



WILKOMMEN IM MORAST MEIN FREUND

**WENN DU GRADE ERST DEINE GRUBE VERLASSEN HAST:
VIEL GLUECK!**

**WENN DU DIE ERSTEN BEIDEN WACHEN NICHT STIRBST
HAST DU ERSTMAL DAS SCHLIMMSTE GESCHAFFT**

**DEIN BEIN SIEHT NICHT GUT AUS MEIN FREUND
DAS WAREN BESTIMMT SUMPFRATTEN ODER
DIESE VERDAMMTEN TEMPELREISSER!**

ABER DU HAST WIRKLICH GLUECK!

**ICH KENNE EINE SCHLICKFLICHERIN IN SZCZECIN
UND FÜR NUR 200 EURO
SCHLEPP ICH DICH SOGAR DA HIN**

SCHLIESSLICH SIND WIR JA FREUNDE...

DAWN - Ein 72h-Endzeit-Rollenspiel

1. Einleitung	4
2. Prophezeiung	5
3. Winter	6
4. Dämmerung	7
5. Regelgrundlagen	8
6. Karma	9
7. Lebenspunkte	10
8. Kampfgrundregeln	11
9. Optionale Kampfregeln	12
10. Charakterklassen	13
11. Fertigkeiten	17
12. Charaktererschaffung	18
13. Charakterentwicklung	19
14. Beispielcharaktere	20
15. Ausrüstung	21
16. Brave New Sumpf	23
17. Fazit	24
Anhang: Charakterdokument	

Copyright: Yvo Warmers Bremen, 18.4.2007

Alles meine Rechte,
ihr Pisser!

1. EINLEITUNG:

Dieses Rollenspiel ist mein Beitrag zur GroFaFo-Challenge 2007. Aufgabe war es, ein komplettes Rollenspiel innerhalb von 72 Stunden zu schreiben in dem zwei der vier Stichwörter „Geld“, „Regen“, „Trauer“ und „Diskussion“ eine Rolle spielen.

Ich habe mich für „(toxischen) Regen“ als wichtiges Element der Hintergrundwelt und für „Geld“ als Spielmaterial (man verwendet Karmamünzen, symbolisiert durch verschiedene Centstücke) entschieden.

„Dawn“ ist ein toxisches Endzeitrollenspiel nach einem Vulkanausbruch der Stufe 8 auf dem Vulkanexplosivitätsindex. Es spielt auf der Erde im Jahre 2053 im Dreieck Berlin-Warschau-Prag. Theoretisch wäre auch jedes andere Gebiet der Welt möglich, aber ich hab mich für diese reizvolle Landschaft entschieden, um hier mehr ins Detail gehen zu können.

Das Rollenspiel heißt aus zwei Gründen „Dawn“: Zum einen wird es tagsüber nie heller, als in der Dämmerung, da sich noch zuviel Vulkanstaub in der Stratosphäre befindet. (Ein Phänomen, das beispielsweise Flavius Cassiodorus für das Jahr 536 n. Chr. Beschreibt, nachdem in Indonesien ein Vulkan der Stufe 7 ausbrach (s. u.)). Zum anderen, weil die Menschheit nun im Jahr 2053, 31 Jahre nach der Katastrophe, langsam aus ihrem Winterschlaf erwacht und die Bunker verlässt... ..es ist der Morgen einer neuen Ära.

Die Welt von „Dawn“ ist insofern eine eher untypische Endzeitwelt, als das sie weder eine Sandwüste, noch eine Eiswüste, noch radioaktiv verseucht ist. Durch häufigen, schwefelsäurehaltigen Regen sind die meisten Landschaften zu Mooren, Sümpfen, Morasten und Brackwassern geworden, mit toten Bäumen, Bodennebel, Dreck und Schlammlawinen in der Nähe von Hügeln und Bergen. Alles im stetigem Wechsel von kompletter Dunkelheit und Dämmerlicht. Tierarten sind entweder ausgestorben oder zu entstellten und meist giftigen Monstern mutiert. Die Städte liegen in Trümmern, der ständige Regen nagt an ihrer Substanz, und auch wenn einige Menschen mittlerweile wieder in ihnen leben, wirken sie meist weiterhin wie Geisterstädte.

Säure, Gift und Dunkelheit sind schließlich auch in die Seelen der Menschen eingezogen und so sind die meisten zynisch, hinterhältig, egoistisch und mitleidlos, doch es gibt Ausnahmen.

Die Spieler spielen „Mietfleisch“, eine Art Söldner mit verschiedensten Hintergründen, in dieser düsteren, distopischen Welt. Sie erledigen Aufgaben für ihre Grubensippen, vertreiben Banditen, klären Verbrechen auf, suchen vermisste Gegenstände und Personen und erkunden Gebiete...

Das Regelsystem folgt den Leitgedanken „Let's get back to the old school“ und ist für ein Abenteuer-Rollenspiel gedacht. Es ist einfach, funktional und intuitiv anwendbar. Ich will den Flair eines Rollenspiels vor etwa 12-15 Jahren einfangen, als man bei der Charaktererschaffung noch gewürfelt hat anstatt langweilig Punkte verteilt. Als der Schaden noch zufällig durch Würfel ermittelt wurde anstatt durch Angriffsqualitäten ausgerechnet. Mit Klassen, Stufenaufstieg, vielen Erfahrungspunkten und allem drum und dran. Das Regelsystem ist somit nicht das innovativste (wobei ich meinen Entschluss, nichts innovatives zu machen, für sehr neu, frisch, gut, mutig und innovativ halte), aber das ist auch nicht mein Ziel.

Natürlich sind die neueren Rollenspiele nicht zwangsläufig schlechter. Aber ich hatte einfach Lust, ein „Retro-Rollenspiel“ zu schreiben, das die Atmosphäre und den Charme der alten Rollenspiele am Spieltisch einfängt. Mir hatten sie damals Spaß gemacht und ich hab mal wieder Lust, so etwas zu spielen...

Ich wünsche viel Spaß beim Lesen!

Yvo Warmers

2. PROPHEZEIUNG:

Aus der Einführungsrede von Professor Dr. Bernhard Stallinger zum Seminar „Einführung in die Vulkanologie“ an der Freien Universität Berlin am 22.5.2022:

„Ich möchte ihnen eine Frage stellen...“

Haben sie je darüber nachgedacht, warum die christliche Hölle über Jahrhunderte immer wieder gleich dargestellt wurde? Unterirdische Höhlensysteme, mit Feuer, Schwefelgeruch, Lavaströmen? Auch die islamische Hölle, Dschahannam genannt, wird als Feuergrube beschrieben.

Nun, ich bin kein Theologe, aber ich glaube, die Autoren der Bibel und des Koran wussten um die zerstörerische Macht der Vulkane. Ein Vulkanausbruch muss für die damaligen, naturwissenschaftlich nicht gebildeten Völker in der Tat so gewirkt haben, als würde die Hölle aufbrechen.

Und in der Tat haben Vulkanausbrüche Naturkatastrophen, denen wir vielleicht am schutzlosesten ausgeliefert sind. Glücklicherweise haben wir in den letzten 200 Jahren keinen wirklich großen Vulkanausbruch gehabt.

Den letzten, etwas größeren Vulkanausbruch gab es im April 1815 als der indonesische Vulkan Tambora ausbrach. Dieser erreichte Stufe 7 auf dem Vulkanexplosivitätsindex, dessen Skala bis Stufe 8 reicht. Es kam durch aufgewirbelte Staubpartikel, die in die Stratosphäre geblasen wurden, zu einem Vulkanischen Winter. Das darauffolgende Jahr 1816 wurde in Deutschland auch das „Jahr ohne Sommer“ und in Amerika „eighteenthundred-frozen-to-death“ genannt. Weltweit gab es Missernten und Hungersnöte, in Deutschland fiel im Juni und Juli Schnee und es ist das weltweit kälteste Jahr seit der Wetteraufzeichnung.

Noch kälter dürfte es allerdings im Jahr 536 nach Christi Geburt gewesen sein. Weltweit gibt es Quellen über eine ähnliche Kälteperiode, zum Beispiel von Michael dem Syrier oder von Flavius Cassiodorus. Selbst am Mittag, so wird geschrieben, warf die Sonne nur einen matten Schatten und Phänomene, die sonst nur eine Sonnenfinsternis begleiten, dauerten das ganze Jahr an. Doch auch dieser Vulkanausbruch des indonesischen Vulkans Krakatau erreichte nur Stufe 7 auf dem VEI.

Doch was passiert nun bei einem Vulkanausbruch eines so genannten Supervulkans mit der Stufe 8 auf dem VEI?

Nun, sie führt zu einem sogenannten genetischen Flaschenhals, d. h. vereinfacht gesagt: Sie und ich würden sehr anders aussehen. Als vor etwa 75.000 Jahren der Toba, ebenfalls in Indonesien, ausbrach, schrumpfte die menschliche Population auf einen Bruchteil zurück und ganze menschliche Arten, wie z. B. der Neandertaler, starben aus. Stanley H. Ambrose bewies dies 1998 in seinem Buch „Volcanic Winter and Differentiation of Modern Humans“.

Dies sind natürlich Horrorszenarien. Einen Vulkanausbruch der Stufe 7 gab es in den letzten 5000 Jahren nur fünfmal und einen Vulkanausbruch der Stufe 8 gab es sogar nur fünfmal in den letzten 50 Millionen Jahren. Doch Geologen sind sich einig, dass ein erneuter Ausbruch des Yellowstone-Vulkans in den USA in bald bevorsteht. Keine Panik, in geologischen Zeiträumen bedeutet ein 'bald' innerhalb mehrerer Tausend Jahre. Es könnte allerdings auch schon morgen geschehen, da es für Vulkane noch immer kein zuverlässiges Frühwarnsystem gibt...“

Ironischerweise geschah dieses Ereignis noch am selben Tag, 5 Stunden später.

3. WINTER

Der 55jährige Andrej Woznak in den Ruinen von Warschau, am 22.5.2050 zu seiner Enkelin:

Ich weiß noch genau, wie das alles passierte. Das war so um 18:20 Uhr, das weiß ich noch, weil meine Lieblingsfernsehserie „Driven“ für eine Sondermeldung unterbrochen wurde. Ich hab mich geärgert und mir gedacht: „Hey, ich will meine Serie sehen. Mir doch egal, wenn da irgendwo in den USA ein Vulkan ausbricht. Sterben halt ein paar Amis, schon tragisch. Wenn 's in Brasilien passiert wäre, würde es kein Schwein interessieren.“

Aber ich hatte mich gewaltig geirrt. Dein Opa war ganz schön dumm, der hat gedacht, das würde ihn gar nichts angehen und den Fernseher ausgemacht. Ach, du weißt ja gar nicht, was ein Fernseher ist...

Egal, jedenfalls kam die Katastrophe 5 Tage später auch zu uns. Die Tage wurden immer dunkler. Früher, als ich so alt war wie du, da war es am Tag noch richtig hell! Heller als ein großes Feuer, kannst du dir das vorstellen? So hell, wie das jetzt den ganzen Tag über ist, war es damals nur in der Dämmerung...

