A stylized, textured map of the world is mounted on a dark, metallic surface. The map is composed of several pieces of material, possibly leather or parchment, which are painted in shades of brown and tan to represent landmasses. The background is a mottled blue-grey, suggesting the ocean. The map is oriented with North at the top. Three specific locations are marked with white dots and labeled in white capital letters: 'SUBSUELO' in the upper left, 'EDEN' in the middle right, and 'MOMBASA' in the lower right. The metallic surface has a brushed texture and some visible wear, including small rivets or bolts along the left edge.

• SUBSUELO

EDEN

•

MOMBASA

•



A hand-drawn map is depicted on a metallic, brushed-silver surface. The map features brown, textured landmasses and blue, textured water. Three specific locations are marked with white dots and labeled in white, sans-serif, all-caps text. The label 'PATRIA' is located in the upper left quadrant. The label 'CHECKPOINT' is located in the middle right quadrant. The label 'HIROHITO CITY' is located in the lower middle quadrant. The map is drawn with visible brushstrokes and some darker, more detailed areas on the landmasses. The metallic surface has some wear, including scratches and two small, circular indentations or rivets near the top right edge.

PATRIA

CHECKPOINT

HIROHITO CITY



HEREDiUM

Dark Future meets Endzeit Rollenspiel
von Andreas Schnell

Lightregelwerk



IMPRESSUM

Idee

Andreas Schnell

Konzeption

Andreas Schnell

Redaktion

Andreas Schnell
Alexander Malik
Frederik Gieschen
Matthias Hüsch
Daniel Mayer

Art Direction

Lukas Frese

Artwork

Lukas Frese
Tobias Frank

Karte

Tobias Mannewitz

Design, Layout & Satz

Lukas Frese

Lektorat & Korrektorat

Matthias Hüsch
Pascal Kamp
David Grashoff

Besonderer Dank

Robin, Scorpio und all den anderen, die Heredium seit den ersten Stunden begleitet und durch ihr Feedback bereichert haben. Danke!

Internet

www.heredium-rpg.de

Copyright

© 2007 13 Mann Verlag Düsseldorf. Alle Rechte vorbehalten. Sämtliche Inhalte dieses Dokuments (Texte, Grafiken und Illustrationen) sind urheberrechtlich geschützt. Die Erwähnung von oder Bezugnahme auf Firmen und Produkte auf den nachfolgenden Seiten stellt keine Verletzung des Copyrights dar.

Lightregelwerk

Es ist nur die private Vervielfältigung des Inhalts zum Zweck des Spiels und nur in dieser Form gestattet. Eine Veränderung oder die Nutzung der Grafiken alleine oder das Entfernen des Copyright Hinweises oder das Nutzen der Texte alleine ist ausdrücklich untersagt.

Verlag

Heredium erscheint 2008 beim 13Mann Verlags- und Großhandelsgesellschaft mbH, Düsseldorf, Deutschland.

Webseite des Verlags: <http://www.13mann.de/>

Disclaimer

Die Spielwelt von Heredium, sowie die ihr zugrunde liegenden Annahmen sind rein fiktiver Natur und damit weder Ausdruck einer religiösen oder politischen Weltanschauung, noch Aufruf oder Anleitung für politisch oder religiös motivierte Handlungen. Konflikte innerhalb der Spielwelt, sowie deren visuelle Darstellung sind als atmosphärische Elemente des Rollenspiels zu verstehen, und nicht als Aufruf zu bzw. Verherrlichung von Gewalt. Jegliche psychische oder physische Gewalt in der Realität gilt als nicht akzeptabel. Der Leser ist ausdrücklich dazu angehalten, das vorliegende Werk kritisch zu hinterfragen.



INHALTSVERZEICHNIS

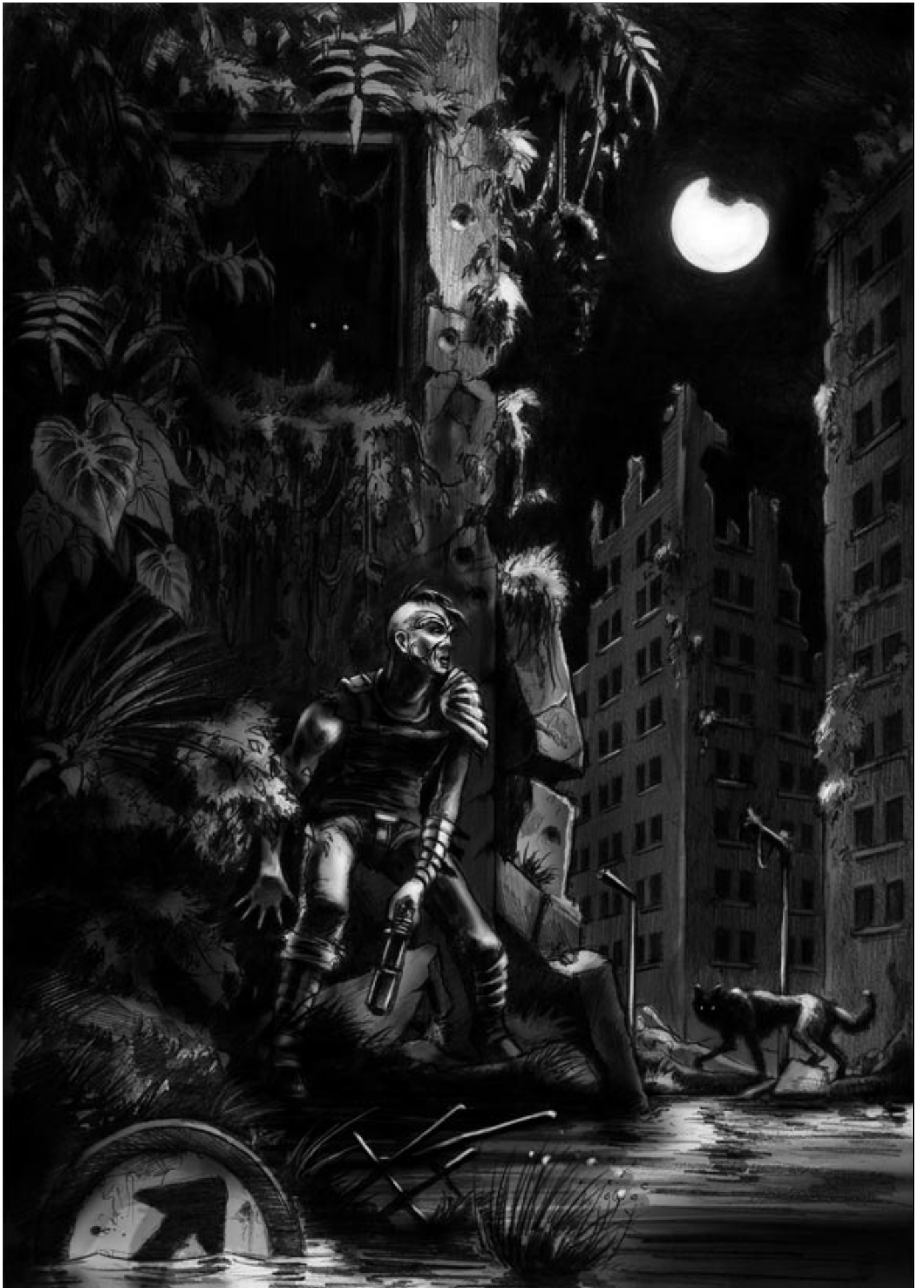
Impressum	2
Inhaltsverzeichnis	3
Kapitel 1 – Mondfall	4
Heredium	9
Zeitstrang	12
Glossar	18
Kapitel 2 – Zivilisation	20
Nordallianz	24
Am Rande	40
Kapitel 3 – Landmasse	44
Europa	47
Kapitel 4 – Randgruppen	62
Kapitel 5 – Mechanismen	68
Konfrontation	82
Charaktererschaffung	88
Vor- und Nachteile	90
Kapitel 6 – Katalog	96
Waffen	100
Rüstzeug	120
Ektoware	127
Ausrüstung	130
Kapitel 7 – Leitfaden	142
Erfahrung und Entwicklung	148
Dramatik	149
Widersacher	151
Anhang	158
Register	160
Tabellen	162
Charakterblatt	165

