	1	Rennen (m)	70
MCH	3	Fliegen (m)	-

Waffe	Reich.	Schaden
Biss	1	KRAFT+3(S-KIN)
Krallen	2	KRAFT+3(S-KIN)

Fertigkeiten	Wert
Wahrnehmung [GST+2]	3
Unbewaffnet (nat. Waffen) [KFT+1]	7
Tarnen [GES]	5
Schleichen [GES]	5
Schwimmen [KFT]	3
Abwehr [KFT]	6
Ausweichen [GES]	5

Nashorn (*Rhinocerotidae*)

Es stellt sich als extrem schwierig dar, ein Rhinozeros aus den Weiten Afrikas bis nach Europa zu transportieren, doch auch diese Tiere sind als exotische Hausgenossen zu finden. Ihre schwere natürliche Panzerung, das gewaltige Horn und ihre volatilen Launen machen Nashörner zu gefährlichen Spielzeugen. Nashörner besitzen die Größenstufe *gigantisch*.

Nashorn

KFT	12	Lebenspunkte	60
GES	3	Panzerung	5
PER	1	Gehen (m)	13
GST	1	Rennen (m)	65
MCH	3	Fliegen (m)	-

Waffe	Reich.	Schaden
Horn	3	KRAFT+4(S-KIN)
Trampeln	1	KRAFT+3(S-KIN)

Fertigkeiten	Wert
Wahrnehmung [GST+3]	4
Unbewaffnet (nat. Waffen) [KFT]	6
Schwimmen [KFT]	2
Abwehr [KFT]	6
Ausweichen [GES]	3

Tiger (*Panthera tigris*)

Die größte und stärkste Raubkatzenart der Welt ist nicht wie vermutet der Löwe, sondern der sibirische Tiger. Er ist ideal an verschiedene klimatische Bedingungen angepasst und einige der aus den Zoos und Zirkussen entkommenen Exemplare haben nach 1899 eine stabile Population in den Wäldern Europas geformt. Aufgrund der gewaltigen Reviere jedes Einzeltiers ist ihre Zahl begrenzt und dennoch versuchen wagemutige Jäger ihr Glück beim Fangen eines lebendigen Tigers. Auf dem Schwarzmarkt kann man für ein gesundes Exemplar mehrere Hunderttausend Courantmark verdienen, doch so mancher Jäger musste lernen, dass bei einer Tigerjagd der Jäger schnell zum Gejagten wird. Tiger besitzen die Größenstufe *normal*.

Tiger

KFT	7	Lebenspunkte	35
GES	6	Panzerung	2
PER	1	Gehen (m)	14
GST	1	Rennen (m)	70
MCH	3	Fliegen (m)	-

Waffe	Reich.	Schaden
Biss	1	KRAFT+3(S-KIN)
Krallen	2	KRAFT+3(S-KIN)

Fertigkeiten	Wert
Wahrnehmung [GST+2]	3
Unbewaffnet (nat. Waffen) [KFT+1]	8
Tarnen [GES]	6
Schleichen [GES]	6
Schwimmen [KFT]	3
Abwehr [KFT]	7
Ausweichen [GES]	6

Zebra (*Hippotigris*)

Wenn man über zu viel Geld verfügt und ein exotisches Schoßtier wünscht, muss es nicht immer ein Raubtier sein. Zebras stammen aus den afrikanischen Kolonien des Napoleonischen Bundes und durch ihre geringe Gefährlichkeit ist der Transport weniger kostenaufwendig. Berühmt wurde der Schmuggler Monsieur Merveilleux mit der Einfuhr von 22 Zebras in die

Wehrstadt Europa, welche er mit wasserlöslicher Farbe zu Pferden umspritzen lies. Zebras besitzen die Größenstufe *groß*.

Zebra

KFT	7
GES	4
PER	1
GST	1
MCH	3

Lebenspunkte	35
Panzerung	1
Gehen (m)	20
Rennen (m)	110
Fliegen (m)	-

Waffe	Reich.	Schaden
Tritt	3	KRAFT+2(S-KIN)

Fertigkeiten	Wert
Wahrnehmung [GST+2]	3
Unbewaffnet (nat. Waffen) [KFT]	4
Schwimmen [KFT]	2
Abwehr [KFT]	4
Ausweichen [GES]	4

20-2 EWIGE

In den höchsten Kreisen des Adels flüstert man von unsterblichen Menschen, welche schon vor langer Zeit lebten und auch heute noch in unveränderter Weise zwischen den Sterblichen wandeln. Die Beweise über ihre Existenz sind so flüchtig wie ein Wispern im Sturm, doch viele glauben inzwischen daran. Allen voran steht Nathaniel zu Ignatius, der bereits zu Zeiten des Heiligen Römischen Reiches deutscher Nation die Geschicke seiner Familie geleitet haben soll und noch immer deren Oberhaupt ist. Er tritt nur selten in der Öffentlichkeit auf, doch wenn man ihn sieht, mag man kaum glauben, dass der sportliche und dynamische junge Mann im blutroten Brokatgewand über 250 Jahre alt sein soll. Auf der anderen Seite, wenn sich Adlige mit etwas auskennen, sind es Stammbäume und Personenkulte.