Dann kam nach und nach der weißgraue Staub, der sich aus der Stratosphäre wie ein Tuch langsam auf die Erde legte. Es gab damals nicht genug Atemgeräte und es gab Panik. Die Leute haben sich für ein Atemgerät umgebracht. Ich hatte Glück, dass mein Urgroßvater mir noch eine uralte aus dem zweiten Weltkrieg vererbt hat, die er brauchte als er gegen die Deutschen gekämpft hat. Ich hab mich in meinem Zimmer verbarrikadiert und mit einem Fernglas die Straße entlang gesehen.

Ich konnte nicht weit sehen, denn es war dunkel und der Staub schwebte in der Luft, wie dicke, weißgraue Nebelschwaden. Aber ich sah ein paar streunende Hunde. Sie atmeten den Staub ein, der sich in ihren Lungen sammelte und in Verbindung mit der Feuchtigkeit zu grauem, zementartigem Schlamm in ihren Körpern wurde. Sie atmeten immer schneller und hechelten und vielen schließlich einfach um, mit offenen Augen, wie ein nasser Sack. Ich hatte irrsinnige Angst, denn ich konnte Aniela nicht erreichen. Das war das Mädchen, in das ich damals verliebt war. Sie war Biologiestudentin und in den Semesterferien ihre Eltern in Lodz besuchen gefahren. Heute weiß ich: Wahrscheinlich starb sie genauso wie die Hunde vor meiner Haustür...

Ich war klug, ich hab mich verbarrikadiert und mir genug Nahrung zugelegt, außerdem eine Unmenge an Plastikeimern, die ich alle mit Wasser füllte bevor keines mehr aus der Leitung kam. Dummerweise habe ich Batterien und Kerzen vergessen. So saß ich die meiste Zeit im Dunkeln, kein Strom, kein Telefon, kein fließendes Wasser, keine anderen Menschen nur unzählige Wassereimer.

Dennoch war ich nach einigen Wochen am Verdursten. Ich war schon sehr schwach, als ich einen Panzerwagen des Militärs von draußen hörte. Sie sammelten überlebende Zivilisten ein und ich war aus meinem Häuserblock der einzige, der überlebt hatte. Damals gab es etwa 10 Milliarden Menschen, weißt du? Danach... ..nunja, man weiß es nicht genau, weil man noch immer nicht weiß, wie es auf den anderen Kontinenten war, aber mehr als eine Milliarde können auf keinen Fall überlebt haben, vielleicht auch nur 100 Millionen, wer weiß...

Das Militär brachte mich in einen Bunker. Und das war keine Stunde zu früh: Wenig später setzte der erste Regen ein. Wenn du denkst, der heutige Regen im Herbst ist schlimm... ..damals war die Säure so stark, dass ganze Häuser einstürzen und es regnete fast ununterbrochen. Im Bunker lernte ich dann auch deine Oma Dominika kennen.

Nach 15 Jahren in Bunker konnte man ihn das erste mal kurzzeitig verlassen, aber die Welt da draußen hatte sich verändert. Es war nun immer kalt... ..es wird jetzt ja sogar im Sommer nie wärmer als 12 oder 15 Grad. Kannst du dir das vorstellen, dass es früher mal im Sommer 30 oder 35 Grad wurde und Klimaexperten vor der globalen Erwärmung warnten? Mensch, diese globale Erwärmung hätte ich jetzt gerne.

Es gibt so vieles über die Welt davor, dass du nicht weißt, mein Kind. Und das traurige ist, dass das jetzt alles keine Rolle mehr spielt...

4. DÄMMERUNG

Aus dem „Morastleitfaden für Neulinge“ von Lukas Woronski:

Wir schreiben das Jahr 2053, 31 Jahre nach der Apokalypse. Du meinst, das Wort Apokalypse wäre übertrieben? Verdammt, wir hatten Hunger, Krieg, Tod und Pest mehr, als es jemals in der Menschheitsgeschichte gab. Wie soll man das sonst nennen?

Ist jedenfalls ein mutiger Entschluss von euch, die Grube („Grube“ ist das Wort, was wir hier draußen für eure Bunker verwenden) zu verlassen.

Die ersten von uns sind bereits vor 15 Jahren aus der Grube gekrochen, aber die meisten von ihnen starben. Aber Jahr für Jahr werden die Lebensbedingungen da draußen besser.

Das heißt nicht, dass es jetzt da draußen sicher wäre, mach dir nichts vor. Aber wenn du dich an diese Regeln hier hältst, wirst du vielleicht die ersten Wochen überleben:

1. Reise nicht allein!

Besorge dir irgendjemanden, der Ahnung hat. Wenn ein Neuling alleine in den Sumpf geht, ist er schon tot, glaub mir. Überschätz dich lieber nicht. Du brauchst jemanden, der den nächsten Regen voraussagen kann und weiß, welche Gebiete man meiden muss...

2. Besorg dir Neulingslutscher

In den ersten Wochen wirst du eh kaum gradaus laufen können. Du wirst krank werden, dein Körper ist die toxische Atmosphäre hier nicht gewohnt. Ist unangenehm, aber da muss jeder durch. Nennt man Neulingskrankheit. Geh zu einem Schlickflicker (so nennen wir die Ärzte und Quacksalber, die uns nach einem Sumpfbesuch kurieren und wieder zusammenflicken) und frag nach den Neulingslutschern, die sie aus Salbwurzeln machen. Macht das ganze um einiges erträglicher, glaub mir...

3. Besorg dir einen Schutzsack

Wenn der Regen kommt und du steckst grade mitten im Morast und du findest nirgendwo einen Unterschlumpf, ist der Schutzsack deine letzte Chance. Das Ding sieht aus wie ein Schlafsack, den man von innen zuziehen kann. Ist mit 1000€ nicht ganz billig, aber sein Geld wert. Ohne einen Schutzsack die Stadt verlassen ist glatter Selbstmord.

4. Besorg dir eine Waffe

Falls dir irgendwer in der Grube gesagt hat, Gewalt sei keine Lösung, vergiss den Quatsch ganz schnell wieder. Gewalt IST eine Lösung. Versuch mal mit den Tümpelreißern (das sind Banditen im Morast) zu diskutieren, wenn du magst. Außerdem gibt es viel Gezücht, was durch die Moore und sogar die Städte und Ruinen zieht. Es gibt zwar Schusswaffen zu genüge und niemanden hier draußen interessiert ein Waffenschein. Aber an Munition ist schwer ranzukommen und sie ist sehr teuer. Viele sind deshalb auf Speere, Bögen, Keulen oder Äxte umgestiegen. Du musst selbst wissen, womit du klar kommst.

5. Geh in die Stadt

Am Besten, du gehst erst mal in die nächste, größere Stadt und bleibst dort ein paar Wochen, bis du dich an alles gewöhnt hast. Wenn du Glück hast, findest du da sogar Arbeit. Und die brauchst du... ...wegen der Inflation sind deine Euros nur noch ein Zehntel wert. Und was euch die Gruben an Startkapital zur Verfügung stellen, ist ein Witz. Wenn du keine Arbeit findest, kannst du immer noch als Mietfleisch arbeiten. Du weißt schon, diese ganzen Aufgaben, die kein vernünftiger Mensch machen würde, weil man höchst wahrscheinlich dabei drauf geht. Aber zumindest wird man ordentlich entlohnt, wenn man überlebt...

5. REGELGRUNDLAGEN

1. Proben:

Wenn ungewiss ist, ob der Charakter etwas kann oder nicht kann, wird eine Probe auf eine passende Fertigkeit oder ein Attribut verlangt. Hierbei würfelt der Spieler für seinen Charakter mit einem W20 möglichst kleiner gleich seinem Wert. Je weiter er unter seinem Wert bleibt, desto besser.

2. Erschwerungen und Erleichterungen:

Sollte etwas besonders leicht oder schwer sein, so kündigt der Spielleiter (SL) eine Erschwerung oder Erleichterung an, etwa wie folgt:

Sehr leicht	-6
Leicht	-4
Nicht so ganz schwer	-2
Schwierig	+2
Schwer	+4
Sehr Schwer	+6

Dieser Wert wird auf das Würfelergebnis addiert.

3. Glorreiche Erfolge:

Ein glorreicher Erfolg ist das, was der Name schon aussagt: dem Charakter ist etwas herausragend gelungen und wenn es passt, kann er noch weitere Vorteile aus der Situation schlagen (nach SL ermesen).

Wenn man bei einer Probe eine 1 würfelt oder seinen Wert um 10 Punkte oder mehr unterbieten kann (d. h. man würfelt 1-4 bei einem Wert von 14), so hat man die Chance auf einen Glorreichen Erfolg. Man muss diesen bestätigen, indem dem einen die Probe noch mal gelingen würde (inkl. aller Faktoren und Erschwerungen). Scheitert die neue Probe, so hat man es lediglich sehr gut geschafft. Gelingt die Probe, so schafft man einen „glorreichen Erfolg“.

4. Katastrophales Scheitern:

Bei einem katastrophalen Scheitern missglückt dem Charakter etwas ganz gewaltig. Der Charakter macht sich lächerlich, verletzt sich bei seinem Vorhaben, bringt sich in Lebensgefahr oder verliert seinen Ruf, Gegenstände oder sonstige, zur Situation passende Nachteile.

Wenn man bei einer Probe eine 20 würfelt oder seinen Punkt um mehr als 10 Punkte verfehlt (16-20 bei einem Wert von 5), so muss man das katastrophale Scheitern noch „bestätigen“. Man würfelt eine erneute Probe mit allen Modifikatoren: Gelingt diese, konnte man noch mal das schlimmste verhindern und die Probe gilt als normal gescheitert. Misslingt auch diese zweite Probe, so handelt es sich um ein „katastrophales Scheitern“.

5. Vergleichende Proben:

Gelegentlich kommt es zu vergleichenden Proben, beispielsweise bei Laufduellen, beim Armdrücken oder ob jemand eine Lüge durchschauen kann. Die beiden Kontrahenten würfeln eine Probe, wer seinen Wert am meisten unterbieten kann (oder am wenigsten überbietet), gewinnt das Duell.

Wenn der SC beispielsweise einen NSC belügt, würfelt der SC auf Lügen (Wert 13), der NSC auf Menschenkenntnis (Wert 9). Der Spieler würfelt eine 7 und unterbietet seinen Wert um 6 Punkte. Der Spielleiter würfelt eine 4 und unterbietet seinen Wert nur um 5 Punkte, womit der NSC die Lüge schließlich glaubt.

6. KARMA

Karma ist ein Maß für Glück, Fokussierung, Chi, Schicksal und all die anderen, kosmischen Kräfte, die man nicht wirklich greifen kann und über die man sicher stundenlang philosophieren könnte. Bei „Dawn“ existieren sie allerdings und werden durch Cent-Münzen repräsentiert, die dann „Karmamünzen“ heißen.

Allerdings haben nur „wichtige“ Personen Karmapunkte, wie z. B. die Spielercharaktere, plotrelevante, wichtige NSC oder Oberbösewichte.