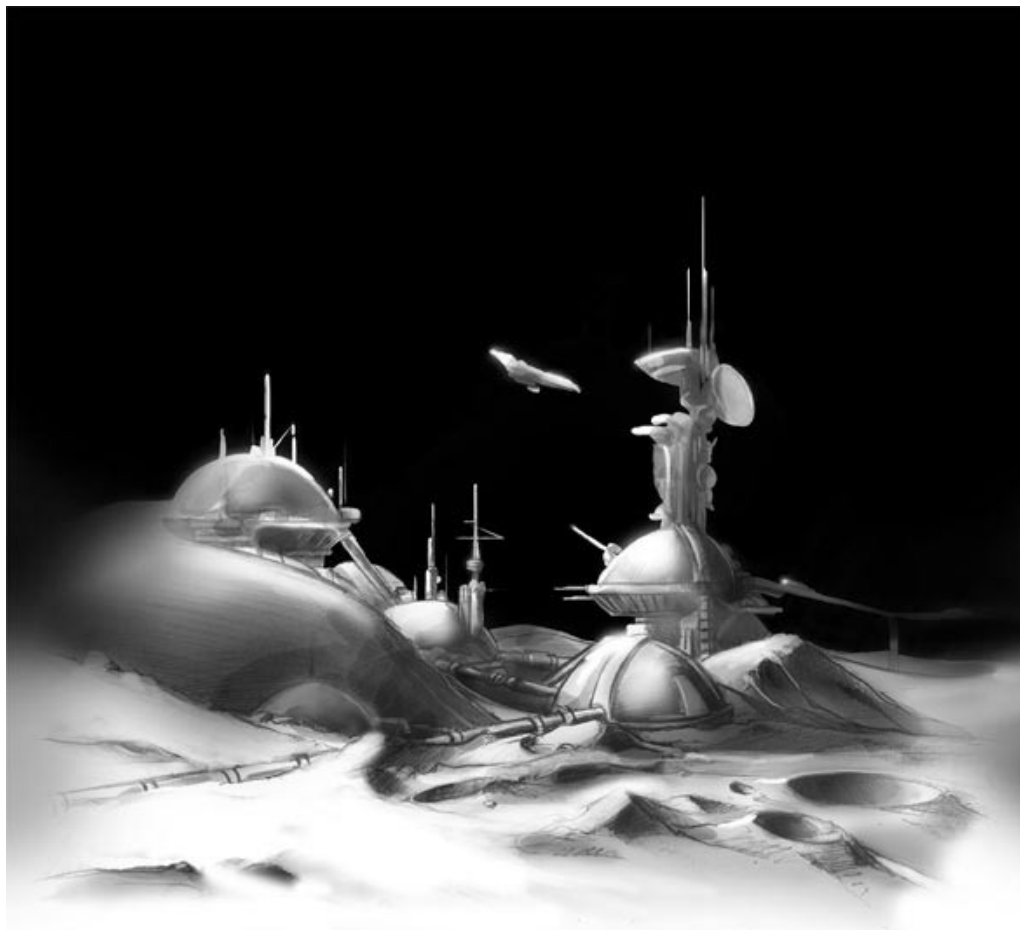




*Some say the world will end in fire,
Some say in ice.
From what I've tasted of desire
I hold with those who favor fire.
But if it had to perish twice,
I think I know enough of hate
To say that for destruction ice
Is also great
And would suffice.*

- Robert Frost





MONDFALL

Ein leichtes Zittern ging durch den Raum, die Bodenplatten und Wände vibrierten. Etwas Kaffee schwappte über den Rand des Pappbechers und Sekunden später aktivierte das Rütteln der Tischplatte den faustgroßen Grabber. Sofort erwachte auch der an zwei Metallstäben aufgespannte Folienbildschirm zum Leben. Mit einem leisen „Pling!“ aus den Lautsprechern meldete sich der Computer aus dem Standby-Zustand zurück.

Sunderheim schreckte hoch. Aus verklebten Augen starrte er auf seinen Schreibtisch. Vor ihm auf dem Folienbildschirm marschierten einige grüne Zahlenkolonnen, in der Ecke blinkte ein rotes Intercomsymbol. Neben dem Grabber stand ein Becher Kaffee, über beidem schwebte eine 3D Projektion der Mondoberfläche. Erschöpft rieb er sich die Augen und versuchte seine Gedanken zu ordnen. Seit wann schlief er schon? War er einfach eingenickt? Die Simulation. Wann hatte er die neue Simulation begonnen? Wie viel Uhr war es überhaupt? Hatten sie womöglich schon...? Er legte die Hand auf den Grabber und rief mit einigen Befehlen das

Simulationsmenü auf. Seine linke Hand tastete nach dem Kaffee, aber der Becher war bereits eiskalt. Also stand er auf und ging zu dem kleinen Waschbecken in der Ecke, während das Simulationsprogramm einen Report erstellte. Gurgelnd verschwand der Kaffee im Ausguss und Sunderheim schöpfte sich mit beiden Händen kaltes Wasser ins Gesicht. Langsam spürte er seine Lebensgeister zurückkehren. Durch das lang gezogene Fenster in der Seitenwand seines Büros hatte er einen guten Ausblick auf die weißen Kuppeln von Lunar City, die sich wie fremdartige Pilze aus der kahlen und vernarbten Mondoberfläche erhoben. Sie ähnelten großen Iglus, verbunden durch schlanke Tunnel und unterirdische Gänge. Er sah zwei der gewaltigen Gelenkfahrzeuge den großen Hangar durch ein offenes Schott verlassen. Fasziniert beobachtete er die Fahrzeuge, die wie monströse Raupen durch die Kraterlandschaft krochen. Plötzlich vibrierte der Boden. Sunderheim ruckte herum, sein Magen zog sich zusammen. Mit einem Satz war er wieder am Computer. Wie viel Uhr? Hatten sie schon begonnen? Halb Zehn.