21 INDEX

- 10-Finger-Schreibweise (Talent) 92
- A
- A.B.A.D.O.N. 20
- Abfall (Europa) 384
- Abgedriftet (Nachteil) 112
- Ableger (Kraft) 211
- Abnos 19
- Abschirmung (Kraft) 240
- Absolut Null (Kraft) 225
- Absturz 287
- Abtrünniger Agent (Nachteil) 112
- Abwehr (KRAFT) 50
- Abwehr (Nahkampf) 269
- Abwehrkünstler* (Talent) 92
- Abyssale Ebene (Kraft) 254
- Abyssale Finsternis (Kraft) 139
- Accessoire (Ausrüstung) 399
- Adaptieren (Kraft) 199
- Adeptus (Talent) 92
- Adler (Tier) 474
- Adlerschwinge (Kraft) 146
- Aetherisch (Kraft) 182
- Akrobatik (KRAFT) 56
- Aktionen (Kampf) 263
- Aktivieren/Deaktivieren (Kraft) 236
- Allianz für Gerechtigkeit 365
- Alphawolf (Kraft) 163
- Alt (Nachteil) 112
- Amnesie (Nachteil) 333
- Amt für Ausweiswesen 382
- Amt für Bildung und Forschung 383
- Amt für Fahrzeugwesen 383
- Amt für Gesundheit und Soziales 383
- Amt für Reisewesen 382
- Ämter 381
- Analphabet (Nachteil) 113
- Anführen (PERSÖNLICHKEIT) 52
- Angriff (Fernkampf) 265
- Angriff (Nahkampf) 269
- Angriffsmanipulation (Kraft) 193
- Angst (Kraft) 181
- Angstlähmung (Krankheit) 333
- Angstzustände (Krankheit) 334
- Animorph (Aspekt) 190
- Anna Koschinski 22
- Antares 364
- Antika (Pantheon) 120
- Antike Schlachttaxt (Kraft) 153
- Antiker Brustpanzer (Kraft) 154
- Antlitz der Ewigkeit (Kraft) 132
- Arbeiten Sie für H.A.S.S.? (Talent) 92
- Arbeiter (Stand) 31
- Arbeiterelite (Stand) 31
- Architekt (GEIST) 75
- Armer Schlucker (Nachteil) 113
- Armfraktur (Krankheit) 331
- Arnfried Busch 367
- Arroganter Typ (Nachteil) 113
- Aspekt kaufen (zweiten) 45
- Aspekte (Ausweichen) 42
- Aspekte (Fertigkeiten) 45
- Asterios (Kraft) 150
- Astrologie (GEIST) 75
- Astronomie (GEIST) 75
- Attribute 28
- Attribute einsetzen 42
- Attributs-Poolwürfel 28
- Ätzend (ÄTZ) 280
- Auf dem Boden liegen (Kampf) 270
- Aufmotzen (Fahrzeuge) 313
- Aufpolieren (Automaschinen) 324
- Aufpolieren (Fahrzeuge) 313
- Auftragskiller* (Talent) 93
- Augen in der Dunkelheit (Kraft) 155
- Aura des Entsetzens (Kraft) 139
- Auren sehen (MACHT) 85
- Auren-Medium (Talent) 93
- Aus dem Nebel der Legenden (Kraft) 157
- Aus Nahkampf entkommen 269
- Ausdauer 33
- Ausdauer (Größenstufe) 126
- Ausdauer (Kampf) 274
- Ausdauerpunkte* 93
- Ausdauerverlust (Kampf) 274
- Auslesen (Kraft) 236
- Äußere Einflüsse (Kampf) 281
- Ausweichen (Fahrzeuge) 310
- Ausweichen (Fernkampf) 265
- Ausweichen (GESCHICK) 50
- Ausweichkünstler* (Talent) 93
- Auswendiglerner (Talent) 93
- Automaschinen (Abwehr) 323
- Automaschinen (Attribute) 322
- Automaschinen (Aufpolieren) 324
- Automaschinen (Ausrüstung) 440
- Automaschinen (Äußere Einflüsse) 323
- Automaschinen (Ausweichen) 323
- Automaschinen (Batterie) 323
- Automaschinen (Bewegung) 322
- Automaschinen (Datenstrom) 322
- Automaschinen (Entwaffnen) 323
- Automaschinen (Fernkampf) 323
- Automaschinen (Fertigkeiten) 322
- Automaschinen (Kampf) 322



Automaschinen (Nahkampf) 323
Automaschinen (Reaktion) 323
Automaschinen (Schaden) 323
Automaschinen (TKA-Prozessoren) 445
Automaschinenausrüstung 443
Automatik (Feuermodus) 266
Autorität des Königs (Kraft) 144
Autowaffen (Kraft) 240

B

Bäcker (GESCHICK) 62
Balancieren (GESCHICK) 57
Bannkreis (Kraft) 134
Bär (Tier) 475
Bauarbeiter (GESCHICK) 62
Bauen-Regeln 294
Baumeister (Talent) 93
Beengte Räume 127
Behandlungstechnologie 338
Behandlungstechnologie (Ausrüstung) 455
Behemoth (Kraft) 135
Beidhändiger Kampf 281
Beidhändiger Kampf (GESCHICK) 52
Beinfraktur (Krankheit) 331
Belastung 34
Belastung (Größenstufe) 127
Belastung (Kampf) 281
Beleidigen (PERSÖNLICHKEIT) 70
Berater (Talent) 93
Bertrand & Söhne 363
Beruf (Fertigkeiten) 62
Besänftigen (Kraft) 131
Beschaffungszeit 385
Beschatten (GESCHICK) 59
Beschleunigen (Kraft) 217
Besitz 32
Bestatter (GESCHICK) 62
Beste Freunde (Talent) 93
Bestienmeister (Kraft) 191
Bevölkerungszahlen 351
Bewegung 285
Bewegung (Fahrzeuge) 309
Bewegungsmanipulation (Kraft) 194
Bildungssystem 353
Biologie (GEIST) 76
Biomorphosis (Pantheon) 121
Blindheit (Nachteil) 113
Blitzgestalt (Kraft) 218
Blitzreflexe (Kraft) 130
Blitzschleuder (Kraft) 219
Blütezeit (Kraft) 211
Blutkrankheit (Nachteil) 113
Blutleer (Kraft) 253
Blutmacht (Kraft) 183
Bogenmacher (GESCHICK) 62
Bogenmeister (Talent) 94
Bologna-Wall 17

Bonuswürfel 43
Bonuswürfel (Sozialer Status) 30
Brachiale Klauen (Kraft) 139
Brandmeister (Talent) 94
Brauer (GESCHICK) 62
Braumeister (Talent) 94
Bruchsal 346
Brunold von Passen 368
Bücherwurm (Talent) 94
Büchsenmacher (GESCHICK) 62
Bürokrat (Talent) 94