Karmapunkte:

Ein frischgebackener (Spieler-)Charakter hat am Anfang seiner Karriere 20 Karmapunkte. Mit jeder Stufe erhöhen sie sich um 1W6. Für diese Punkte kann er sich am Anfang jedes Spielabends „Karmamünzen“ kaufen. Für 10 Punkte eine 10-Cent-Münze, für 2 Punkte eine 2-Cent-Münze...
...typisch sind für den Anfang 1*10 Cent, 1*5 Cent, 1*2 Cent und 3*1 Cent.

Diese Karmamünzen haben verschiedene Eigenschaften, die Eigenschaften „Fokussieren“ und „Retten“ hat aber jede Karmamünze.

Fokussieren:

Wenn eine Probe besonders wichtig ist, kann der Spieler ankündigen, dass sein Charakter sich besondere Mühe gibt, sich anstrengt, sich konzentriert...

Wenn er dies tut, kündigt er an, dass er „fokussiert“ und opfert einige Karmamünzen (d. h. gibt sie dem SL). Für jede so geopfert Münze erhält er den Wert als Erleichterung, d. h. opfert er ein 5- und ein 2-Centstück, ist die Probe um 7 Punkte erleichtert.

Retten:

Retten funktioniert ähnlich wie fokussieren, muss allerdings nicht angekündigt werden und funktioniert nur nachdem die Probe gewürfelt wurde und auch nur, wenn diese misslang. Er kann Karmamünzen opfern, welche den Wurf um ihren halben Wert (abgerundet) reduzieren, d. h. ein Wurf von 15 könnte durch den Einsatz einer 5-Cent- und einer 2-Centmünze auf 12 reduziert werden.

„Lebensretter“ (10-Cent-Münze):

Die Eigenschaft „Lebensretter“ lässt sich nur mit einer 10 Cent Münze einsetzen. Es ist nicht möglich, sie durch 2 5-Cent-Münzen zu imitieren oder ähnliches. Durch die Eigenschaft „Lebensretter“ kann man seinem sicheren Tod entrinnen und dem Schicksal ein Schnippchen schlagen. Es ist sozusagen ein „Bonusleben“ für den Fall, dass alle Stricke reißen. Der Spielleiter setzt diese glückliche Fügung so um, wie sie am Besten in die Story passt.

„Heldentat“ (5-Cent-Münze):

Sollte man mit einer 5-Cent-Münze fokussieren und die Probe gelingt, so hat man automatisch einen „glorreichen Erfolg“ erzielt, egal um wie viel Punkte der Wert unterboten wurde und auch ohne diesen durch einen weiteren Wurf bestätigen zu müssen. So hat der Spieler Einfluss darauf, wann sein Charakter wirklich mal im Rampenlicht strahlen kann.

„Lernfortschritt“ (2-Cent-Münze):

Hat man einen „glorreichen Erfolg“ oder ein „katastrophales Scheitern“ bei einer Fertigungsprobe fabriziert und opfert eine 2-Cent-Münze, so erhält man automatisch einen Steigerungspunkt in dieser Fertigkeit. Bei Attributproben lässt sich diese Eigenschaft nicht anwenden.

„Glücksmünze“ (1-Cent-Münze):

Mit 1-Cent-Stücken kann man auch im nachhinein „fokussieren“. Man kann beispielsweise aus einer gewürfelten 3 durch den Einsatz von 2 Glücksmünzen eine 1 machen und hat so die Chance auf einen „glorreichen Erfolg“.

7. LEBENSPUNKTE

Auf ihrem Charakterblatt sehen sie folgenden Abschnitt:

Zustand	Kratzer	Leicht verletzt	Verwundet	Schwer verletzt	Kritisch verl.	bewusstlos
Erschwerung	+1	+2	+3	+4	+5	(+10)
Schaden:						

Zählen sie nun (Konstitution:2 ; abgerundet) Schadenskästchen ab und machen hinter dieses Kästchen einen kleinen Strich nach oben, wiederholen sie dieses (runden diesmal allerdings eventuell auf) und machen erneut ein Kästchen dahinter. Wiederholen sie dies, bis sie 6 kleine Striche gemacht haben.

Bei einer Konstitution von 13 machen sie beispielsweise hinter dem 6ten, 13ten, 19ten, 26ten, 32ten und 39ten Kästchen ein Strich.

Dann verbinden sie die oberen Striche mit den unteren. Alle Kästchen nach dem letzten Strich malen sie dunkel mit dem Bleistift aus. Für Konstitution 13 sähe es dann wie folgt aus:

Zustand	Kratzer	Leicht verletzt	Verwundet	Schwer verletzt	Kritisch verl.	bewusstlos
Erschwerung	+1	+2	+3	+4	+5	(+10)
Schaden:						

Erhält man nun Schaden, wird für jeden Schadenspunkt von links nach rechts ein Kästchen durchgestrichen. Bei 1-6 durchgestrichenen Kästchen hätte der obere Charakter „Kratzer“, bei 7 Schadenspunkte wäre er schon „leicht verletzt“. Ab dem 33ten Schadenspunkt wäre er bewusstlos.

Erschwerung:

Jede Probe, egal ob im Kampf oder außerhalb, ist um die angegebene Punktzahl erschwert, wenn man verletzt ist. Einmal in 5 Minuten kann man „die Zähne zusammenbeißen“: wenn einem eine um die entsprechenden Punkte erschwerte Probe auf Schmerztoleranz gelingt, kann man die Erschwerung für eine Probe um bis zu 2 Punkte reduzieren.

Bewusstlos:

Erreicht man den Bereich „bewusstlos“ so ist man eben dieses. Der Charakter kann allerdings, so er dies will, eine Schmerztoleranz-Probe +5 machen und bei Bewusstsein bleiben. Jede seiner Proben ist dann um 10 erschwert, er kann allerdings Tätigkeiten durchführen, die keine Probe erfordern, beispielsweise um Hilfe rufen, über den Boden robben, auf Knöpfe drücken u.s.w.

Heilung:

Für eine halbe Stunde Ruhe erhält man eine Konstitutionsprobe, die um die angegebene Erschwerung erschwert ist. Dies gilt für die Übernachtung in einem Schutzsack, wenn die Wunde angemessen gepflegt wurde (Verbandsmaterial und gelungene Probe + Erschwerung des Verletzten auf Wundflickerei vorausgesetzt) ist die Probe um 5 Punkte erleichtert, in einem bequemen Bett noch um weitere 2 Punkte.

Für jede gelungene Konstitutionsprobe darf man ein Schadenskästchen ausradieren, bei glorreichen Erfolgen 2.

8. KAMPF - GRUNDREGELN

Der Kampf wird klassisch in Kampfrunden abgehandelt, von denen jede etwa 3 Sekunden dauert.

1. Initiative

Am Anfang des Kampfes wird einmal auf Initiative gewürfelt. Man nimmt seine Initiative und addiert 1W20, nun fängt der mit dem höchsten Wert an, dann folgt der zweithöchste u.s.w.

Muss man erst noch seine Waffe ziehen, so wird der Wert um 20 Punkte verringert. Erhält man einen negativen Wert, kann man erst in der zweiten Runde eine Aktion ausführen, sich allerdings auch in der ersten schon Verteidigen.

2. Nahkampf

Die entsprechende Fertigkeit (z. B. schwere Nahkampfwaffen) bildet den Angriffswert (ANG). Der Verteidigungswert (VER) wird durch den abgerundeten Durchschnitt der Nahkampffertigkeit und der Fertigkeit „Ausweichen“ gebildet (bei der Verteidigung pariert man einige Schläge, unter anderen duckt man sich weg). Eventuell erhält man durch die Waffe spezielle Bonusse auf ANG oder VER

2a. Nahkampfangriff

Der Spieler beschreibt seine Aktion und führt dann eine Probe auf seinen Angriffswert durch (er versucht, den Wert kleiner gleich ANG zu würfeln). Gelingt ihm dies kann der Verteidiger sich gegen den Angriff mit einer Probe auf VER verteidigen. Wenn dies misslingt, darf der Angreifer dem Verteidiger seinen Waffenschaden zufügen.

3. Fernkampfangriff

Der Angriffswert von Fernkampfwaffen entspricht ihrem Fernkampfwert. Auch hier muss eine Probe auf ANG gewürfelt werden, diese ist allerdings um 2 Punkte für jedes Vielfache der Distanz erschwert. Hat eine Pistole die Distanz 7m, so sind die Erschwerungen von 0-7m +0, 8-14m +2, 15-21m +4, 22-28m +6 u.s.w.

Weitere Erschwerungen können sie der nebenstehenden Tabelle entnehmen.

Hat das Opfer gesehen, wie auf ihn gezielt wurde und ist nicht beschäftigt (z. B. in einem Kampf verwickelt), so kann es versuchen, den Fernkampfangriff auszuweichen. Im Spielgeschehen bedeutet das, dass der Charakter durch eine Vorahnung ausweicht, bevor der Schuss abgegeben oder ein Messer geworfen werden kann. Ihm muss eine Ausweichprobe gelingen, die bei jedem Fernkampfangriff um 5 Punkte erschwert ist.

Situation	Probe.
Opfer steht absolut still	-4
Opfer ist nur halb sichtbar	+2
Opfer ist nur 25% sichtbar	+4
Ziel ist halb so groß wie Mensch	+2
Ziel ist 25% so groß wie Mensch	+4
Nacht	+2
In beleuchteten Räumen	-2
Starker Nebel	+2
Opfer mit Freund im Nahkampf*	+4

*bei misslingen wird bei jedem Freund, der mit dem Opfer kämpft, mit dem W20 gewürfelt: bei 1-5 wird der Freund getroffen.

4. Schaden

Ist der Angriff erfolgreich, so darf der Angreifer seinen Waffenschaden zufügen. Eventuell wird dieser Schaden teilweise durch eine Panzerung verhindert. Für jeden Schadenspunkt wird ein Kästchen durchgekreuzt.

5. Panzerungen

Für jeden Punkt Panzerung kann ein Schadenspunkt verhindert werden. Allerdings zählt jeder Punkt Panzerung auch als Erschwerung für alle körperlichen und alle Kampfproben. Mit Kevlarjacke (Panzerung 3), sind also beispielsweise ANG- und VER-Proben um 3 Punkte erschwert.

9. KAMPF - OPTIONALE REGELN

1. Glorreicher Angriff

Wenn bei einer Angriffsprobe ein „glorreicher Erfolg“ erzielt wird, zählt dies als „glorreicher Angriff“, der nur durch eine glorreiche Verteidigung abgewehrt werden kann: Die Panzerung wird ignoriert und der Schaden darf zweimal gewürfelt werden. Der Spieler darf beschreiben, wie dieser besonders gute Angriff aussieht, inkl. aller Saltos und Pirouetten. Opfert er eine „Lernfortschritt-Münze“ (2-Cent-Stück), so darf er einen Steigerungspunkt in der entsprechenden Waffenfertigkeit notieren.