Verdammt! Sunderheim trat mit dem Fuß gegen den Tisch und bereute es sofort, als er mit seinen Zehen gegen den Stahl krachte. Er ließ sich in den Stuhl fallen und hielt sich den schmerzenden Fuß. Verdammt! Sie hatten schon mit den Bohrungen angefangen. Und er war nicht dabei. Und dabei war das sein mit Abstand wichtigstes Projekt! Das Fusionskraftwerk würde die Energieversorgung der Mondbasis revolutionieren, wäre da nicht die Simulation. Eigentlich war längst alles entschieden, alles durchgeplant, simuliert, erprobt. Nach der Panne vor sieben Jahren hatte man nichts mehr dem Zufall überlassen. Doch jetzt waren da die Überlegungen eines befreundeten Geophysikers aus Kapstadt. Sunderheim hatte deswegen vor einigen Stunden eine neue Simulation gestartet und die Theorie seines Bekannten eingebunden. Er war darüber eingeschlafen. Offenbar hatte er vorher auch noch das Intercom ausgestellt, um bei der Arbeit nicht gestört zu werden. Das kleine Symbol blinkte aufgeregt und mit einer kurzen Berührung des Grabbers aktivierte er das Intercom. Er hatte drei Nachrichten vom leitenden Ingenieur Dr. Hwang, seinem Vorgesetzten. Die älteste war bereits drei Stunden alt, die letzte nur etwa eine Stunde und lautete schlicht:

„Beginnen jetzt mit Bohrung, kommen Sie sobald wie möglich nach.“ Er musste los. Die Bohrung hatte längst begonnen und als geophysischer Berater musste er dabei sein. Er wollte gerade aufstehen, als ihm wieder die Simulation einfiel. Jetzt war es zwar ohnehin schon zu spät, aber dennoch interessierte ihn das Ergebnis. Er rief das Diagnoseprogramm auf und ließ den Report mit früheren Berechnungen vergleichen. Auf den ersten Blick sah alles normal aus. Dann schoss eine gezackte rote Linie nach oben, überschritt mehrere Grenzwerte und verschwand schließlich hinter einem kleinen Textfeld, das anmerkte, dass ab dieser Grenze die Werte nur noch grob gerundet abgebildet werden. Und dass das Risiko einer Gasblasenanbohrung etwa 100% betrug. Neben dem Textfeld blinkte ein warnendes rotes Ausrufezeichen und das Wort „Explosionsgefahr!“. Das war nicht gut. Gar nicht gut.

Die weißen Gänge von Lunar City waren ihm noch nie so lang vorgekommen. Vergeblich hatte er versucht, über das Intercom die Bohrmannschaft zu erreichen. Vermutlich kommunizierte man längst über einen der für Zivilisten gesperrten Militärkanäle. Also hetzte er die klinikweißen Röhren entlang, von einem Gebäude zum nächsten. Ab und zu spürte er ein zartes Vibrieren im Boden. Bildete er sich das nur ein? Oder wurde es stärker? Auf seinem Weg begegnete er keiner Menschenseele, Büros und Kantinen lagen leer und verlassen im gedämpften Licht. Für den Tag der Bohrung hatte das meiste Personal frei bekommen.

Seine Schritte hallten durch die leeren Flure, begleitet vom flüsternden Rauschen der Lüftung und dem gelegentlichen Zischen der Hydraulik, wenn sich die automatischen Türen öffneten. Endlich erreichte er den Gang zum Hangartrakt. Ein Scanner in der Wand überprüfte seine Iris, dann öffnete sich die Tür. Am Ende des Ganges befand sich ein schweres Stahlschott und daneben ein kleines Büro der Sicherheitsmannschaft. Hinter der Glaswand saßen zwei Beamte, die Wand hinter ihnen war bedeckt mit speziellen Folienbildschirmen, deren Bild man nur aus einem bestimmten Blickwinkel sah. Sunderheim vermutete, dass auf ihnen die Bilder der Überwachungskameras abgebildet waren.

Einer der beiden Männer, das kleine Schild auf seiner grauen Uniform wies ihn als Korporal Hayle Decker aus, war über ein Headset mit dem Intercom verbunden, der andere saß reglos vor seinem Kontrollpult. Seine schwarzen Augen starrten in die Ferne und Sunderheim entdeckte den Schlauch eines Mensch-Maschine-Interfaces, der vom Kontrollpult zum Nacken des Mannes führte und unter der Haut verschwand. Der Mann bediente den Computer nur über seine Gedanken, war mit ihm kurzfristig zu einer Einheit verschmolzen. Eine recht neue Entwicklung, die Sunderheim immer noch frösteln ließ.

Der Korporal blickte kurz auf einen Monitor vor sich, dann zu Sunderheim, der atemlos vor dem Stahlschott stand.

„Doktor Sunderheim?“

„Ja, ja der bin ich.“ Sunderheim keuchte und stützte sich dann an der Plexiglaswand ab. Sein Herz raste von der Rennerei. „Hören Sie, ich muss sofort raus zu der Bohrung!“ Der Mann runzelte die Stirn und musterte ihn aus zusammengekniffenen Augen.

„Doktor, sie können da nicht raus. Es gibt“, er zögerte, warf einen kurzen Blick auf den Monitor, „es gibt Schwierigkeiten da draußen.“

„Deswegen muss ich doch dorthin! Wir werden alle in die Luft fliegen, wenn die Bohrung nicht sofort gestoppt wird!“

„Warten Sie kurz, ich werde versuchen, eine Intercomverbindung herzustellen.“ Er gab seinem Kollegen einen kurzen Wink. Sunderheim verfluchte die Sicherheitsbildschirme, die sich nur aus einem bestimmten Blickwinkel betrachten ließen. Er hatte keine Ahnung, was die beiden da trieben. Sie könnten auch Verstärkung rufen, um ihn in einer weißen Jacke abtransportieren zu lassen.

„Ruhig bleiben!“ ermahnte er sich gedanklich.

„Hören Sie, ich muss unbedingt mit Dr. Hwang sprechen! Er ist da draußen und ich sollte eigentlich auch dort sein. Diese gottverfluchte Bohrung, ich bin dafür zuständig! Aber wir haben etwas übersehen.“





Und wenn wir nicht sofort...“, der Schlag fegte ihn von den Beinen, alles drehte sich. Um ihn herum schien die Welt unterzugehen, es dröhnte, der Boden rüttelte, er hörte Schreie und lautes Poltern. Ein tiefes Rumpeln ging durch den Boden, sein Kopf schlug unsanft auf.

Nach einigen Sekunden wurde das Zittern und Vibrieren schwächer. Sunderheim stand auf, die Hände auf seinen schmerzenden Hinterkopf gelegt. Im Wachbüro waren die meisten Bildschirme ausgefallen, sie waren transparent, hatten also keine Energie. Deckers Kollege lag zusammengekrümmt auf dem Boden, neben ihm lag der Schlauch wie ein toter Wurm. Blut und eine weiße Flüssigkeit tropften aus der Schnittstelle am Nacken. Der Korporal stand neben ihm, in seinem Gesicht stand Panik.