C

CANNSTATT 352
CERES 353
Charakteranatomie 25
Charakterbogen (Automaschine) 324
Charakterbogen (Fahrzeuge) 315
Charaktererschaffung 25
Charakterkonzept 25
Charismatischer Anführer 94
Chefkoch (Talent) 94
Chemie (GEIST) 76
Chemikalien (Ausrüstung) 468
Chimäre (Kraft) 198
Courant 365
Courantmark (Währung) 358

D

Daeva (Aspekt) 178
Dämon (Aspekt) 135
Dämon des Lichts (Kraft) 179
Dämon des Schattens (Kraft) 179
Dantes schreckliche Tragödie 363
Darius Martin 368
Das Phantom 368
Datenstrom (Kraft) 239
Deaus ex machina (Kraft) 233
Deckung 276
Deduktion (GEIST) 59
Deike Harris 368
Der Große Imitator (Talent) 94
Der Tod spielt keine Rolle (Nachteil) 113
Destabilisieren (Kraft) 224
Diabolus 28
Diabolus (Gesundheit) 340
Diarrhoe (Krankheit) 329
Dichte (Kraft) 230
Dickes Fell (Kraft) 147
Dickkopf (Nachteil) 113
Die Welt ist eine Bühne (Talent) 95
Diener der Leere (Kraft) 257
Dietriche (Ausrüstung) 452
Dom der Leere (Kraft) 251
Dornen (Kraft) 206
Dornenwald (Kraft) 203
Drache (Aspekt) 156
Drache, na und? (Talent) 95



Drachenblut (Kraft) 156
Drifter 18
Dunkelgespür (Kraft) 147
Dunkle Erinnerungen (Nachteil) 113
Dunkler Kranz (Kraft) 138
Dunkler Speicher (Kraft) 245
Dunkles Gespür (Xenot) 243
Durlach 344

E

E-Pass 360
E-Radar 305
E-Schwert 304
Efendi des Zwiellichts (Kraft) 178
Effektdauer (Paraphysiologie) 125
Ehrentoll (Nachteil) 113
Eike Engel 369
Einarmig (Nachteil) 113–114
Einäugig (Nachteil) 114
Einbeinig (Nachteil) 114
Einheit (Kraft) 190
Einigkeit (Kraft) 208
Einkäufer (Talent) 95
Einkommen 32
Einsamer Wolf (Kraft) 163
Einschüchtern (PERSÖNLICHKEIT) 70
Elefant (Tier) 478
Elektro-Magnetomorph (Aspekt) 213
Elektrofeld (Kraft) 218
Elektromorph (Kraft) 214
Elektronik (Ausrüstung) 445
Elektroniker (GESCHICK) 63
Elektronikmeister (Talent) 95
Elektroschock (Kraft) 217
Elite Bürgertum (Stand) 31
Elite Hochadel (Stand) 30
Elite Niederadel (Stand) 30
Emotionale Taubheit (Krankheit) 334
EMP (EMP) 281
EMP (Kraft) 218
Empathie (MACHT) 85
Energetomorph (Kraft) 222
Energie (Europa) 384
Energie der Leere (Kraft) 248
Engel (Aspekt) 128
Engelsflügel (Kraft) 131
Enigma (Talent) 95
Entfesselungskünstler (Talent) 95
Entfesselung (GESCHICK) 59
Entreißen (Kraft) 249
Entsetzen (Kraft) 181
Entwaffnen 271
Entwaffnen (Kraft) 177
Entwicklung (neue Technologie) 298
Erdung (Kraft) 217
Erfahrungspunkte 39
Erkältung (Krankheit) 328

Ernst von Etzel 369
Erscheinung (Kraft) 133
Ersticken 283
Erzfeind (Nachteil) 114
Erzürnen (Kraft) 138
Etikette (PERSÖNLICHKEIT) 71
Ettlingen 344
Europa (Stadt) 18
Ewige 481
eX-sistent 290
eX-sistent (Ausrüstung) 449
eX-zellent 362

F

Facetten der Unendlichkeit (Kraft) 145
Fährten lesen (GEIST) 74
Fahrzeugausrüstung (Ausrüstung) 435
Fahrzeuge (Ausrüstung) 429
Fahrzeuge (GESCHICK) 64
Fahrzeugkämpfe 309
Falke (Tier) 475
Fallen (Ausrüstung) 428
Fallen bauen 300
Fallen stellen 300
Fallen stellen (GESCHICK) 53
Fallschaden 283
Fälschen (GESCHICK) 63
Falscher 50er (Talent) 95
Fangzähne (Kraft) 166
Faszinierendes Aussehen (Nachteil) 114
Faust aus Stahl* (Talent) 96
Feines Gespür (Talent) 96
Ferne (Kraft) 238
Fernkampf 265
Fernkampf (Insassen Fahrzeug) 311
Fernkampffach* (Talent) 96
Fernkampfwaffen (GESCHICK) 53
Fernkampfwaffen im Nahkampf 268
Fertigkeiten (Übersicht) 46
Fertigkeiten einsetzen 42
Fertigkeiten einsetzen (ungelehrt) 42
Fertigkeitspunkte 29, 45
Fesseln (GESCHICK) 59
Festhalten/Niederringen 271
Feuer (FEU) 280
Feuer speien (Kraft) 159
Feuerball (Kraft) 160
Feuerbringer 17
Feuerläufer* (Talent) 96
Feuern in Nahkampf 267
Feuerteufel* (Talent) 96
Feuerwaffen (Ausrüstung) 410
Feuerwehrmann (GEIST) 64
Feuerzirkel (Kraft) 161
Fieses Grinsen (Talent) 96
Finanzen 96
Finstere Wut (Kraft) 255