2. Glorreiche Verteidigung / Konter

Würfelt der Verteidiger im Nahkampf eine glorreiche Verteidigung und der Angreifer hat zuvor keinen glorreichen Angriff gewürfelt, zählt dieses als Konter: Der Verteidiger darf dem Angreifer seinen (normalen) Waffenschaden zufügen. Zudem kann er auch hier einen Steigerungspunkt notieren, wenn er eine „Lernfortschritt-Münze“ opfert.

3. Brutaler Angriff

Der Angreifer erschwert seinen Angriff um x Punkte. Diese x Punkte darf er im Falle eines erfolgreichen Angriffs zu seinem Schaden addieren.

4. Finte

Der Angreifer erschwert seinen Angriff um x Punkte. Diese x Punkte sind auch die Erschwerung seines Verteidigers, wenn der Angriffswurf gelingen sollte.

5. Zwei Angriffe

Der Angreifer kann dieses Kampfmanöver nur einsetzen, wenn er Waffenlos, mit leichten Nahkampfwaffen oder Schusswaffen kämpft. Er muss dies vorher ankündigen und hat dann zwei Angriffe, von denen allerdings jeder um 4 Punkte erschwert ist. Zudem ist seine nächste Verteidigung um 4 Punkte erschwert.

6. Mehrere Verteidigungen

Normalerweise hat ein Verteidiger nur einen Verteidigungswurf zur Verfügung. Sein zweiter Verteidigungswurf in der selben Runde ist um 2 Punkte erschwert, sein dritter um 4 Punkte, sein vierter um 6 Punkte u.s.w.

7. Überrumpeln / Entwaffnen / Bewusstlos schlagen

Mit diesem gewagten Manöver kann der Angreifer den Kampf sofort beenden. Sein Angriff ist um 5 Punkte erschwert, die Verteidigung gegen ein solches Manöver ist um 5 Punkte erleichtert. Sollte es dennoch gelingen, so erreicht der Angreifer sein Ziel und beendet den Kampf auf die von ihm gewünschte Weise.

8. Kampfmanöver kombinieren:

Die Kampfmanöver lassen sich natürlich kombinieren. Man kann beispielsweise eine Finte + 3 mit Entwaffnen kombinieren, müsste dann eine Angriffsprobe +8 schaffen, aber der Gegner hätte seine Verteidigungsprobe nur noch um 2 Punkte erleichtert.

9. Größerer Schaden durch besondere Stärke

Für jeweils 2 volle Punkte im Attribut Stärke über 10 erhält man einen Bonusschadenpunkt im waffenlosen Kampf und im Kampf mit Nahkampfwaffen, also +1 bei Stärke 12, +2 bei Stärke 14, +3 bei Stärke 16 und +4 bei Stärke 18.

10. Vorteil

Die Waffen haben einen „Vorteil“-Wert: je größer die Reichweite einer Waffe und je ausbalancierter und wendiger sie ist, desto größer ist ihr „Vorteil“. Hat man einen größeren Vorteil als sein gegenüber, so muss der Gegner die fehlenden Punkte von Angriff und Verteidigung abziehen. Kämpft man beispielsweise mit einem Messer (Vorteil 1) gegen ein Schwert (Vorteil 3), so muss man 2 Punkte von Angriff und Verteidigung abziehen.

10. CHARAKTERKLASSEN:

Grubenwächter (GW)

Grubenwächter sind die Verteidiger und „Polizisten“ der Bunker, in denen immer noch viele Menschen, genannt „Sippen“ hausen. Da sie die Bunker noch nie verlassen haben, sind sie zunächst im Morast ohne fremde Hilfe aufgeschmissen und gelten als „Neulinge“, wie im Kapitel 4 beschrieben. Es kann sehr reizvoll sein, einen jungen, naiven Grubenwächter zu spielen, der zum ersten mal den Bunker verlässt. Sei es, aus jugendlicher Abenteuerlust oder weil er einen großen Fehler gemacht hat und von der Sippe verstoßen wurde...

Fähigkeiten: Da in den Bunkern meist noch Waffen und ausreichend Munition lagerten, können Grubenwächter am Besten mit Schusswaffen umgehen. Außerdem sind ihre sozialen und körperlichen Fähigkeiten ordentlich. Ihre große Schwäche ist der Bereich Natur.

Vorraussetzungen: Konstitution 12, Agilität 12, Verstand 10

Ausrüstung: ein Sturmgewehr nach Wahl, eine leichte Pistole nach Wahl, jeweils 2 volle Magazine, eine Granate nach Wahl, Schutzsack, 5 Tagesrationen Nahrung, Kleidung, Kevlarjacke, Fernglas, Überlebensmesser, Feuerzeug, Rucksack, Startkapital: 3W6*100€.

Moorlegionär (ML)

Moorlegionäre sind professionelle Söldner, auf Kampf spezialisiertes Mietfleisch. Meist bilden sie feste Gruppen und werden von Sippen und Städtern angeheuert, um größeres Ungeziefer im Gebiet zu töten oder Banditen zu vertreiben oder zur Strecke zu bringen. Manchmal tritt jemand jedoch aus seiner Legionärstruppe aus, sei es im Streit mit dem Anführer oder weil die Truppe in einen Hinterhalt geraten ist und die anderen starben. Solche Moorlegionäre machen meist als Mietfleisch alleine weiter, schließlich sind sie prädestiniert für gefährliche Aufgaben.

Fähigkeiten: Allgemein gut im Kämpfen, sind sie ungeschlagen mit schweren Nahkampfwaffen. Nur wenige von ihnen benutzen Fernkampfwaffen, da die Munition zu teuer ist. Sie sind nicht grade sehr umgängliche und haben Defizite im sozialen Bereich.

Vorraussetzungen: Stärke 12, Konstitution 12, Willenskraft 10

Ausrüstung: eine leichte Pistole nach Wahl + 1 volles Magazin, eine Nahkampfwaffe nach Wahl (ab Verfügbarkeit 5), entweder 10 Wurfmesser oder einen Bogen mit 15 Pfeilen oder eine weitere Nahkampfwaffe (ab Verfügbarkeit 10), Schutzsack, 5 Tagesrationen Nahrung, Kleidung, Kevlarmantel, großes Messer, Feuerzeug, Landkarte eines beliebigen, früheren Landes, Militärrucksack; Startkapital: 2W6*100€

Schlammgladiator (SG)

Schlammgladiator wird man selten freiwillig. Wahrscheinlich hatte man Schulden irgendeiner Art bei einem reichen Händler oder anderen einflussreichen Personen. In den Schlammgruben der großen Städte kann man diese abarbeiten, was mehrere Jahre dauern kann. Meist sind diese Kämpfe gegen andere Gladiatoren und nicht tödlich, entweder Faustkämpfe oder mit Messern und Keulen. Gelegentlich muss man aber gegen allerlei Ungeziefer antreten, beispielsweise gegen eine 2m große Spuckratte. Wenn die Schlammgladiatoren ihre Schulden abgearbeitet haben oder flüchten konnten, sind sie mit ihren gehärteten Körpern begehrtes Mietfleisch.

Fähigkeiten: Sie sind ungeschlagen im waffenlosen Kampf und im Kampf mit leichten Nahkampfwaffen, zudem Punkten sie im körperlichen Bereich. Wie bei den Grubenwächtern ist ihre Schwäche die Natur, da sie meist außer der Stadt nichts kennen.

Vorraussetzungen: Konstitution 12, Agilität 12, Instinkt 10

Ausrüstung: Eine Nahkampfwaffe nach Wahl, Messer, Schutzsack, billige Kleidung, 5 Tagesrationen Nahrung, 3 Anwendungen Smile (leichte Droge), Feuerzeug; Startkapital: 3W6*50€

Morastjäger (MJ)

Auch im toxischen Morast gibt es einige, wenn auch meist gefährliche Tiere, die essbar sind oder deren Haut man für Kleidung und Schuhe verwenden kann. Morastjäger durchstreifen die toxischen Moore und jagen Sumpfechsen, Spuckratten, Skeletthunde und anderes Gezücht um es zur nächsten Grube oder in die Stadt zu bringen.

Fähigkeiten: Sie sind Experten im Morast und auch ihre Fernkampfwerte und ihre körperlichen Fähigkeiten sind nicht zu verachten. Da sie Einzelgänger sind, bereitet ihnen vor allem der soziale Bereich Probleme

Vorraussetzungen: Instinkt 12, Konstitution 12, Agilität 10

Ausrüstung: Ein Bogen nach Wahl mit 30 Pfeilen oder ein Jagdgewehr mit 2 vollen Magazinen, eine Nahkampfwaffe nach Wahl, Echsenhaut-Kleidung, Schutzsack, Messer, Feuerzeug, Kompass, Kürschnermesser, 10m Seil, 3 alte Bärenfallen; Startkapital: 2W6*100€

Ruinenplünderer (RP)

Während in größeren Städten schon wieder einige Menschen leben, sind Kleinstädte und Dörfer meist noch völlig unbewohnt. Insbesondere, wenn sie abgelegen oder schwer zu erreichen sind, befinden sich hier noch sehr viele, nützliche und wertvolle Gegenstände. Ruinenplünderer durchstreifen den Morast um solche Ruinen zu finden, durchwühlen sie bis sie etwas nützliches finden, nehmen mit, was sie kriegen können und verschern es in der nächsten Stadt an die Händler. Als Glücksritter sind sie auch der gutbezahlten Arbeit als Mietfleisch nicht abgeneigt.

Fähigkeiten: Ruinenplünderer sind als Überlebenskünstler recht gute Allrounder ohne nennenswerte Schwächen.

Vorraussetzungen: Verstand 12, Agilität 10, Instinkt 10

Ausrüstung: eine leichte Nahkampfwaffe oder eine leichte Pistole mit 2 vollen Magazinen nach Wahl, Schutzsack, Kleidung, Messer, Kompass, 5 Stadtkarten von beliebigen Städten, 2 Landkarten von beliebigen früheren Ländern, Feuerzeug, Startkapital: 4W6*100€

Nachtschatten (NS)

Nachtschatten sind professionelle Schurken, dass sich auf leise, geräuschlose Arbeit in der Stadt spezialisiert hat. Sie sind Spione, Diebe und Auftragskiller und haben meist einen mächtigen Mann, für den sie arbeiten. Eventuell ist dieser gestorben oder das „Arbeitsverhältnis“ wurde aufgekündigt, vielleicht hat der Nachtschatten sich erwischen lassen und wurde beobachtet und sein Meister will nun nichts mehr mit ihm zu tun haben oder er musste aus der Stadt flüchten. Mit seinen Fähigkeiten ist er dann als Mietfleisch sehr gut geeignet, insbesondere, weil ihm ehrliche Arbeit nicht wirklich liegt.

Fähigkeiten: Nachtschatten sind sehr gute Athleten und Schleicher, können auch mit Wurfmessern überzeugen, sind in der freien Natur allerdings auf Hilfe angewiesen.