„Decker? Korporal! Lassen Sie mich rein! Ich muss mit Hwang sprechen!“ Sunderheim brüllte aus Leibeskräften und trommelte mit den Fäusten gegen die Scheibe. Decker blickte ihn einen Moment lang unsicher an, dann betätigte er einen kleinen Schalter und die Tür öffnete sich.

Mit einem Satz war Sunderheim in der Kabine und am Schaltpult. Zwei der Bildschirme funktionierten noch. Decker hatte sein Headset abgelegt und seinen Grabber vom Boden aufgehoben. Sunderheim zog eine Schublade auf und nahm eine Folientastatur heraus. Er aktivierte sie und rief das Intercom auf. Gerade als er in den Hochsicherheitskanal gewechselt hatte, öffnete sich eine Liveschaltung auf dem Notfallkanal. Sie kam von einem der Intercomgerät auf den Raupenfahrzeugen. In dem Fenster erschien Hwangs Kopf mit den verstrubbelten schwarzen Haaren, die Augen weit aufgerissen. Der Doktor zitterte und seine Stimme überschlug sich, als er anfang zu sprechen.

„Hier spricht Doktor Hwang, Leiter der Technischen Abteilung. Evakuieren Sie die Station! Sofort! Bei der Bohrung traten Probleme auf, unerwartete Probleme. Wir haben nicht damit gerechnet, aber jetzt ist es zu spät! Uns bleiben nur Sekunden, wenn wir uns retten wollen! Kommandant Grigov, evakuieren Sie! Niemand kann Lunar City jetzt noch retten!“. Fassungslos starrte Sunderheim auf das Bild: Doktor Hwang drehte sich ruckartig vom Bildschirm weg, der Innenraum des Raupenfahrzeugs hob sich, zerbarst und das Intercom wurde schwarz. Der Mond begann erneut zu beben und steigerte sich zu einem kollabierenden Zittern, als ob er die ungebetenen Besucher ein für alle Mal loswerden wollte. Sunderheim saß auf dem Boden und dachte an seinen Sohn, der an Bord der Aeon zum Mars flog, und an seine Frau und seine Tochter in Boston. Er registrierte nicht mehr, wie die Bodenplatten aufplatzten, tonnenschwere Gesteinsbrocken herauswirbelten und der Hangar wie ein Luftballon zerplatzte.

Letzte Meldung

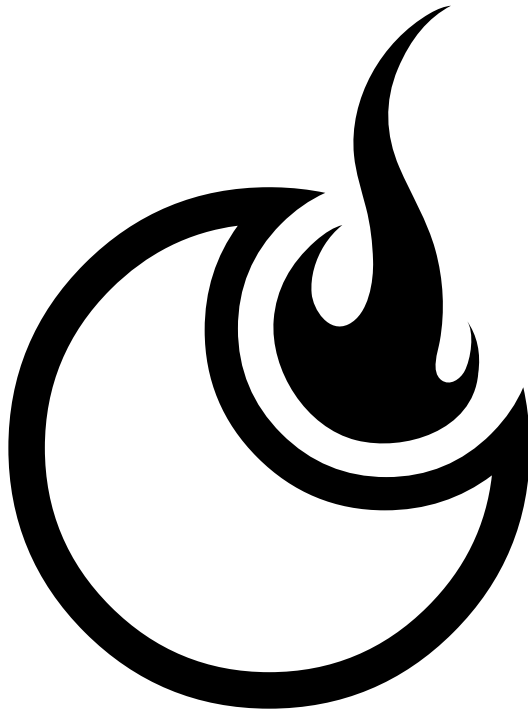
„Ich begrüße Sie zu einer Sonderschaltung des INN. Vor etwa einer Stunde ereignete sich in Lunar City eine Katastrophe ungeahnten Ausmaßes. Die TESEA spricht von einer Explosion, die Gründe dafür sind noch unbekannt. Sicher ist nur, dass jeglicher Kontakt zu Lunar City und allen weiteren Mondbasen abgerissen ist. Außerdem wurden die Magellan- und die Apollon-Station offenbar von Trümmern getroffen und mehrere Satelliten sind ausgefallen. Genaue Berichte zu den Schäden liegen noch nicht vor, aber zur Magellan ist seit einigen Minuten jeder Kontakt abgebrochen. Einen Moment bitte, gerade erreicht uns eine weitere Meldung.

Die TESEA hat gerade bekannt gegeben, dass bei einer schweren Explosion auf der Mondoberfläche alle Bewohner der Mondstädte ums Leben gekommen sind. Außerdem wurde der Mond durch die Detonation offenbar in mehrere Stücke gerissen. Die Folgen dieser Katastrophe sind noch nicht absehbar...“



Chinua Soyinka





HEREDIUM

Man muss nur einen Blick in die Nachrichten werfen, um von den Schrecken der heutigen Zeit eingeholt zu werden. Menschen sterben in sinnlosen Kriegen, Tiere werden gezüchtet um sie später abzuschlachten und die Natur wird bis auf den letzten Blutstropfen ausgebeutet. Auch im 22. Jahrhundert hat sich daran nichts geändert, im Gegenteil – die Menschheit greift immer tiefer in das labile Gleichgewicht der Natur ein, manipuliert, zerstört und beschwört durch ihren unstillbaren Drang nach Expansion den eigenen Untergang herauf.

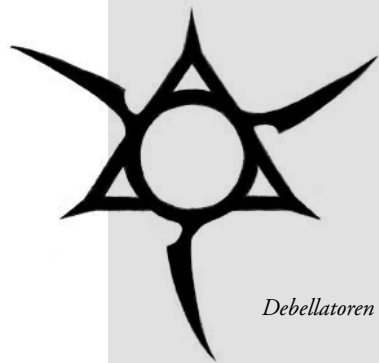
Im Jahre 2190 AD zerreißt eine Explosion die Mondoberfläche und leitet dadurch eine Katastrophe ein, die die Welt neu ordnet – den Mondfall. Die freigesetzten Energien katapultieren einen Brocken des Erdtrabanten auf den blauen Planeten zu, der nur knapp oberhalb der Erdatmosphäre vorbeizieht und die Weltmeere in Wallung versetzt. Gaïa taumelt und wird aus der Bahn geworfen, ein Jahrzehnt vergeht, bis sie wieder mit sich selbst in Einklang ist. In dieser Zeit werden an der Erdoberfläche Staaten von Naturkatastrophen erschüttert, bis schließlich

Jahrtausende alte Fundamente zerbrechen und die Weltgemeinschaft als solche nicht mehr existiert. Eine Zeit des Chaos und des Umbruchs. Zehn Jahre später – 2200 AD – treten fünf Zivilisationen in den Wettstreit um die Planetenmutter:

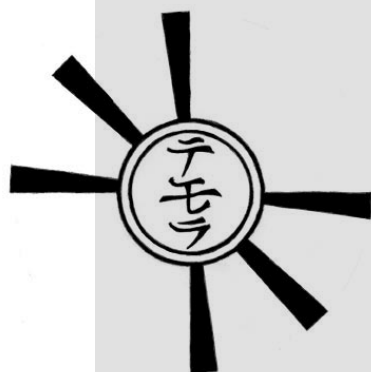
Debellatoren: Früher jagte man sie als Absonderliche, jetzt gehört den Debellatoren der gesamte Norden Amerikas. Ihre Vision ist eine bessere Zukunft, die Auswahl ihrer Mittel reicht von überlegener Waffentechnik und übermenschlichen Fähigkeiten bis zu einem alles überragenden Intellekt. Aber wer will sich schon gerne von Übermenschen beherrschen lassen?