Finsternis (Kraft) 250
 Flächenwaffen (Kampf) 268
 Flammenschwert (Kraft) 132
 Fliegen 286
 Fliegen (GESCHICK) 50
 Fluch des vollen Mondes (Kraft) 162
 Flucht 271
 Folterknecht (Talent) 97
 Foltern (PERSÖNLICHKEIT) 71
 FORTUNA 352
 Fotograf (GESCHICK) 64
 Franz Schreiber 370
 Fremdauge (Kraft) 185
 Fremder (Nachteil) 114
 Fremdparade 271
 Freunde 29, 97, 259
 Freunde bei Spielbeginn 259
 Freunde kontaktieren 260
 Freundschafts-Tests 260
 Friedbert Seidel 370
 Friseur (GESCHICK) 64
 Fuhrpark 313
 Furcht 276
 Furcht (Paraphysiologie) 127
 Fürst der Leere (Kraft) 246
 Fusion (Kraft) 227

G

Gammawelle (Kraft) 227
 Geboren für den Kampf (Kraft) 154
 Gebrauchtwagenverkäufer (Talent) 97
 Gebunden (Nachteil) 114
 Gefahrenfaktor (Freunde) 260
 Gegenstand angreifen 272
 Geheimzeichen (GEIST) 77
 Gehen 285
 Gehirnerschütterung (Krankheit) 331
 GEIST 28
 Geistlicher (Talent) 97
 Gekonnte Abwehr (KRAFT) 54
 Gekonntes Ausweichen (GESCHICK) 54
 Gekonntes Fliegen (GESCHICK) 54
 Gekonntes Klettern (KRAFT) 57
 Gekonntes Rennen (KRAFT) 57
 Gekonntes Springen (KRAFT) 57
 Gekonntes Tauchen (KRAFT) 57
 Gelände-Modifikatoren 285
 Genesung 277
 Genesung (Kraft) 184
 Genmanipulator (Kraft) 190
 Geowissenschaften (GEIST) 77
 Gerhardt Brandt 371
 Gericht Gottes (Kraft) 129
 Gertrud Kuhn 371
 Geschichte (GEIST) 77
 Geschichten erzählen (PERSÖNLICHKEIT) 71
 GESCHICK 28

Gesetze 358
 Gestalter (GESCHICK) 62
 Gestaltungskünstler (Talent) 97
 Gestaltwandel (Kraft) 134, 141
 Gesuchter Diabolus (Nachteil) 115
 Gesuchter Mutatis (Nachteil) 115
 Gesuchter Schwerverbrecher (Nachteil) 115
 Gesuchter Verbrecher (Nachteil) 115
 Gewalt, nein Danke! (Nachteil) 115
 Gewicht 34
 Gewicht (Größenstufe) 127
 Gierig (Nachteil) 115
 Gift (GIF) 280
 Gift (Kraft) 209
 Gigant (Kraft) 198
 Gleiten 287
 Glück (Kraft) 174
 Glück* (Talent) 97
 Glücksspiel (GEIST) 59
 Glut (Kraft) 160
 Gnadenlos (Nachteil) 116
 Goldschmied (GESCHICK) 65
 Gorilla (Tier) 478
 Graveur (GESCHICK) 65
 Gravitation (Kraft) 229
 Gravitationsfeld (Kraft) 231
 Gravomorph (Kraft) 222
 Gravurexperte (Talent) 97
 Grippe (Krankheit) 328
 Grombach 347
 Größenstufen (Kampf) 264
 Größenunterschiede (Paraphysiologie) 126
 Großer Arzt (Talent) 98
 Großmaul (Nachteil) 116
 Grundfertigkeiten 50
 Grundlagenübung* (Talent) 98
 Gut erzogen (Talent) 98

H

H.A.S.S. 22, 381
 Hacken (Aktionen) 303
 Hacken (Ausrüstung) 306
 Hacken (E-Radar) 305
 Hacken (E-Schwert) 304
 Hacken (Fernsteuern) 306
 Hacken (in Rechner eindringen) 303
 Hacken (Kampf) 303
 Hacken (Kraft) 238
 Hacken (Programme) 447
 Hacken (Reaktion) 303
 Hacken (Schutz vor Hackern) 307
 Hacken (Sekundanten) 307
 Hacken (Verteidigung) 304
 Hacker (Entdeckung) 305
 Hagenbach 345
 Hagsfeld 344
 Hai (Tier) 479

Handel (PERSÖNLICHKEIT) 71
Harald von Leuthausen 371
Harz (Kraft) 206
Hast (Kraft) 153
Haustiere (Ausrüstung) 472
Heilige Rüstung (Kraft) 132
Heiligenschein (Kraft) 131
Heilung (Ausdauer) 278
Heilung (Diabolus) 278
Heilung (Kraft) 133
Heilung (medizinische Unterstützung) 277
Heilung (natürliche) 277
Heimlichkeit (Fertigkeiten) 59
Heiß und Wertig 363
Heldenhaft (Nachteil) 116
HELIOS 352
Hepatitis (Krankheit) 329
Herr der Hüte (Talent) 98
Herr der Schwingen (Kraft) 158
Herr des Feuers (Kraft) 157
Herr des Labyrinths (Kraft) 151
Herxheim 350
Herzschädigung (Krankheit) 332
Heulen des Rudels (Kraft) 165
Hierarchie des Adels 31
Hirnschädigung (Krankheit) 332
Hochmütig (Nachteil) 116
Hochstetten 345
Holoprojektor (Ausrüstung) 450
Holzkünstler (Talent) 98
Homo diabolus 22, 28
Homo mutatis 22, 27
Homo sapiens 27
Hördt 350
Hörner (Kraft) 153
Horror 17
Humus (Kraft) 202
Hund (Tier) 475
Hutmacher (GESCHICK) 65
Hyäne (Tier) 479
Hydra (Kraft) 161
Hypervigilanz (Krankheit) 335
HYPNOS 352

I

Ida Dietrich 371
Im Sterben 278
Imitieren (PERSÖNLICHKEIT) 60
Immunität (Kraft) 147, 169
Implantate 338
Implantate (Ausrüstung) 460
In Flammen 283
Induktion (Kraft) 216
Inferno (Kraft) 140
Informatik (GEIST) 78
Ingenieur (GEIST) 78
Innenausstatter (GESCHICK) 65