Vorraussetzungen: Agilität 12, Geschick 12, Verstand 10

Ausrüstung: 10 Wurfmesser oder Wurfsterne, eine leichte Nahkampfwaffe nach Wahl, ein Stadtplan einer beliebigen Stadt, eine Rauchgranate, 10m Seil mit Wurfhaken, Rucksack, Fernglas mit Nachtsichtgerät, Kleidung, Feuerzeug, Messer, 5 Tagesrationen Nahrung, Schutzsack; Startkapital: 2W6*200€.

Tümpelreißer (TR)

Tümpelreißer haben eine dunkle Vergangenheit. Sie leben als Banditen und Räuber in selbstgebauten, schäbigen Hütten im Morast oder verlassenen Dörfern. Sie überfallen Reisende und nehmen ihnen ihr Geld ab, oftmals töten sie diese danach, damit ihr Versteck nicht verraten wird. Nichtsdestotrotz kommt es häufiger vor, dass einer von ihnen wegläuft, um ein neues, legales Leben zu beginnen oder gefangengenommen wird und flüchten kann...

Fähigkeiten: Tümpelreißer sind gute Allrounder ohne nennenswerte Schwächen.

Vorraussetzungen: Stärke 10, Willenskraft 10, Instinkt 10

Ausrüstung: eine Nahkampf-Waffe nach Wahl, Kleidung, Schutzsack, Feuerzeug; Startkapital: 4W6*50€

Gossenläufer (GL)

Gossenläufer sind Diebe, Halunken, Trickbetrüger, Falschspieler und Schurken in den großen Städten. Sie versuchen sich, durch Geschick und Täuschung ihr tägliches Brot zu ergattern. Es ist ein sehr gefährliches Tagewerk, da es kein geschriebenes Gesetz gibt und die Selbstjustiz meist um ein Vielfaches schlimmer ausfällt als vor der Katastrophe. Falls jemand einen Dieb hinrichtet, wird dies vielleicht von einigen als übertrieben betrachtet, aber wahrscheinlich wird niemand etwas dagegen unternehmen. Kein Wunder, dass Gossenläufer so meist auch der gewinnbringenden Arbeit als Mietfleisch nicht abgeneigt sind...

Fähigkeiten: Während Gossenläufer im körperlichen und sozialen Bereich brillieren, sind sie nur mittelmäßige Kämpfer und im Morast absolut verloren.

Vorraussetzungen: Agilität 12, Geschick 12, Instinkt 10

Ausrüstung: eine Nahkampf-Waffe nach Wahl, Kleidung, Schutzsack, Feuerzeug; Startkapital: 3W6*50€

Giftzunge (GZ)

Giftzungen sind Diplomaten der Händler, Hehler, Bunkervorstände und der Mächtigen der Stadt. Sie reisen zwischen den Städten und erwirken Handelsabkommen oder andere Vereinbarungen oder versuchen, Neuigkeiten zu ihren Vorteil zu nutzen und Intrigen zu spinnen. Einige von ihnen verdingen sich auch als Informationshehler, der gegen Bares allerlei nützliche Informationen an jeden verkauft. Eventuell hat er seinen Meister hintergangen oder findet, nicht angemessen für seine Dienste bezahlt zu werden, so dass er sich nun als Mietfleisch durchs Leben schlagen will...

Fähigkeiten: Im sozialen Bereich ungeschlagen, benötigt eine Giftzunge Hilfe im Kampf und in der freien Natur.

Vorraussetzungen: Charisma 13, Verstand 11, Instinkt 10

Ausrüstung: eine leichte Nahkampf-Waffe nach Wahl, gute Kleidung, Kosmetika nach Bedarf, Landkarte eines beliebigen Landes, Schutzsack, Feuerzeug, Messer, Schreibutensilien; Startkapital: 3W6*250€

Schrottbastler (SB)

Schrottbastler sind Tüftler und Handwerker, die Gegenstände vor der Katastrophe wieder zum Laufen bringen oder ganz neu bauen. Sie warten in den großen Städten auf Gegenstände, die man zu ihnen bringt. Einige verdingen sich auch als Schmiede oder basteln Dynamos aus Elektroautomotoren. Allerdings packt hin und wieder ein paar von ihnen die Abenteuerlust und sie verdienen sich als Mietfleisch, und sei es nur für die geringe Wahrscheinlichkeit, ein alten PKW mit Restbenzin im Tank zu finden um ihn wieder fit zu machen und ein paar Kilometer damit zu fahren...

Fähigkeiten: Schrottbastler beherrschen als einzige Basteln und das Schmiedehandwerk passabel, zudem können sie ganz gut mit anderen Menschen umgehen, obwohl sie häufig als „Freaks“ verschrien sind. Auch mit Pistolen und Gewehren sind sie noch gut unterwegs. Aber als Stubenhocker sind sie meistens körperlich nicht sehr geübt, zudem sollten sie nicht alleine in den Morast gehen.

Vorraussetzungen: Verstand 13, Geschick 11, Instinkt 10

Ausrüstung: eine Pistole mit 2 Magazinen oder ein Sportgewehr mit einem Magazin nach Wahl, Messer, Feuerzeug, Werkzeugkasten, Taschenrechner, 5 Tagesrationen Nahrung, Schreibzeug, Schutzsack, Rucksack; Startkapital: 3W6*100€.

Toxikologe (TK)

Als Toxikologen bezeichnen sich die engagierten Forscher, welche die neue Flora und Fauna untersuchen und dokumentieren wollen. Auch Geschichtsschreiber und andere Geisteswissenschaftler, welche die neue Gesellschaft nach der Katastrophe analysieren, finden sich unter ihnen. Sie gelten zwar als schrullig und harmlos, sind allerdings zumindest in den Städten recht angesehen. Dummerweise erfolgt ihr Forschungsdrang aus persönlicher Neugier und wird in der Regel nicht bezahlt, insofern müssen sie ihren Lebensunterhalt anders verdienen...

Fähigkeiten: Als Forscher wissen sie viel über den Morast und es kann nie schaden, sie bei längeren Reisen dabei zu haben. Allerdings sind sie im Kampf weitestgehend nutzlos.

Vorraussetzungen: Verstand 13, Instinkt 11

Ausrüstung: eine leichte Nahkampfwaffe nach Wahl, Messer, Schreibzeug, Rucksack, diverse, abgeschriebene Aufzeichnungen und Notizen von anderen Toxikologen, Schutzsack, Lupe, Fernglas, leere Marmeladengläser um Proben zu entnehmen, 5 Tagesrationen Nahrung; Startkapital: 2W6*100€.

Schlickflicker (SF)

Schlickflicker sind sehr beliebt und so gut wie nie arbeitslos. Sie sind Ärzte und Wundheiler. Es versuchen sich auch viele Quacksalber und Möchtegerns in diesem Beruf, da man nicht schlecht verdient, aber es spricht sich schnell rum, wen man lieber nicht aufsuchen sollte. Die meisten sind zufrieden mit ihren Beruf in den großen Städten oder Gruben. Andere halten es für ihre Pflicht, dahin zu gehen, wo sie gebraucht werden, sind einfach abenteuerlustig oder haben dummerweise Freunde oder Verwandte die sich als Mietfleisch verdingen und die sie beschützen wollen...

Fähigkeiten: Kurzgesagt sind Schlickflicker körperliche Arbeit nur gewohnt, wenn sie die Knochensäge rausholen müssen. Dafür fällt ihnen geistige Arbeit, natürlich allen voran Medizin und die Wundflickerei, entsprechend leichter.

Vorraussetzungen: Geschick 10, Verstand 12, Charisma 10

Ausrüstung: eine leichte Nahkampfwaffe nach Wahl, Messer, Rucksack, Erste-Hilfe-Kasten, Skalpelle, Kochsalzlösung, Verbandsmaterial, Schutzsack, Gegengift nach Wahl (3 Anwendungen), 5 Tagesrationen Nahrung, Feuerzeug; Startkapital: 2W6*250€.

11. FERTIGKEITEN:

Die meisten Fertigkeiten in der folgenden Liste sind selbsterklärend. Der Rest wird hier kurz erklärt.

Wetterkunde: Sehr wichtig, um den nächsten Regen rechtzeitig vorzusehen und Schutzmaßnahmen zu ergreifen.

Morastkunde: Sowohl Tier- als auch Pflanzenkunde, zudem Geografie (wo sind Seen, Moore und Höhlen in der Wildnis)

Gossenkunde: Die Kenntnis von bewohnten Städten, wie viele Leute kennt man, wo bekommt man was her?

Ruinenkunde: Die Kenntnis von verlassenen Städten. Wo liegen sie? Wo gibt es was zu holen?

Wundflickerei: Erste Hilfe und Chirurgie, benötigt man zum Heilen von allen physischen Wunden.

Medizin: Benötigt man zum Heilen von Vergiftungen und Krankheiten.

Schlösser Knacken: ebendies, setzt Dietriche voraus.

Basteln: Sowohl Technik, Mechanik, Elektronik als auch Schneiden oder Modellieren. Wird auch zum Reparieren aller möglichen Dinge herangezogen.