Temora: Zusammengepfercht in einer gewaltigen Biosphäre klammern sich die acht Millionen Menschen Temoras an das Erbe ihrer asiatischen Vorfahren. Sie sind hoch technisiert, noch immer übernehmen Computer die wichtigsten Verwaltungsaufgaben, noch immer werden Waffen produziert. Aber irgendwann wird die jetzt schon überfüllte Hirohito City keine weiteren Menschen mehr aufnehmen können.

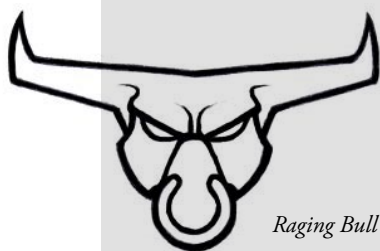




Debellatoren



Temora



Raging Bull



Hezekieliten: Afrika ist ihr neues Paradies, unermüdlich arbeiten die Hezekieliten an den fruchtbaren Küsten für einen bescheidenen Wohlstand und ein einfaches Leben. Sie sind die Gesandten des Propheten Hezekiel, erschaffen aus dem Meer, gekommen um die Welt zu erneuern. Sie verachten die Technik, obgleich durch ihre Adern Naniten pulsieren. Und sie dulden keinen Widerspruch, so wie Hezekiel kein Versagen duldet. Alles muss funktionieren. Ausnahmen unerwünscht.

Raging Bull: Das Revier von Raging Bull ist Australien. Der Abschaum der Menschheit hat nichts dazugelernt, tanzt glücklich und verschwenderisch auf den Resten der Zivilisation in den Abgrund. Die Hauptstadt Checkpoint ist ein El Dorado für Schrottsammler, Piraten und Söldner. Es zählt allein das Recht des Stärkeren.

Nordallianz: Eden, die Hauptstadt der Nordallianz, gleicht einem industriellen Krebsgeschwür. Statt Metastasenfressensich Schienen durch Europa, die dem einfachen Bauern die Weisheit der Hegemonialkirche indoktrinieren und ihn zum willenlosen Arbeiter in den Faktoreien der Postindustriellen machen. Alles gedeiht gottgefällig, so wie der übermächtige Klerus es mag.

Jede einzelne Zivilisation dominiert den Großteil ihres Kontinents, vereint Technik und Philosophie zu einem neuen Fundament. Eine weitestgehend friedliche Koexistenz bislang, allerdings wird es sicher nicht mehr lange dauern, bis das Naturell des Menschen ihn zu neuen Eroberungen und Kriegen antreibt. Und dazu, sich die Natur ein weiteres Mal Untertan zu machen. Doch Gaja ist erwacht und in ihrem Schoß keimt ein giftiger Samen, bereit, an die Oberfläche zu kriechen und zu erblühen, um die Menschheit endgültig zu vernichten. Willkommen in der Zukunft.

Dark Future

Jahrtausende lang knechtete der Mensch die Natur. Jetzt ist es umgekehrt. Das Rollenspiel Heredium spiegelt auf der Basis der oben genannten Entwicklungen eine fiktive Zukunft wider, deren Thema die letzte Chance der Menschheit ist: Ein Zeitalter nach dem Mondfall. Die Menschen des 23. Jahrhunderts müssen das Vermächtnis (lat. Heredium) ihrer Vorfahren antreten und gegen den Zorn eines Gegners bestehen, der für den menschlichen Geist nicht fassbar ist – die Erde selbst. Nur sechzig Millionen Menschen haben den katastrophalen Mondfall überlebt. Sie tragen das Vermächtnis ihrer

Vorfahren auf den Schultern – eine aus der Kontrolle geratene Umwelt voller Mutationen und tödlicher Gefahren.

Das Rollenspiel Heredium entführt Sie in diese Zukunftsvision und lässt Sie als ein Mitglied von fünf erstarkenden Zivilisationen um den Fortbestand der Menschheit streiten. Ihre Waffen sind Instinkt und Logik, gepaart mit neuesten Technologien, Mutations-, PSI- oder Nanitenkräften. Ihre Gegner sind zahlreich: Subversive Randgruppen zernagen die maroden Pfeiler der Kulturen, die mutierende Pflanzen- und Tierwelt raubt dem Menschen immer mehr Lebensraum und im Schoß der erwachten Mutter Erde keimt bereits eine todbringende Saat, die neue Kriege verheißt. Aber die größte Herausforderung von allen ist der stille Zweifel. Verdient es die Menschheit überhaupt gerettet zu werden? Diese Entscheidung liegt ganz allein bei Ihnen.

Rollenspiel

Heredium ist ein Rollenspiel, doch was ist das? Rollenspiel ist Interaktivität pur, eine besondere Form des Gesellschaftsspiels, die Sie gemeinsam mit Freunden in eine selbst konstruierte Welt der Erzählungen und Fantasie entführt. Wie ein gutes Buch, in dem die Spieler die Rollen der Protagonisten (Spielercharaktere oder auch SC) übernehmen und der Erzähler den Rahmen (die Simulation der Umwelt) sowie die Handlungen der Statisten und Antagonisten (Nicht-Spielercharaktere oder auch NSC) darstellt. Der Unterschied: Die Handlung und das Ende dieser sind im Rollenspiel völlig offen. Während Sie bei einem Buch vielleicht manchmal denken, dass der andere Weg, der, den der Protagonist nicht eingeschlagen hat, der bessere sei, können sie in der Welt des Rollenspiels den Weg eigenständig wählen und somit den Fortgang der Geschichte selbst gestalten. Es gibt allerdings auch einen Chaosfaktor: Das Würfelsystem.

Die Würfel entscheiden, wie und ob ein Charakter bestimmte Krisensituationen meistert. Schafft es der Spielercharakter das Hovercraft herumzureißen und der Ölbohrplattform dadurch rechtzeitig auszuweichen? Springt er weit genug, um sicher auf dem anderen Häuserdach zu landen? Erkennt er die wahren Absichten des Gardisten vor ihm? Auf all diese Fragen bieten die Mechanismen von Heredium eine Antwort. Ein Würfelwurf entscheidet über Erfolg und Fehlschlag. Je erfahrener die Spielercharaktere werden, desto sicherer meistern sie die Herausforderungen, vor die sie der Spielleiter stellt. Dennoch bleibt immer ein Restrisiko – Spannung muss sein.