Instrumente (Ausrüstung) 454
Instrumenten-Meister (Talent) 98
Instrumentenbauer (GESCHICK) 65
Investigation (GEIST) 60
Isolation (Kraft) 256

J

Jagdtrieb (Kraft) 169
Jockgrim 345
Jonglieren (GESCHICK) 65
Julius Stein 372
JUNO 352
Juwelier (Talent) 98

K

Kabellos (Kraft) 239
Käfersammler (Talent) 98
Kälte (KÄL) 280
Kampf (Automaschinen) 322
Kampf (Fahrzeuge) 309
Kampf (Fertigkeiten) 52
Kampf (Neuroprothesen) 279
Kampfkunst (Kraft) 173
Kampfrunden 263
Kampfwut (Kraft) 167
Kantus von Krähenfels 372
Kapitel 1: Was ist Rollenspiel? 8
Kapitel 2: Werkzeuge Rollenspiel 12
Kapitel 3: Geschichte 14
Kapitel 4: Charaktererschaffung 25
Kapitel 5: Steigern 39
Kapitel 6: Grundregeln 41
Kapitel 7: Fertigkeiten 45
Kapitel 8: Talente & Nachteile 87
Kapitel 9: Paraphysiologie 119
Kapitel 10: Freunde 259
Kapitel 11: Kampf 262
Kapitel 12: Technologie 288
Kapitel 13: Hacken 302
Kapitel 14: Fahrzeuge 308
Kapitel 15: Automaschinen 321
Kapitel 16: Gesundheit 326
Kapitel 17: Ein Leben in Europa 341
Kapitel 18: Europas Staat 379
Kapitel 19: Ausrüstung 385
Kapitel 20: Bestiarium 474
Karlsbad 346
Karlsdorf 346
Katze (Tier) 476
Keltern 348
Kernstadt (Zentrum) 343
Kinder der letzten Tage 366
Kinetisch (KIN) 280
Kleidung (Ausrüstung) 393
Klempner (GESCHICK) 65
Klempner-Meister (Talent) 99
Klettern 285
Klettern (KRAFT) 50

Kochen (GEIST) 78
 Koma (Krankheit) 332
 Kommentator (Talent) 99
 Königsbach 347
 Konkurrierende Tests 43
 Konrad Sauer 372
 Konstitutionstraining (KRAFT) 58
 Konstruktionswert (KW) 291
 Kontrolle (Kraft) 238
 Konzentrationsstörung (Krankheit) 335
 Korin Krest 365
 Körperlos (Kraft) 252
 Körperregionen (Fernkampf) 266
 Körperregionen (Nahkampf) 269
 Kosmetiker (GESCHICK) 65
 Kosmopolit (Talent) 99
 KRAFT 28
 KRAFT (Größenstufe) 127
 Kräfte entfesseln (Paraphysiologie) 124
 Kräfte erlernen (Paraphysiologie) 126
 Kräfte wirken (Paraphysiologie) 125
 Kräfte wirken (Xenot) 243
 Kräftig gebaut (Nachteil) 116
 Kraftvoller Biss (Schattenwolf) 168
 Krankheit (KRA) 281
 Krankheit (Kraft) 182
 Krankheiten 327
 Kreuzritter 366
 Kriegsbringer (Kraft) 136
 Kritische Fehlschläge 43
 Kryptografie (GEIST) 78
 Kugel abfangen 272
 KW (Konstruktionswert) 291

L

Laberbacke (Nachteil) 116
 Labore (Ausrüstung) 459
 Labyrinth (Kraft) 155
 Landbevölkerung 377
 Langsamer Stoffwechsel* (Talent) 99
 Lautenburg 349
 Lebendiger Schatten (Talent) 99
 Lebenspunkte 33, 99
 Lebenspunkte (Größenstufe) 126
 Lebensraum (Kraft) 247
 Leberschädigung (Krankheit) 332
 Lederhaut (Kraft) 154
 Lederschwingen (Kraft) 138
 Legalität 358
 Legionellose (Krankheit) 329
 Legitimierungen 359
 Legitimierungen (Ausrüstung) 385
 Lehrertyp (Talent) 100
 Leichtmetall (Kraft) 237
 Leid (Kraft) 186
 Leonhardt von Lamm 373
 Leopard (Tier) 479

Lernpunkte 28, 39
 Levitieren (Kraft) 220
 Licht der Rechtschaffenheit (Kraft) 132
 Liquidieren 272
 Literatur (GEIST) 79
 Löwe (Tier) 479
 Lügen (PERSÖNLICHKEIT) 50
 Lügen erkennen (PERSÖNLICHKEIT) 50
 Lungenentzündung (Krankheit) 330
 Lungenschädigung (Krankheit) 332

M

MACHT 28
 Macht (Fertigkeiten) 85
 Macht (Kraft) 182
 Macht des Ki (Kraft) 170
 Machtfaktoren (Freunde) 260
 Mächtiger Erzfeind (Nachteil) 116
 Magnetfeld (Kraft) 219
 Magnetomorph (Kraft) 214
 Magnetotaxis (Kraft) 215
 Magnetschild (Kraft) 220
 Maler (GESCHICK) 66
 Maler-Meister (Talent) 100
 Malsch 348
 Mantikor (Aspekt) 143
 Martialisch (Kraft) 147
 Marxzell 348
 Marxzell (Unterwelt) 363
 Massiver Schaden 275
 Mathematik (GEIST) 79
 Maximale Verteidigung 272
 Mechaniker (GESCHICK) 66
 Medikamente 336
 Meditieren (MACHT) 85
 Medizin (GEIST) 79
 Medizinische Ausrüstung 455
 Mehrere Versuche (Tests) 43
 Mehrere Ziele (Vollautomatik) 267
 Meister der Imitation (Talent) 100
 Meister der Relativistik (Kraft) 221
 Meister des Elektromagnetismus (Kraft) 213
 Meister-Assassine (Talent) 100
 Meisterbäcker (Talent) 100
 Meisterdetektiv (Talent) 100
 Meisterdieb (Talent) 100
 Meisterfriseur (Talent) 100
 Meisterschmied (Talent) 101
 Menschenkenner (Talent) 101
 Menschenkenntnis (PERSÖNLICHKEIT) 72
 Menschliche Katze* (Talent) 101
 MERCURIUS 353
 Meteorologie (GEIST) 80
 Metzger (GESCHICK) 66
 Mieten (Ausrüstung) 390
 Mikrowellen (Kraft) 225
 Mildred von Löwenstein 373