Fertigkeit		GW	ML	SG	MJ	RP	NS	TR	GL	GZ	SB	TK	SF
Kampf:		GW	ML	SG	MJ	RP	NS	TR	GL	GZ	SB	TK	SF
Initiative	AG+IN	+2	+1	+2	+1	+1	+3	+1	+2	+0	-1	-2	-2
Waffenlos	AG+KO	+1	+2	+3	+1	+1	+1	+2	+0	-1	-2	-3	-2
Leichte Nahkampfwaffen	AG+IN	-1	+1	+2	+0	+1	+1	+1	+0	-1	-1	-2	-2
Schwere Nahkampfwaffen	ST+KO	+1	+2	+1	-2	-3	-3	-1	-3	-3	-3	-4	-4
Pistolen	AG+IN	+2	-1	-3	-2	+1	-3	-2	-2	-2	+0	-4	-3
Gewehre	GE+IN	+2	+0	-4	+1	-3	-4	-3	-5	-4	-1	-3	-4
Projektilwaffen	ST+GE	-2	+1	-4	+2	-2	+1	+0	-1	-4	-4	-4	-3
Wurfaffen	AG+GE	+0	+1	+0	+1	+0	+2	-1	+1	-2	-3	-3	-3
Körper:		GW	ML	SG	MJ	RP	NS	TR	GL	GZ	SB	TK	SF
Ausdauer	KO+WI	+1	+3	+2	+2	-1	-1	+1	-1	-2	-2	-1	-1
Ausweichen	AG+IN	+1	+1	+3	+1	+0	+2	+1	+2	+0	-1	-2	-1
Klettern	ST+GE	-2	-1	-2	+2	+0	+2	+0	+1	-2	-2	-1	-3
Schleichen	AG+GE	-3	-1	-2	+2	-1	+2	+1	+2	-1	-2	-3	-2
Schmerztoleranz	KO+WI	+1	+3	+2	+1	+0	-2	+0	-2	-2	-2	-2	-1
Schwimmen	AG+KO	-4	+0	-3	+2	-2	+1	-2	-3	-3	-3	+0	-1
Springen	ST+AG	+0	+1	+1	+1	-1	+2	-2	+1	-2	-3	-2	-2
Sprinten	AG+WI	-1	+0	+2	+1	+0	+2	+1	+3	-1	-3	-3	-2
Stehlen	GE+IN	-5	-5	-3	-4	-1	+0	+0	+3	-2	-3	-3	-3
Verstecken	GE+IN	-3	-1	-2	+2	+1	+2	+1	+3	+0	-2	-1	-1
Wahrnehmung	VE+IN	-2	+1	+0	+2	+1	+1	+0	+1	+0	-1	+1	+1
Natur:		GW	ML	SG	MJ	RP	NS	TR	GL	GZ	SB	TK	SF
Fährtsuche	VE+IN	-6	-2	-5	+2	-4	-3	-2	-6	-5	-5	+0	-3
Orientierung	VE+IN	-4	-1	-4	+2	+1	-2	-3	-5	-1	-1	+1	-2
Überleben	GE+IN	-4	-2	-4	+2	-1	-4	+0	-4	-3	-3	+1	+1
Wetterkunde	VE+IN	-3	+0	-4	+2	-2	-2	+1	+0	+0	-1	+2	+1
Morastkunde	VE+IN	-6	-2	-5	+1	-3	-4	-1	-5	-4	-3	+3	+1
Sozial:		GW	ML	SG	MJ	RP	NS	TR	GL	GZ	SB	TK	SF
Einschüchtern	ST+WI	+2	+1	+2	-1	-1	+0	+3	-3	+1	-3	-2	-5
Flirten	IN+CH	+1	-1	+1	-3	+2	+0	+0	+1	+3	+0	-1	+1
Gerüchte	IN+CH	+1	-2	-3	-5	+2	-1	-3	+3	+2	+1	+0	+0
Gossenkunde	VE+IN	-4	-2	+0	-5	+1	+1	+0	+3	+1	-1	-3	-2
Handeln	VE+CH	-2	+1	-1	+1	+3	-3	-2	+1	+2	+2	-2	-1
Lügen	CH+WI	-2	+0	+1	-3	+2	+1	+2	+3	+2	+1	+0	+0
Menschenkenntnis	VE+IN	+1	-1	-3	-4	+1	+0	-2	+0	+3	+1	+1	+2
Überreden	VE+CH	-3	-3	-2	-3	-1	-3	-1	+1	+3	+0	+1	+2
Wissen:		GW	ML	SG	MJ	RP	NS	TR	GL	GZ	SB	TK	SF
Falschspiel	GE+IN	-6	-6	-3	-6	-2	-6	-2	+1	-2	-4	-6	-6
Gefahreninstinkt	VE+IN	-4	-2	-3	+1	-1	+0	-3	+1	-2	-2	-1	+0
Medizin	VE+IN	-5	-6	-5	-4	-5	-4	-5	-6	-5	-2	+0	+3
Ruinenkunde	VE+CH	-4	-4	-4	-3	+3	-2	+0	-3	-3	-3	-2	-3
Schlösser Knacken	GE+IN	-6	-6	-5	-6	+0	+1	-4	+1	-3	-1	-6	-5
Schmieden	ST+VE	-6	-5	-6	-7	-6	-7	-4	-7	-7	+3	-7	-6
Basteln	VE+IN	-7	-7	-7	-7	-4	-7	-7	-7	-7	+3	-3	-2
Wundflickerei	GE+VE	-2	-1	-1	+1	-4	-3	-2	-4	-4	-2	+0	+3

12. CHARAKTERERSCHAFFUNG:

1. Festlegen der Attribute:

Es werden 3W6 gewürfelt, die Augen werden addiert und das Ergebnis auf einem Schmierblatt notiert. Dieses wiederholt man, bis man 10 Werte von 3-18 vorliegen hat. Von diesen 10 Werten streicht man das höchste und das niedrigste Ergebnis durch. Die übrigen 8 Werte verteilt man nach eigenem Ermessen auf die acht Attribute.

Pechregel:

Sollte man, nachdem man nur noch 8 Werte auf dem Schmierblatt stehen hat keinen einzigen Wert von 13 oder höher vorweisen können oder die Werte sind zusammenaddiert noch unter 80 Punkten, so darf man alle Werte streichen und erneut würfeln.

Modellieren:

Nachdem man die Werte auf die Attribute verteilt hat, kann man ein oder mehrere Attribute noch um einen Punkt steigern, indem man zwei andere um einen Punkt senkt oder ein anderes Attribut um zwei Punkte.

Auf diese Weise darf jedoch kein Attribut über 16 gebracht oder unter 8 reduziert werden.

2. Festlegen der Klasse:

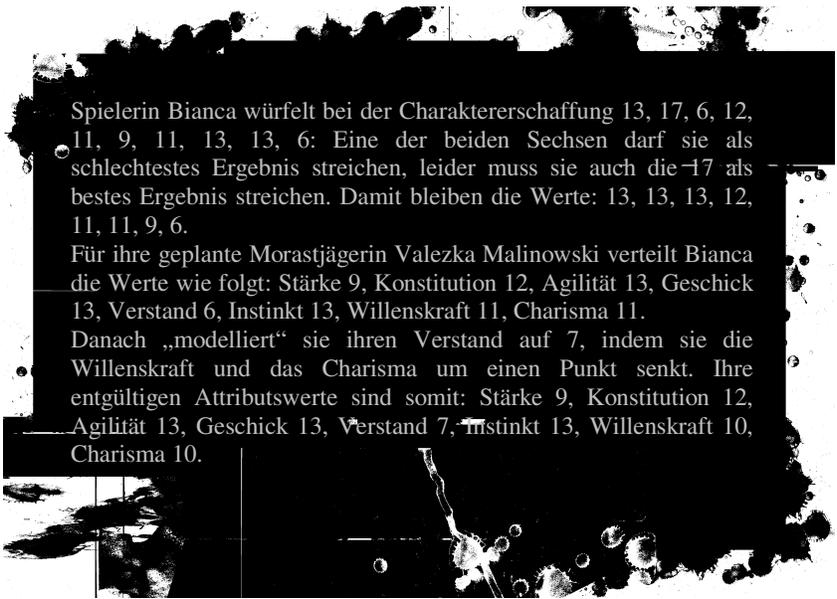
Als nächstes wählt man sich eine Klasse, deren Voraussetzungen man erfüllt. Man sollte sich hier eventuell mit der Spielgruppe vorher absprechen, damit sich eine ausgewogene Spielgruppe ergibt.

3. Berechnen der Fertigkeitswerte:

Dieses ist ein zeitaufwendiger und anstrengender Schritt. Wie auf dem Charakterdokument angegeben, berechnet man die Fertigkeiten aus dem (abgerundeten) Durchschnitt zweier Attribute und addiert den Fertigkeitswert der Klasse. Dieser Aufwand lohnt sich allerdings, da sich die Rechnerei so auf die Vorbereitungsphase des Spielabends beschränkt und man während des Spiels alle Werte schnell parat hat. Die ausgerechneten Werte trägt man als „Grundwert“ ein und sie ändern sich nicht mehr, auch nicht, wenn man später das Attribut steigert. Glücklicherweise würfelt man immer auf den „Endwert“.

4. Anpassen der Fertigkeitswerte:

Der Spieler kann die Fertigkeitswerte vor dem ersten Spielabend steigern, als wäre er zwei Stufen aufgestiegen. Er darf jedoch kein Attribut und keine LP steigern und zählt weiterhin als Charakter der ersten Stufe. Nähere Information finden sie im Kapitel Charakterentwicklung.



Spielerin Bianca würfelt bei der Charaktererschaffung 13, 17, 6, 12, 11, 9, 11, 13, 13, 6: Eine der beiden Sechsen darf sie als schlechtestes Ergebnis streichen, leider muss sie auch die 17 als bestes Ergebnis streichen. Damit bleiben die Werte: 13, 13, 13, 12, 11, 11, 9, 6.

Für ihre geplante Morastjägerin Valezka Malinowski verteilt Bianca die Werte wie folgt: Stärke 9, Konstitution 12, Agilität 13, Geschick 13, Verstand 6, Instinkt 13, Willenskraft 11, Charisma 11.

Danach „modelliert“ sie ihren Verstand auf 7, indem sie die Willenskraft und das Charisma um einen Punkt senkt. Ihre entgültigen Attributswerte sind somit: Stärke 9, Konstitution 12, Agilität 13, Geschick 13, Verstand 7, Instinkt 13, Willenskraft 10, Charisma 10.

13. CHARAKTERENTWICKLUNG:

1. Stufenanstieg

Für erledigte Aufgaben und bestandene Gefahren gibt es Erfahrungspunkte (EP). Das Überleben eines schweren Auftrages bringt etwa 15 EP. Bei Aufgaben epischen Ausmaßes können auch schon 50 und mehr EP vom Spielleiter vergeben werden. Zudem können kleinere Bonusse von 1-2 EP zwischendurch für das Lösen von Rätseln, gute Ideen oder besonders einschneidende Ereignisse, die neue Erfahrungen für den Charakter darstellen, vergeben werden. Hat ein Charakter genügend EP angesammelt, steigt er eventuell eine Stufe auf, was an folgender Tabelle überprüft wird:

Stufe	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
EP	0	10	30	60	100	150	210	280	360	450	550	660	780	910	1050

2. Steigern eines Attributs

Ein Attribut darf ausgewählt und um einen Punkt gesteigert werden. Danach geht man die Fertigungsliste durch: Ist es eine Fertigkeit, zu deren Berechnung des Grundwertes das gesteigerte Attribut gehörte, so erhält diese automatisch ein Steigerungspunkt. Steigert man beispielsweise Willenskraft, so erhält man für die Fertigkeiten „Ausdauer“, „Schmerztoleranz“ und „Einschüchtern“ einen Steigerungspunkt.

3. Steigern der Lebenspunkte

Bei einem Stufenaufstieg erhält man 5 Versuche, seine Lebenspunkte zu steigern. Man würfelt 5 Konstitutionsproben, für jede, die gelingt, steigen die Lebenspunkte um einen Punkt.

4. Steigern des Karma

Das Karma steigt um 1W6. Mehr gibt es dazu eigentlich nicht zu sagen.

5. Steigern der Fertigkeiten

Bei einem Stufenaufstieg erhält man 20 Versuche, seine Fertigkeiten zu steigern. Hiervon dürfen nicht mehr als 3 Versuche auf eine einzelne Fertigkeit aufgewendet werden. Man muss mit einem W20 gleich oder über dem Fertigungs-Endwert würfeln. Etwas, was man fast perfekt beherrscht, kann man nur mühsam noch verbessern. Gelingt einer oder mehrere der Versuche, so erhält man für jeden erfolgreichen Versuch einen Steigerungspunkt.

Für jeweils drei volle Steigerungspunkte steigt der Endwert um einen Punkt gegenüber dem Grundwert.