Aber Rollenspiel ist auch etwas sehr Individuelles. Für die einen ist es eine gute Möglichkeit, nach einer harten Arbeitswoche für einige Stunden Urlaub in einer fiktiven Welt zu machen. Andere wollen sich einfach in Situationen behaupten, die im wirklichen Leben nicht auf sie lauern. Es entwickelt eine Eigendynamik und früher oder später erfinden Sie eine eigene Definition für das, was Rollenspiel in Ihren Augen bedeutet. Allein eins haben alle Erklärungsversuche gemein: Man kann Rollenspiel nicht erklären, man muss es einfach ausprobieren.

Was finden Sie in diesem Buch?

Jeder Rollenspieler will irgendwann mal ein eigenes Rollenspiel schreiben. Die Idee zu HEREDIUM keimte 2003 und einige engagierte Irre beschlossen, dieser Idee Taten folgen zu lassen. Inzwischen sind Jahre vergangen, und die Materialmenge wächst und wächst, so dass die Veröffentlichung des HEREDIUM: Grundregelwerks immer näher rückt.

Das vorliegende Light-Regelwerk ist ein erster Meilenstein. Mit 170 Seiten wesentlich größer ausgefallen als geplant (sonst hätten wir im Vorfeld einen anderen Namen angekündigt), beschränkt sich das Light-Regelwerk auf eine von fünf Zivilisationen, die Nordallianz. Demgemäß sind auch die die meisten Inhalte und Mechanismen auf diese eine Zivilisation abgestimmt, und spiegeln nur einen Ausschnitt der Welt und der Mechanismen von HEREDIUM wider.

Dennoch hoffen wir, Ihnen durch dieses Werk einen guten ersten und vor allem spielbaren Eindruck von HEREDIUM vermitteln zu können. Natürlich ist noch nicht alles perfekt, aber dieses Light-Regelwerk ist in unseren Augen eine solide Grundlage, auf alles Weitere aufbauen kann. Wenn Sie auf Fehler stoßen oder Verbesserungsvorschläge haben, geben Sie uns Feedback. Nur durch Kritik kann eine wirklich runde Sache aus HEREDIUM werden.

Weitere Informationen zu HEREDIUM, ein Forum zum Gedankenaustausch sowie zusätzliches Material zum kostenlosen Download finden Sie auf unserer Webseite: www.heredium-rpg.de

Kapitel 1 – Mondfall

Diese Einleitung verschafft Ihnen einen schnellen Einstieg in die Welt von Heredium und behandelt außerdem die historische Entwicklung von heute bis ins Jahr 2200 AD.

Kapitel 2 – Zivilisation

Das zweite Kapitel behandelt mit der Nordallianz die erste von fünf großen Zivilisationen. Hier werden alle spielrelevanten Daten und Hintergründe vorgestellt um Charaktere aus dieser Gruppierung zu spielen.

Kapitel 3 – Landmasse

Das Europa des Jahres 2200 AD in einem Kapitel. Hier finden Sie geschichtliche, geografische und politische Informationen zu einzelnen Präfekturen.

Kapitel 4 – Randgruppen

Hier werden einige der kleineren Randgruppen Herediums vorgestellt, die an den Fundamenten der Nordallianz nagen oder ihre eigenen Zivilisationen gründen wollen.

Kapitel 5 – Mechanismen

Die Regelmechanismen. Hier finden Sie alles von der Charaktererschaffung bis zu den Regeln für Auseinandersetzungen.

Kapitel 6 – Katalog

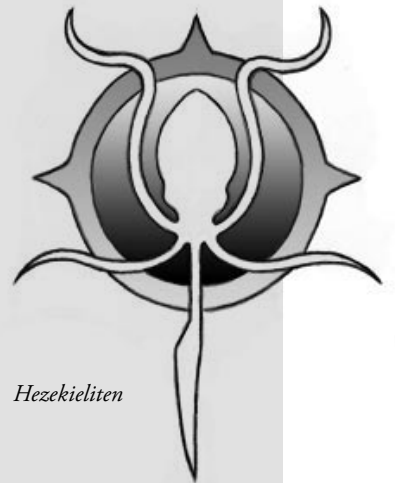
Waffen, Rüstungen, Technik, Dienstleistungen und noch mehr davon.

Kapitel 7 – Leitfaden

Der Leitfaden umfasst die Vergabe von Erfahrungspunkten und dramatische Systeme, wie zum Beispiel Sturzschaden oder Fallen.

Anhang

Charakterblatt, Register und weitere nützliche Dinge.



Hezekieliten

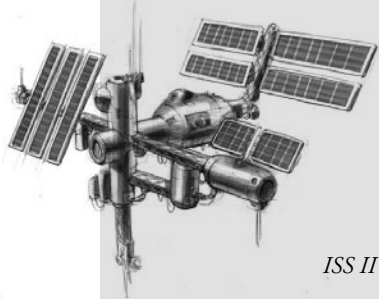


Nordallianz

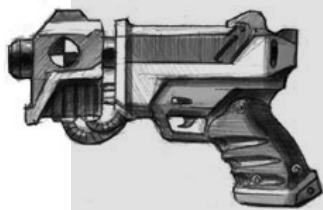




ZEITSTRANG



ISS II



Erste Plasmawaffe RA-6



2030 AD

Die Ära der Langstreckenraketen neigt sich endgültig ihrem Ende zu, als die USA ihr Star Wars Programm einstellen. Kurze Zeit später wird das SatFire Programm, ein gemeinsames Raketenabwehrprojekt der Europäischen Union und einiger asiatischer Staaten, fertig gestellt.

2032 AD

Die Atomnationen unterzeichnen in New York den so genannten ETNT Vertrag. Die meisten Atomwaffenprogramme werden eingestellt und die Raketenkontingente schrittweise verschrottet. Weltweit werden durch den Abbau der Atomstreitkräfte Hunderte Milliarden Dollar frei, die meist in neuen Waffenprojekten Verwendung finden. Russland tritt dem SatFire Programm bei.

2040 AD

Nach der Invasion in mehrere südamerikanische Staaten zur Sicherung von Öl- und Gasvorräten werden die Vereinigten Staaten von Amerika aus der UN ausgeschlossen und als Aggressorstaat gebrandmarkt. Die internationale Gemeinschaft fordert einen sofortigen Rückzug und nach zwei Wochen tritt ein Handelsboykott in Kraft. Die USA werden vom Rest der Welt isoliert. Als Antwort besetzen sie blitzartig kanadische und mexikanische Ölfelder. Die Europäische Union, China, Russland, Japan und weitere Staaten verbünden sich und es beginnt ein erbitterter Krieg.