Mindestwürfe 41
MINERVA 352
Minfeld 349
Minotaurus (Aspekt) 150
Mitgliedschaften (Ausrüstung) 470
Mittelstand (Stand) 31
Mönch (Talent) 101
Monte Inferna 15
Mord (Kraft) 188
Mörsch 344
Mr. Holmes (Talent) 101
MRT (Kraft) 216
Müdigkeit 282
Mühlburg 343
Munition (Ausrüstung) 424
Musizieren (GESCHICK) 67
Muskelprotz (Talent) 101
Mutatis 27
Muttersprache 34, 46
Mystik (MYS) 281

N

Nachteile 29
Nachteile (Zusammenfassung) 111
Nachteile überkommen 111
Nahkampf 268
Nahkampf (Insassen Fahrzeug) 312
Nahkampf (Motorräder) 312
Nahkampf verlassen 271
Nahkampfperte* (Talent) 101
Nahkampfwaffen (Ausrüstung) 403
Nahkampfwaffen (KRAFT) 55
Nähkünstler (Talent) 102
Nahrung (Ausrüstung) 400
Namen 34
Napoleonischer Bund 24
Nashorn (Tier) 480
Natur (Fertigkeiten) 74
Naturbursche (Talent) 102
Nerven aus Stahl* (Talent) 102
Neudorf 346
Neugierig (Nachteil) 116
Neureut 343
Neuroprothesen (Kampf) 279
Newton (Talent) 102
Niedertrampeln 272
Norsk (Pantheon) 120
Norsk (Volk) 24
Novavirus brennii (Krankheit) 330

O

Obsidianschwert (Kraft) 255
Obsidianstahl (Ausrüstung) 402
Ohne E-Pass (Nachteil) 116
Ohnmacht 275
Optiker (GESCHICK) 68
Ordnungshüter 360
Organe, synthetische (Ausrüstung) 463

Organersatz 339
Organisiertes Verbrechen 364
Orientalis (Pantheon) 121
Orientieren (GEIST) 50
Orpheus 363

P

Packende Darbietung (Talent) 102
Panische Angst (Nachteil) 117
Pantheons & Aspekte 119
Panzer (Kraft) 159
Panzerbrechend 279
Panzerexperte* (Talent) 102
Panzerung 276
Panzerung (Ausrüstung) 418
Parabiologie (GEIST) 80
Paraphysik (GEIST) 81
Paraphysiologische Kräfte 29
Paraphysiologische Kräfte kaufen 39
Partielle Amnesie (Nachteil) 117
Pechvogel (Nachteil) 117
Pen & Paper 9
Pentagramm (Kraft) 142
Perfekte Balance* (Talent) 103
Personal (Ausrüstung) 472
PERSÖNLICHKEIT 28
Persönlichkeiten 367
Pfad des Lichts (Kraft) 171
Pfad des Schattens (Kraft) 171
Pferd (Tier) 476
Phasengestalt (Kraft) 228
Pheromone (Kraft) 200
Photosynthese (Kraft) 205
Physik (GEIST) 81
Physiomorphosis (Pantheon) 121
Phytokontrolle (Kraft) 207
Phytomorph (Aspekt) 202
Phytopsychoid (Kraft) 203
Pirschen (Kraft) 173
Portrait-Fotograf (Talent) 103
Posttraumatische Störung (Krankheit) 335
Präsenzen wahrnehmen (MACHT) 86
Präsenzen-Medium (Talent) 103
Praxen (Ausrüstung) 459
Preise schätzen (GEIST) 72
Priester der Leere (Kraft) 245
Primitive Technologie (Ausrüstung) 385
Primitive Technologie (Paraphysiologie) 126
Programme (Ausrüstung) 447
Prolog 6
Prothesen 338
Prothesen (Ausrüstung) 460
Psychische Traumata 332

Q

Qualifikationen 359
Qualifikationen (Ausrüstung) 385
Quantomorph (Aspekt) 221

R

Rabe (Tier) 476
 Racheengel (Kraft) 129
 Rachegeleüste (Nachteil) 117
 Radikale Gruppen 366
 Raimund Vogt 373
 Rakshasa (Aspekt) 170
 Rammen (Fahrzeuge) 311
 Rammen (Kreaturen) 311
 Rammen (Personen) 310
 Rammen (Schaden für Insassen) 311
 Ranken (Kraft) 207
 Rasse 27
 Ratte (Tier) 476
 Rauchgestalt (Kraft) 185
 Raumfaltung (Kraft) 229
 Rausch (Kraft) 208
 Reaktion (Kampf) 262
 Regeneration (Kraft) 148
 Reichsbürgerministerium 380
 Reichsentwicklungsministerium 380
 Reichsgarde 366
 Reichskriegsministerium 379
 Reichsverwaltungsministerium 380
 Reichweite (Fernkampf) 265
 Reichweite (Nahkampf) 268
 Reinigungskraft (GESCHICK) 68
 Reisen (in Europa) 375
 Reißbrettkünstler (Talent) 103
 Reisszähne (Kraft) 148
 Reiten (GESCHICK) 58
 ReliefpeileR 365
 Religion (GEIST) 81
 Rennen 285
 Rennwagenfahrer (Talent) 103
 Reparatur (Ausrüstung) 292
 Reparatur (Automaschinen) 293
 Reparatur (Fahrzeuge) 292
 Reparieren (Kraft) 237
 Resistenz (Kraft) 166
 Rettungsschwimmer (Talent) 103
 Revanchieren (Freunde) 260
 Riese (Kraft) 160
 Rinde (Kraft) 206
 Rippenfraktur (Krankheit) 332
 Risse (Kraft) 251
 Robustes Immunsystem* (Talent) 103
 Rollenspiel 8
 Röntgen (Kraft) 223
 Rückblenden (Krankheit) 335
 Rückenmarksschädigung (Krankheit) 332
 Rückkehr (Kraft) 167
 Rüstmeister (Talent) 104
 Rüstungsmacher (GESCHICK) 68