Bernds Charakter Jasha Pjotrwić erhält nach seinem ersten erledigten Auftrag 12 EP und steigt auf Stufe 2 auf. Er steigert seine Konstitution auf 13 und geht die Fertigkeitenliste durch und macht hinter entsprechenden Fertigkeiten einen Strich, der ein Steigerungspunkt repräsentiert. Für das Karma würfelt er dafür mit dem W6 eine 6 und hat somit ein Karma von 26 Punkten. Seine 20 Steigerungsversuche für Fertigkeiten setzt er hauptsächlich im Bereich Kampf ein. In der Fertigkeit „schwere Nahkampfwaffen“ (er beherrscht sie mit 14) hat er bereits einen Steigerungspunkt, weil er Konstitution gesteigert hatte. Er würfelt bei seinen drei Steigerungsversuchen 5, 17 und 19, womit er zweimal über 14 liegt und 2 weitere Steigerungspunkte erhält. Damit hat er drei Steigerungspunkte und darf seinen Endwert um einen Punkt auf 15 erhöhen.

14. BEISPIELCHARAKTERE:

Name: Valezka Malinowski				Klasse: Morastjägerin			
ST	9	GE	13	VE	7	WI	10
KO	12	AG	13	IN	13	CH	10

Fertigkeiten: Initiative 14, Waffenlos 13, I. Nahkampfw. 13, s. Nahkampfw. 8, Pistolen 11, Gewehre 14, Projektilwaffen 14, Wurfwaffen 15; Ausdauer 13, Ausweichen 14, Klettern 13, Schleichen 15, Schmerztoleranz 12, Schwimmen 14, Springen 12, Sprinten 12, Stehlen 9, Verstecken 15, Wahrnehmung 12; Fährtsuche 12, Orientierung 12, Überleben 12, Wetterkunde 11, Wildniskunde 11; Einschüchtern 8, Flirten 8, Gerüchte 6, Gossenkunde 5, Handeln 9, Lügen 7, Menschenkenntnis 6, Überreden 5; Falschspiel 7, Gefahreninstinkt 11, Medizin 6, Ruinenkunde 5, Schlösser Knacken 7, Schmieden 1, Technik 3, Wundflickerei 11

Name: Tibor Lesniak				Klasse: Ruinenplünderer			
ST	8	GE	10	VE	14	WI	8
KO	10	AG	12	IN	10	CH	10

Fertigkeiten: Initiative 12, Waffenlos 12, I. Nahkampfw. 12, s. Nahkampfw. 6, Pistolen 12, Gewehre 7, Projektilwaffen 7, Wurfwaffen 11; Ausdauer 8, Ausweichen 11, Klettern 9, Schleichen 10, Schmerztoleranz 9, Schwimmen 9, Springen 9, Sprinten 10, Stehlen 9, Verstecken 11, Wahrnehmung 13; Fährtsuche 8, Orientierung 13, Überleben 9, Wetterkunde 10, Wildniskunde 9; Einschüchtern 7, Flirten 12, Gerüchte 12, Gossenkunde 13, Handeln 15, Lügen 11, Menschenkenntnis 13, Überreden 11; Falschspiel 8, Gefahreninstinkt 11, Medizin 8, Ruinenkunde 15, Schlösser Knacken 10, Schmieden 5, Technik 8, Wundflickerei 8

Name: Volker Felkeneyer				Klasse: Moorlegionär			
ST	13	GE	10	VE	8	WI	11
KO	12	AG	12	IN	10	CH	5

Fertigkeiten: Initiative 12, Waffenlos 14, I. Nahkampfw. 12, s. Nahkampfw. 14, Pistolen 10, Gewehre 10, Projektilwaffen 12, Wurfwaffen 12; Ausdauer 14, Ausweichen 12, Klettern 10, Schleichen 10, Schmerztoleranz 14, Schwimmen 12, Springen 13, Sprinten 11, Stehlen 5, Verstecken 9, Wahrnehmung 10; Fährtsuche 7, Orientierung 6, Überleben 8, Wetterkunde 9, Wildniskunde 7; Einschüchtern 13, Flirten 5, Gerüchte 4, Gossenkunde 5, Handeln 7, Lügen 8, Menschenkenntnis 8, Überreden 3; Falschspiel 4, Gefahreninstinkt 7, Medizin 3, Ruinenkunde 2, Schlösser Knacken 3, Schmieden 5, Technik 2, Wundflickerei 8

Name: Kim Nguyen				Klasse: Schlickflickerin			
ST	6	GE	11	VE	14	WI	6
KO	8	AG	11	IN	11	CH	13

Fertigkeiten: Initiative 8, Waffenlos 7, I. Nahkampfw. 8, s. Nahkampfw. 3, Pistolen 8, Gewehre 7, Projektilwaffen 5, Wurfwaffen 8; Ausdauer 6, Ausweichen 10, Klettern 5, Schleichen 9, Schmerztoleranz 6, Schwimmen 8, Springen 6, Sprinten 6, Stehlen 8, Verstecken 10, Wahrnehmung 13; Fährtsuche 9, Orientierung 10, Überleben 12, Wetterkunde 13, Wildniskunde 13; Einschüchtern 1, Flirten 13, Gerüchte 12, Gossenkunde 10, Handeln 11, Lügen 9, Menschenkenntnis 14, Überreden 15; Falschspiel 5, Gefahreninstinkt 12, Medizin 15, Ruinenkunde 9, Schlösser Knacken 6, Schmieden 4, Technik 10, Wundflickerei 15

Name: Anuschka Pechtr				Klasse: Nachtschatten			
ST	8	GE	14	VE	9	WI	11
KO	9	AG	14	IN	13	CH	10

Fertigkeiten: Initiative 16, Waffenlos 13, I. Nahkampfw. 15, s. Nahkampfw. 5, Pistolen 10, Gewehre 9, Projektilwaffen 13, Wurfwaffen 16; Ausdauer 9, Ausweichen 15, Klettern 13, Schleichen 16, Schmerztoleranz 8, Schwimmen 11, Springen 13, Sprinten 14, Stehlen 13, Verstecken 15, Wahrnehmung 11; Fährtsuche 9, Orientierung 9, Überleben 11, Wetterkunde 9, Wildniskunde 9; Einschüchtern 9, Flirten 11, Gerüchte 10, Gossenkunde 12, Handeln 8, Lügen 11, Menschenkenntnis 11, Überreden 6; Falschspiel 7, Gefahreninstinkt 11, Medizin 7, Ruinenkunde 7, Schlösser Knacken 14, Schmieden 1, Technik 4, Wundflickerei 8

15. AUSRÜSTUNG:

In den folgenden Tabellen finden sie Ausrüstung, Waffen, Panzerungen und Preise für Dienstleistungen. Euros haben in etwa nur noch ein Zehntel ihres Wertes durch die Inflation (als die ersten die Bunker verlassen haben, konnten sie diverse Wohnungen abklappern und das Bargeld einsammeln), sind aber nun seit etwa den letzten 3-4 Jahren stabil. Dennoch sind auch Tauschgeschäfte noch gern gesehen. Für einen Auftrag, den „ersetzbares“ Mietfleisch durchführt (als Anfänger), bekommt man etwa 1000-2000€.

Im Abschnitt „Verfügbarkeit“ ist die Wahrscheinlichkeit, dass ein Händler grade etwas derartiges vorrätig hat. Würfelt man mit einem W20 kleiner gleich der Verfügbarkeit, ist der Gegenstand da. Für sehr gute Händler mit großen Läden kann man die Probe um 2-5 Punkte erleichtern. Die Verfügbarkeit gilt für eine durchschnittliche Stadt mit 5.000 Einwohnern. Bei großen Städten (um 10.000 Einwohner) darf man 2mal würfeln, ab 25.000 Einwohnern 3mal, ab 50.000 Einwohnern 4mal und in den Metropolen Berlin, Warschau und Prag 5mal. Ist bei den Charakterklassen ein (nach Wahl) angegeben, so darf man eine Waffe ab Verfügbarkeit 5 auswählen.

Leichte Nahkampfwaffen	Vorteil	Schaden	Verfügbarkeit	Preis	Sonstiges	
waffenlos	0	1W	---	---		
Baseballschläger, Keule	2	1W+2	15	300€		
Brecheisen, Stahlrohr	2	1W+3	16	200€		
Fleischerbeil	1	1W+4	14	450€		
Handaxt	1	1W+5	12	700€		
Kampfmesser, Dolch	1	1W+3	16	200€		
Katana	4	1W+5	2	9.000€		
Kurzschwert	2	1W+4	5	1.200€		
Langschwert	3	1W+6	4	3.000€		
Kampfstab	3	1W+1	17	200€		
Speer	3	1W+4	12	900€		
Messer, Butterfly	1	1W+2	19	60€		
Nun-Chaku	2	1W+2	8	600€		
Schlagring, abg. Flasche	0	1W+1	17	100€	Zählt als Waffenloser Kampf	
Schw. Nahkampfwaffen	Vorteil	Schaden	Verfügbarkeit	Preis	Sonstiges	
Holzfalleraxt	2	2W+4	13	1.800€		
Zweihänder	3	2W+4	3	8.000€		
Kettensäge	2	3W+4	4	7.000€	Benötigt 100ml Benzin je Kampf	
Vorschlaghammer	2	2W+2	10	1.500€		
Streitaxt	2	3W+2	2	9.000€		
Pistolen	Distanz	Schaden	Verfügbarkeit	Preis	Magazin	Preis je Mag
CZ-52	6m	1W+3	14	2.500€	8	400€
CZ VZ-61 Skorpion (MP)	9m	3*1W+2	10	5.000€	20	1000€
Tokarev TT-30	7m	1W+3	12	3.200€	8	400€
H&K MP5 A3 (MP)	10m	3*1W+3	8	8.000€	30	1600€
SIG 210-5	6m	1W+5	7	6.000€	8	500€
Gewehre	Distanz	Schaden	Verfügbarkeit	Preis	Magazin	Preis je Mag
AK-74 (MG)	12m	3*1W+4	9	6.000€	30	1.800€
Druganov SWD (Scharfs.)	50m	2W+4	3	11.000	10	1.200€
Remington 870 (Schrotflinte)	8m	3W+1 (-1 je 3m)	5	4.000€	7	700€
G22 (Scharfschützengew.)	40m	2W+4	4	9.000€	5	600€
H&K G41 A3	15m	3*1W+4	7	8.000€	30	2.000€
Projektilwaffen	Distanz	Schaden	Verfügbarkeit	Preis	Geschoss	Preis
Bogen	(Stärke)m	1W+8	12	3.000€	Pfeil	Je 50€
Armbrust	10m	1W+8	7	5.000€	Bolzen	Je 60€
Wurfaffen	Distanz	Schaden	Verfügbarkeit	Preis	---	---
Wurfmesser	(Stärke:3)m	1W+2	14	100€		
Wurfstern	(Stärke:2)m	1W+2	10	150€		
Wurfspeer	(Stärke:2)m	1W+4	8	800€		