2050 AD

Nach zehn Jahren wird das verwüstete Amerika von den Alliierten besetzt und militärisches Gerät und wichtige Industrieanlagen werden demontiert. Die gesellschaftliche Struktur der besetzten USA erfährt starke Veränderungen, Truppen der Siegermächte verbleiben noch Jahrzehnte im Land. In einer streng geheimen Bunkeranlage in den Rocky Mountains finden chinesische Soldaten Pläne für ein neuartiges Waffensystem. Offenbar arbeitete die USA in den letzten Jahren mit Hochdruck an der Entwicklung von Waffen, die auf der Ionisierung von Gasen basieren. Die von den Chinesen sichergestellten Prototypen und Daten werden auf Druck der westlichen Mächte veröffentlicht und die nächsten Jahre sind vom fieberhaften Wettstreit der größten

wissenschaftlichen Institute gekennzeichnet. Bis 2054 schließlich Dan Laandsvart aus Rotterdam der Welt die erste serienreife Plasmawaffe vorstellt.

2052 AD

Die Anlagen der NASA werden demontiert, führende Wissenschaftler und Ingenieure zur Arbeit in Europa gezwungen. Aus der europäischen ESA und der russischen Roskosmos Weltraumbehörde geht die TESEA, die Trans European Space Exploration Agency, hervor. Die TESEA bekommt ein Multimilliardenbudget und modernisiert die ISS.

2055 AD

Der Geophysiker Professor Doktor Liun Tse Naoh entwickelt zusammen mit seinem multinationalen Forscherteam eine revolutionäre Technik, mit der Schadstoffe mit sehr geringem Aufwand aus der Luft gefiltert werden können. Er hofft, so die voranschreitende Klimaveränderung aufzuhalten oder sogar umkehren zu können.



Doktor Liun Tse Naoh

2081 AD

Erzeugung des Toxicarbes Gegengifts

2090 AD

Aufflammen des Nahostkonflikts durch den Einsatz von Plasmawaffen

2092 AD

Gründung der islamischen Befreiungsfront

2098 AD

Fertigstellung der Magellan - Raumstation

**2056 AD**

Obwohl sich der Bau der ISS II wegen finanzieller und politischer Probleme immer wieder verzögert hatte (zuletzt musste für alle amerikanischen Teile Ersatz gefunden werden), wird die Raumstation schlussendlich fertig gestellt. Eine internationale Besatzung eröffnet der Wissenschaft nun wieder die Möglichkeit ausgedehnter Experimente im All.

2059 AD

Das Naoh-Verfahren wird perfektioniert und bringt im weltweiten Einsatz die klimatischen Bedingungen auf präindustrielle Verhältnisse. Prof. Dr. Liun Tse Naoh erhält den Nobelpreis, sowie Würdigungen und Anerkennungen auf der ganzen Welt. Umweltorganisationen bauen ihm Denkmäler und man benennt Naturschutzparks nach ihm.

2060 AD

An der Grenze zwischen Thailand und Laos wird ein revolutionäres Projekt beendet. Die Kuppelstadt Hirohito City bietet eine autarke Lebensgemeinschaft für eine Millionen Menschen, ausgestattet mit modernster Technik. Das Projekt steht unter der Leitung des Multimilliardärs James Hirohito.

2064 AD

Während das Naoh-Verfahren in der gesamten Umwelttechnik eingesetzt wird und infolgedessen die klimatischen Bedingungen auf der Erde so gut wie niemals zuvor sind, schreitet die Ausbeutung der natürlichen Ressourcen rücksichtslos voran. Die Erdölreserven sind nahezu erschöpft, große Teile der Regenwälder sind verbrauchtes Ackerland. Wüsten breiten sich ungehindert aus und Großstädte wie Peking oder Mexiko City erreichen ungeahnte Ausmaße.

2068 AD

Die USA erlangen ihre Souveränität wieder.

2070 AD

Nachdem drei Jahre zuvor in Schweden in einem einzigartigen Pilotprojekt Wölfe ausgewildert wurden, verschwinden innerhalb weniger Monate mehr als zwei Dutzend Menschen in den dichten Wäldern. Die Regierung in Stockholm ordnet eine Untersuchung an und sendet Soldaten, um abgelegene Dörfer zu schützen. Eine Gruppe Biologen zeigt zwei Monate später Bilder und Videos von neugeborenen Wölfen, die in Schwindel erregendem Ausmaß wachsen und eine ungeahnte Intelligenz an den Tag legen. Zwei eingefangene Exemplare haben eine Schulterhöhe von beinahe 150 cm und einen IQ, der dem von Delphinen oder Menschenaffen gleicht.

2071 AD

Weltweit wird eine zunehmende Veränderung und Mutation von Flora und Fauna beobachtet. Nach gründlichen Untersuchungen stellen Wissenschaftler des Max-Planck-Instituts in Deutschland fest, dass sich ein bis dato unbekannter Stoff in der Erdatmosphäre befindet. Die beim Naoh-Verfahren gebundenen Schadstoffe bilden eine gasförmige Verbindung, welche direkten Einfluss auf die genetische Struktur des Lebens nimmt. Mit sofortiger Wirkung werden alle auf dem Naoh-Verfahren basierenden Projekte abgesetzt und verboten. Der fortan als Naoh-Mutation bekannte Effekt ist jedoch nicht mehr aufzuhalten.

2078 AD

James Hirohito stirbt, das Biosphärenprojekt Hirohito City fällt an eine Gemeinschaft aus privaten Geldgebern. Sein Vermögen wird unter Mitgliedern der Triaden und Yakuza aufgeteilt.

2079 AD

Die TESEA beginnt mit dem Bau einer zweiten Raumstation, der „Magellan“. Gleichzeitig werden Pläne veröffentlicht, in absehbarer Zeit eine dauerhafte Basis auf dem Mond einzurichten.

2080 AD

Waldarbeiter in Brasilien machen einen sensationellen Fund: In einem Tal, das ein halbes Jahr zuvor gerodet wurde, stehen mehrere annähernd hundert Meter hohe Bäume. Diese neue Baumart verbreitet sich rasend schnell in den kürzlich gerodeten Gebieten und Umweltaktivisten feiern ein zweites Woodstock zwischen den mannsdicken Stämmen kurz zuvor gepflanzter Bäume.

Wenige Wochen später treten Hunderte Fälle einer unbekannten Krankheit auf. Waldarbeiter und die Bewohner in Waldnähe liegender Dörfer strömen in die Krankenhäuser und konfrontieren die Ärzte mit einem unbekannten Gift. Das Militär richtet eine Sperrzone ein, internationale Experten beginnen in Seuchenschutzanzügen mit der Untersuchung der Bäume. Es stellt sich heraus, dass das Pflanzensekret, welches diese Bäume ausscheiden, im Blut der Tiere, die sich von Blättern und Zweigen dieser Bäume ernähren, verheerende Giftstoffe bildet. Stechmücken und andere Parasiten, die sich vom Blut dieser Tiere ernähren, übertragen den Giftstoff auf den Menschen. Dieser scheint als einziges Lebewesen anfällig für das Gift zu sein. Nach nur sechs Monaten sind die Regenwälder menschenleer.