S

Sagenkunde (GEIST) 82

Sagenumwoben (Talent) 104
 Sakralistik (Pantheon) 120
 Salina Jäger 373
 Salmonellen (Krankheit) 330
 Salve (Feuermodus) 266
 Samiel Eschendorf 374
 Sandstrum (Kraft) 184
 Sapiens 27
 Sapiens Sieg! 366
 SCH.I.L.D. 21, 381
 Schaden (Automaschinen) 323
 Schaden (Fahrzeuge) 312
 Schaden (Fernkampf) 266
 Schaden (Kampf) 274
 Schaden (Kraft) 185
 Schaden (Nahkampf) 269
 Schadensart 279
 Schadenskategorien 279
 Schadenstypen 279
 Schadhafte Ausrüstung 282
 Schatten (Kraft) 146
 Schattengang (Kraft) 175
 Schattenklinge (Kraft) 175
 Schattenpirsch (Schattenwolf) 168
 Schattenwolf (Drifter) 168
 Schauspielerei (GEIST) 68
 Schießen in Nahkampf 267
 Schild (Kraft) 189, 241
 Schilde 420
 Schlaf (Kraft) 210
 Schlafentzug 282
 Schlafstörung (Krankheit) 336
 Schlafzimmeraugen* (Talent) 104
 Schlagen (KRAFT) 51
 Schlechte Gewohnheit (Nachteil) 117
 Schlechte Verbindung (Nachteil) 117
 Schleichangriff 272
 Schleichen (GESCHICK) 51
 Schleichen (Kraft) 146
 Schlesienwall 20
 Schlösser (Ausrüstung) 452
 Schlösser mit Gewalt öffnen 282
 Schlösser öffnen (GESCHICK) 60
 Schlosserwerkzeug (Ausrüstung) 452
 Schlossmacher (Talent) 104
 Schneider (GESCHICK) 68
 Schnellfeuer (Feuermodi) 266
 Schock (SCH) 280
 Schraubenschlüsselguru (Talent) 104
 Schuhmacher (GESCHICK) 69
 Schusswaffen, primitiv (Ausrüstung) 409
 Schuster (Talent) 104
 Schutzrüstung 464
 Schutzkategorien 420
 Schutzkreis (Kraft) 187
 Schwäche (Nachteil) 117




Schwächen/Verstärken (Kraft) 224
Schwarm (Kraft) 200
Schwarzbanken 363
Schwarzmarkt 385
Schwarzmarktkontakt (Talent) 105
Schweben (Fahrzeuge) 310
Schwermetall (Kraft) 240
Schwimmen 285
Schwimmen (KRAFT) 58
Schwingen (Kraft) 159
Schwingen der Leere (Kraft) 254
Sechster Sinn (MACHT) 86
Selbstkontrolle (PERSÖNLICHKEIT) 51
Separator (Kraft) 256
Sepsis (Krankheit) 329
Sequoia (Kraft) 208
Seraphim (Kraft) 128
Silikose (Krankheit) 330
Skorpion (Kraft) 148
Sonnenklinge (Kraft) 175
Sozial (Fertigkeiten) 70
Sozialer Aufstieg 40
Sozialer Status 28, 30
Sozialsystem 384
S.P.E.E.R. 21, 381
Spalt (Kraft) 250
Spalten (Kraft) 226
Spengler (GESCHICK) 69
Spenglerkönig (Talent) 105
Spezialangriffe 271
Spiegelbild (Kraft) 149
Spielleiter 12
Sporen (Kraft) 210
Sport (Fertigkeiten) 56
Sprachen 34
Sprachen (Fertigkeiten) 84
Sprachgenie (Talent) 105
Sprengstoffe (Ausrüstung) 418
Springen 285
Sprung (Kraft) 174, 242
Spurenleser (Talent) 105
Spurlos (Kraft) 248
Staat (Struktur) 379
Staatswissen (GEIST) 82
Stadtwissen (GEIST) 83
Stahlkoloss (Kraft) 234
Standardmindestwurf 41
Stararchitekt (Talent) 105
Steigern 39
Steighöhe (Fahrzeuge) 310
Steinmauern 349
Steinsammler (Talent) 105
Stemmen (KRAFT) 58
Sterben 278
Sterngucker (Talent) 105
Stier (Tier) 477

Stimmen imitieren (GESCHICK) 61
Stoffwechselmanipulation (Kraft) 196
Strafen 359
Strahlung (STR) 281
Streber* (Talent) 106
Stromsog (Kraft) 217
Stufenanstieg 39
Stufenanstieg (Tabelle) 39
Sturzattacke 273
Sturzflug 287
Suche (Kraft) 239
Suchen (GEIST) 51
Süchtig (Nachteil) 117
Südbund 24
Symbiose (Kraft) 201