Ausrüstung	Verfügbarkeit	Preis	Sonstiges
Tagesration Nahrung	20	20-50€	20€ sind Minimum, normal sind eher 30-50€
Kleidung	19	300€	z. B. Unterwäsche, Jeans, Pullover, Winterjacke...
Feine Kleidung	14	800€	Anzüge, Abendkleider, Pelzmäntel...
Benzin (je Liter)	10	800€	Wenn verfügbar, sind 2W6l verfügbar.
Batterie (Mignonzelle)	14	80€	
Batterie (Monozelle)	12	100€	3 Stück für Taschenlampe benötigt
Pechfackel	18	40€	
Hanfseil, je 10m	17	50€	
Taschenlampe	17	50€	
MP3-Player / Diktiergerät	16	300-800€	Man verkauft gebrauchte, die schon Musik gespeichert haben, da es keine Möglichkeit gibt, neue draufzuspielen.
Schutzsack	19	200€	Regenfestes Material, überlebensnotwendig im Morast, ist gleichzeitig ein Schlafsack, den man über den Kopf zieht, falls es nachts regnet ist man somit geschützt.
Feuerzeug	18	30€	
Handfunkgerät	16	400€	Walkie Talkies, laufen mit einer Monozelle etwa eine Stunde Sprechzeit, Reichweite ca. 300m
Bier (0,5l)	19	20€	
Zigarettenpackung (20 Stück)	5	800€	Zigaretten sind ein Statussymbol der Reichen, manch ein Ruinenplünderer träumt davon, einen vollen Automaten noch irgendwo zu entdecken.
Kletterausrüstung	8	1500€	Erleichtert das Klettern in Gebirgen
Werkzeugkasten	18	900€	
Buch	18	40-120€	In Zeiten ohne Fernsehen und Radio, sind Menschen wieder sehr belesen, Bücher werden oft nach dem Lesen getauscht.
Block (100 Blatt)	14	120€	Leeres Papier wird langsam knapp und fast täglich teurer.
Stadtkarte / Landkarte	17 / 6	80€	Verfügbarkeit 17 für die eigene Stadt/Land, 6 für andere...
Wodka (1l)	17	80€	
Funktionierender PKW	12	6000€	PKWs sind recht billig... ..Problem ist eher Benzin
Taschenrechner	14	120€	
Taucheranzug	7	4800€	Sehr beliebt, da regensicher.
5-Mann-Zelt	16	1000€	Gleicht einem Riesenschutzsack, ist regenfest.
Panzerung	Verfügbarkeit	Preis	Sonstiges
Dicke Lederkleidung	17	1000€	Panzerung 1
Kevlarweste	9	2000€	Panzerung 2, häufig aus ehemaligen Polizeibeständen
Kevlarjacke (+Hose)	6	3000€	Panzerung 3
Schienenpanzer	8	3200€	Panzerung 4, wird aus Autokarosserien hergestellt.
Schild	12	500€	Panzerung +1, häufig zusammenschweißte Autotüren
Sumpfechsenkürass	7	1800€	Panzerung 2, riechen in den ersten 2 Jahren unangenehm

16. GRAVE NEW SUMPT:

Bisher habe ich versucht, die Weltbeschreibung möglichst "ingame" zu halten. Doch nun will ich in kurzen Stichworten aufzählen, was sich zwischen 2007 und 2053 so alles verändert hat:

1. Kein Strom

Es gibt noch immer keinen laufenden Strom, zumindest nicht aus der Steckdose. Einige Schrottbastler haben aus alten Elektromotoren Dynamos gebastelt, bei denen man durch Kurbeln Strom erzeugen kann. Diese sind zwar nicht effektiv, aber wenn man morgens 10 Minuten kurbelt hat man zumindest eine Leuchtende Glühbirne bis zum Abend.

2. Kein Telefon

Es funktioniert kein Mobilfunknetz mehr. Die Nachrichtenübermittlung ist somit sehr schwierig. Zwar ist es schon 15 Jahre her, seitdem die ersten Menschen ihre Grube verlassen haben, aber man weiß immer noch nicht, was beispielsweise aus Amerika oder Asien wurde.

3. Schlechtes Wetter

Die Temperatur im Dreieck Berlin-Warschau-Prag schwankt zwischen etwa 2 Grad im Winter und 12 Grad im Sommer. Jeden Tag gibt es (1W6-2)mal toxischen Regen, der etwa 10-60 Minuten dauert. Der Regen verätzt die Haut und löst Haare auf. 30 Sekunden ohne Schutz im Regen fügt einen Punkt Schaden zu. Um Regen rechtzeitig zu erkennen ist eine normale Wetterkunde-Probe notwendig. Zudem ist es häufig sehr neblig.

4. Keine Regierung/Polizei

Nur in Dresden gibt es wieder einen gewählten Bürgermeister und in den Gruben gibt es Bunkervorstände. In anderen Städten gibt es vielleicht einflussreiche Menschen, aber niemand hat das sagen. Verbrechen werden meist mit Selbstjustiz gerächt.

5. Keine Menschen

Die Menschheit ist rapide geschrumpft. In Polen, der Tschechien und Ostdeutschland leben insgesamt etwa noch 9 Millionen Menschen. Die meisten von ihnen leben in den großen Städten, die sie nie verlassen. Viele Leben auch noch in den Gruben, da sie es nicht anders kennen. Grubenbewohner haben meist Vorurteile gegen die „Oberflächler“.

Ein paar Einwohnerzahlen:

Berlin: 210.000 Einwohner

Warschau: 134.000 Einwohner

Prag: 112.000 Einwohner

Dresden: 61.000 Einwohner

Lodz: 51.000 Einwohner

Typische Grube: etwa 4.000 Einwohner

Städte und Dörfer, die heutzutage unter 60.000 Einwohner haben, sind verlassen und gelten als Ruinen.

17. FAZIT:

Die 72 Stunden sind gleich rum und ich bin leider noch nicht fertig. Insbesondere ärgert mich, dass ich das von meinem geplanten Bestiarium mit 16 neuartigen Kreaturen, wie der 2m großen, säurespeienden Spuckratte oder dem lindwurmartigen Morasttyrann, keine einzige näher ausführen könnte. Somit muss der Spielleiter Kreaturen, wie den 20cm großen Seelenräuber, einen Egel der eine Art Tollwut verursacht, oder die 1m langen Beißwürmer improvisieren.

Zudem hatte ich noch ein Einführungsabenteuer geplant, welches in Warschau beginnen sollte. Eine reiche Händlerin hat eine Tochter, die Ruinenplünderin ist und einen „großen Fang“ gemacht hat. Da sie ihn allerdings nicht transportieren konnte, hat sie ihn 40km südlich von Lodz versteckt und ist vor einigen Tagen mit einem PKW und ausreichend Benzin erneut aufgebrochen, um den Fang an Land zu ziehen. Da sie allerdings noch nicht zurückgekehrt ist, macht ihre Mutter sich sorgen und schickt die Spielercharaktere los, sie zu suchen.

In Lodz können die Charaktere dann Annalesca Pjortwic ausfindig machen, eine befreundete Ruinenplünderin der Tochter. Sie weiß, das sich das Versteck in einem kleinen Dorf, einer Ruine südlich von Lodz befindet. Annalesca hat auch gesehen, wie die Tochter am nächsten Tag mit einem unbekanntem, jungen Mann losfuhr, sie schienen sich gut verstanden zu haben. Etwas südlich von Lodz, ein paar Kilometer vor dem Dorf finden die Charaktere dann den beschriebenen Wagen der Tochter mit einer männlichen Leiche auf dem Beifahrersitz...

Die Pointe habe ich selbst noch nicht so ganz raus, mir bleibt leider auch keine Zeit groß darüber nachzudenken, aber vielleicht kann ein erfahrener SL ein spannendes Abenteuer aus diesem Ansatz basteln...

Dummerweise funktioniert mein Internet auch grade aus irgendeinem Grund nicht. Gerne hätte ich noch eine Karte von Polen mit einigen Notizen, wo wichtige Bunker sind oder ähnliches, angefügt.

Somit bleibt mir nun noch eine Stunde, um mich um das Layout, Korrekturlesen und eine Einleitung zu kümmern, was ausreichen sollte.

Obwohl es nicht ganz fertig wurde, muss ich gestehen, dass ich unverschämterweise ganz zufrieden mit meinem Werk bin. Ich denke, man hat einen guten Einblick in die Welt bekommen und das Regelsystem hat den „Oldschoolflair“, den ich haben wollte. Die Karmamünzen gefallen mir als gamistisches Element sehr und ich denke, das ganze ist in der jetzt präsentierten Form spielbar, obwohl die Hintergrundwelt in meinem Kopf natürlich um einiges detaillierter und komplexer ist, als ich es hier in der kurzen Zeit schildern könnte.

Ich hoffe ihr hattet Spaß beim Lesen,

Yvo Warmers

PS: Was mir grade jetzt nach dem Kontrolllesen auffällt: Ich habe nirgendwo die Attribute erklärt!!! Ok, jetzt schnell: Stärke und Konstitution wie in anderen Rollenspielen. Agilität steht für jegliche „schnelle“ Körperbeherrschung und Leichtathletik, Geschick beschreibt hingegen „ruhige“ Körperbeherrschung und Fingerfertigkeit, die Flexibilität des Körpers, Schleichen, chinesische Schlangenfrauen u.s.w.

Verstand ist ein Maß für das logische Denken und die Allgemeinbildung, aber auch Cleverness. Instinkt steht für die Intuition, die Wahrnehmung, die Aufmerksamkeit. Willenskraft beinhaltet auch Mut und die psychische Stabilität und belastbarkeit des Charakters.

Vielleicht nicht gut, das hier auf der letzten Seite nachzuholen, aber hier war noch Platz und mir gingen die Minuten aus! ;-)

Fertigkeit	Attribute	Grundwert	Steigerungspunkte*	Endwert
Kampf:				
Initiative	AG+IN			
Waffenlos	AG+KO			
Leichte Nahkampfwaffen	AG+IN			
Schwere Nahkampfwaffen	ST+KO			
Pistolen	AG+IN			
Gewehre	GE+IN			
Projekttilwaffen	ST+GE			
Wurfaffen	AG+GE			
Körper:				
Ausdauer	KO+WI			
Ausweichen	AG+IN			
Klettern	ST+GE			
Schleichen	AG+GE			
Schmerztoleranz	KO+WI			
Schwimmen	AG+KO			
Springen	ST+AG			
Sprinten	AG+WI			
Stehlen	GE+IN			
Verstecken	GE+IN			
Wahrnehmung	VE+IN			
Natur:				
Fährtsuche	VE+IN			
Orientierung	VE+IN			
Überleben	GE+IN			
Wetterkunde	VE+IN			
Morastkunde	VE+IN			
Sozial:				
Einschüchtern	ST+WI			
Flirten	IN+CH			
Gerüchte	IN+CH			
Gossenkunde	VE+IN			
Handeln	VE+CH			
Lügen	CH+WI			
Menschenkenntnis	VE+IN			
Überreden	VE+CH			
Wissen:				
Falschspiel	GE+IN			
Gefahreninstinkt	VE+IN			
Medizin	VE+IN			
Ruinenkunde	VE+CH			
Schlösser Knacken	GE+IN			
Schmieden	ST+VE			
Basteln	VE+IN			
Wundflickerei	GE+VE			

*für jeweils drei Steigerungspunkte (=Striche) ist der Endwert einen Punkt höher als der Grundwert