T

Talente 29, 87
Talente (Zusammenfassung) 87
Talente kaufen 39
Talos 366
Tanzen (GESCHICK) 72
Tanzlehrer (Talent) 106
Tarnen (GESCHICK) 51
Tarnung (Ausrüstung) 385
Tarnung (Kraft) 205
Taschendiebstahl (GESCHICK) 61
Tauchen 286
Tauchen (KRAFT) 52
Technomorph (Aspekt) 233
Technophysis (Pantheon) 121
TEUTATES 21, 352
Theobald von Albrecht 374
Therapie 333
Thermik (Kraft) 224
Theseus Untergang (Kraft) 151
Tiere (Ausrüstung) 472
Tiere abrichten (PERSÖNLICHKEIT) 74
Tierfreund (Talent) 106
Tiergestalt (Kraft) 198
Tierkontrolle (Kraft) 197
Tiger (Tier) 480
Tischler (GESCHICK) 69
TKA-Prozessoren 445
Tod 278
Todesgriff (Kraft) 176
Tödliche Verletzungen 331
Tödlicher Wurf* (Talent) 106
Tollwut (Krankheit) 329
Torkrieg 17
Totengräber (Talent) 106
Trance (Kraft) 181
Trapper (Talent) 106
Trefferwürfe (Fahrzeuge) 310
Trefferzonen (Fernkampf) 266
Trefferzonen (Nahkampf) 269
Trinken 283



Trinken (KRAFT) 58
Trinkfest (Talent) 106
Tuberkulose (Krankheit) 330
Tumor (Krankheit) 331
Tunneln (Kraft) 226

U

Überfahren 311
Überflieger (Talent) 107
Überkritisch (Kraft) 229
Überladen (Kraft) 236
Überleben (GEIST) 74
Übernatürlicher Intellekt (Kraft) 179
Übervorsichtig (Nachteil) 117
Überwachung 360
Überwachungselektronik (Ausrüstung) 449
Überzeugen (PERSÖNLICHKEIT) 72
Überzeugungsstark (Talent) 107
Uhrmacher (GESCHICK) 69
Umhang der mondlosen Nacht (Kraft) 254
Umwelt 376
Unbewaffnet (KRAFT) 55
Unerkannt (Kraft) 249
Ungebildet (Nachteil) 118
Unglück (Kraft) 174, 187
Unmenschliche Kraft* (Talent) 107
Unnatürliche Kraft (Kraft) 129
Unnatürliche Persönlichkeit (Kraft) 137
Unnatürliche Reflexe (Kraft) 172
Unnatürliche Verbindung* (Talent) 107
Unnatürliches Geschick (Kraft) 130
Unschärfe (Kraft) 223
Unschöne Worte* (Talent) 107
Unter der Gürtellinie (Talent) 107
Unterschicht (Stand) 31
Unterwelt 350, 361
Unverwüstlicher Wille (Kraft) 144
Ursprungstheorie 17


V

Valhalla 362
Verändern (Kraft) 232
Verbesserte Heilung* (Talent) 108
Verbesserung (Ausrüstung) 299
Verbesserungen (künstliche) 339
Verbrechen 359
Verdursten 283
Vereinfachte Schadensregeln 275
Verfluchter Harnisch (Kraft) 138
Verführen (PERSÖNLICHKEIT) 73
Vergänglichkeit (Kraft) 249
Vergessener Hochadel (Talent) 108
Vergessener Niederadel (Talent) 108
Verhungern 283
Verjüngung (Kraft) 257
Verletzungen (bei Diabolus) 124
Verletzungen und Auswirkungen 274
Verlorene (Kraft) 253

Verquerdenker (Talent) 108
Verrat (Kraft) 141
Verrückter Bombenbauer (Talent) 108
Verschleiern (Kraft) 133, 140
Versicherungsleistungen 327
Verspotten (PERSÖNLICHKEIT) 73
Versucher (Kraft) 136
Versuchung (Kraft) 140
Verteidigungsmanipulation (Kraft) 192
Verwundungsgrade 33
Victosław Kabanski 20
Virtuelle Realitäts Ausrüstung 449
Virtuose (Talent) 108
Virus (Kraft) 234
Visagist (Talent) 108
Vollautomatik (Feuermodus) 266
Vollkörperpanzerung 421
Vollständige Amnesie (Nachteil) 118
Vortex (Kraft) 252

W

Wachhacker 305
Wacht (Kraft) 188
Waffe ergreifen 273
Waffenbauer (Talent) 109
Waffengifte (Ausrüstung) 427
Waffenschmied (GESCHICK) 69
Waffenzubehör (Ausrüstung) 421
Wahre Gestalt 122
Wahrnehmung (GEIST) 52
Wahrnehmungsmanipulation (Kraft) 195
Währung 358
Wallhalla Lebensverwaltung (Ausrüstung) 402
Wallnah 350
Walzbach 347
Wasser (Europa) 384
Wassergestalt (Kraft) 184
Wehrstädte 376
Weingarten 346
Weißt du, weshalb du hier bist?* (Talent) 109
Wetter 375
Wetterfrosch (Talent) 109
Wichard von Seeburg 374
Wiedergeburt (Kraft) 199
Wildnis (Kraft) 206
Wildschwein (Tier) 477
Windstoss (Kraft) 185
Wintergeboren* (Talent) 109
Wirklich fesselnd (Talent) 109
Wirtschaft (Europa) 352
Wissen (Fertigkeiten) 75
Witterung (Kraft) 153, 165
Wohnen (Ausrüstung) 390
Wohnkünstler (Talent) 109
Wolf (Aspekt) 162
Wolf (Tier) 477
Wolfsaugen (Kraft) 166



Wolfsblut (Kraft) 168
Wolfspelz (Kraft) 166
Wolfsrudel (Kraft) 168
Wörth 345
Wrotislava 19
Wunden (Kampf) 274
Wurfaffen (Ausrüstung) 407
Wurfaffen (Kampf) 268
Wurfaffen (KRAFT) 55
Wurzelkraft (Kraft) 207

X

Xenoistik (Pantheon) 121
Xenoistische Kirche 367
Xenot (Aspekt) 243

Y

Yesinia pestis (Krankheit) 330

Z

Zebra (Tier) 480
Zeichenspezialist (Talent) 109
Zeit verlangsamen (Kraft) 232
Zellregeneration* (Talent) 109
Zentros 363
Zentrum 343
Zielen 273
Zu Fall bringen 273
Zwanghafter Spieler (Talent) 110
Zwei linke Hände (Nachteil) 118