Dryopteris aculeus toxicabres



Canis lupus mutatus

**2100 AD**

Ende des achtjährigen
Krieges in Nahost

2110 AD

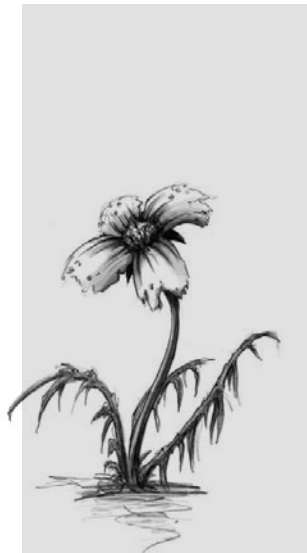
Insektenplagen giganti-
schen Ausmaßes in
Amerika und Afrika

2111 AD

Beginn der Arbeiten
an Luna I

2112 AD

Fertigstellung von Luna I



Caltha palustris toxicabres



Schistocerca gregaria mutatus



2081 AD

Mediziner auf der ganzen Welt suchen verzweifelt nach einem Gegenmittel für das Gift der so genannten Toxicabres. Als das erste Flugzeug aus Paris mit den Medikamenten eintrifft, sind bereits weite Teile der Bevölkerung Südamerikas dahingerafft worden oder geflohen. In ganz Südamerika leben nur noch etwa 40 Millionen Menschen.

2090 AD

Die Lieferung mehrerer hunderttausend Plasmawaffen an Israel entfacht den Nahostkonflikt aufs Neue. Israel schlägt die chancenlosen Streitkräfte der islamischen Nachbarstaaten und besetzt Jordanien, den Libanon und große Teile Syriens und des Iraks. Im Verlauf des Krieges sterben die meisten Palästinenser in Gefechten und bei Bombardements. Der Rest vegetiert in zahllosen Flüchtlingscamps und Auffanglagern entlang der Grenze der neuen Israelischen Staatengemeinschaft dahin. Während die Führer der islamischen Welt zum Widerstand aufrufen, schaut die internationale Gemeinschaft tatenlos zu.

2092 AD

Nach einer kurzen Zeit der Reorganisation verbünden sich Ägypten, Saudi-Arabien, der Iran und die Türkei zur Islamischen Befreiungsfront und von den Minaretten rufen die Imams zum Dihad.

2098 AD

Die Magellan-Raumstation wird fertig gestellt, gleichzeitig wird die ISS II in einem kontrollierten Absturz aus dem Erdbereich genommen.

2100 AD

Acht Jahre und 50 Millionen Tote später treffen sich die Führer der beiden Machtblöcke im Nahostkonflikt am Verhandlungstisch. Zwar konnte Israel alle besetzten Gebiete halten, doch das stolze Land ist nur noch ein Schatten seiner selbst. Nach unzähligen Raketenangriffen sind die Großstädte schwer verwüstet, Tel Aviv wurde von zwei taktischen Nuklearsprengköpfen vernichtet. Die islamischen Länder sind ausgeblutet, die Industrie ist zerbombt, auch in der geschundenen Bevölkerung regt sich Widerstand. An ein Weiterführen des Krieges ist nicht zu denken. Zwar wird ein dauerhafter Waffenstillstand geschlossen, doch eine kleine Anzahl radikaler Gruppen auf beiden Seiten predigt weiterhin den Hass und überzieht die Region noch jahrelang mit Terror.

2110 AD

Riesige Bienen- und Heuschreckenschwärme richten in den USA, Südkanada und Nordmexiko schreckliche Verwüstungen an. Ernten und Viehbestände werden vernichtet, die Landbevölkerung flieht in Panik vor den summenden schwarzen Wolken in die Städte. In Kalifornien stationierte chinesische Streitkräfte gehen mit Napalm gegen die Insekten vor, trotzdem stirbt nahezu eine Millionen Menschen an den Folgen der Katastrophe. Auch Afrika wird zwei Jahre lang von Heuschrecken und schweren Dürren heimgesucht. Die Toten zählt hier jedoch schon lange keiner mehr.

2111 AD

Von der Magellan-Raumstation starten zwei Raumschiffe zum Mond.

2112 AD

Die Mondbasis Luna I ist fertig gestellt. Ihre weißen Kuppelbauten bieten Platz für bis zu zwölf Menschen, die ständige Besatzung besteht aus zwei Astronauten und drei Wissenschaftlern.

2113 AD

Nach einem sehr harten Winter rufen die Regierungen mehrerer Länder Nordeuropas den Ausnahmezustand aus. Tausend Menschen sind Wölfen, Bären und Luchsen zum Opfer gefallen, weitere Tausend gelten als vermisst. Abgelegene Gehöfte und kleinere Dörfer werden unter Militärschutz evakuiert und man lässt den Jägern freie Hand. Doch selbst hohe Abschussraten scheinen die Bestände nicht merklich zu verringern und immer mehr Jäger werden selbst zu Gejagten.

2115 AD

In der Nordsee wird mit dem Bau einer unterseeischen Forschungsstation begonnen. Das Projekt „Jötunheim“ verschlingt Milliarden und über Jahrzehnte bringen riesige Containerschiffe Materialien und Spezialisten zu dem geheimen Ort. Das Projekt orientiert sich an einer militärischen Forschungsstation der britischen Marine bei den Seychellen.

2118 AD

Die britische Armee wird als erste mit den neuen Protonenwaffen der englischen Firma WDES ausgerüstet. Die Technologie basiert auf der Beschleunigung hochenergetischer Protonen und stellt mit den Plasmawaffen die Spitze der militärischen Entwicklung dar. In den kommenden Jahren wird beinahe jede größere Armee der Welt mit diesen Waffen ausgerüstet.

2113 AD

Ausrufung des Ausnahmezustandes in Nordeuropa

2115 AD

Beginn der Arbeiten an Jötunheim in der Nordsee

2118 AD

Herstellung serienreifer Protonenwaffen

2120 AD

Baubeginn von Luna II



Von der Naohmutation betroffener Baum

2120 AD

In Luna I können inzwischen bis zu fünfzig Menschen leben. Neben erweiterten Labors wurde ein Raumhafen für Raumshuttles errichtet, der auch von mehreren Konzernen genutzt wird. Letztere beginnen mit dem Bau der privaten Mondbasis Luna II. Die TESEA gibt einen Zeitplan für die erste bemannte Marslandung und eine mögliche anschließende Errichtung einer Basis auf dem roten Planeten bekannt.

2130 AD

Das Fernsehen zeigt den drei Monate alten Chinua Soyinka aus Lagos, Nigeria. Das Kind kann bereits aufrecht stehen und laufen. Im Fernsehen spricht es seine ersten Worte.

2140 AD

Chinua Soyinka ist ein ausgewachsener Mann. Er schließt die Schule als bester Schüler ab und weckt die Aufmerksamkeit des Staates. Das nigerianische Verteidigungsministerium nimmt ihn in Gewahrsam und überstellt ihn kurze Zeit später an eine Forschungseinrichtung der EU. Dort wird er modernsten Tests unterzogen. Die Ergebnisse sind unglaublich: Sein IQ liegt außerhalb des messbaren Bereiches, seine Gehirnströme zeigen völlig unbekannte Muster und auch seine körperlichen Fähigkeiten sind einmalig. Als erstem Menschen wird ihm eine telekinetische und telepathische Begabung bescheinigt.

Im selben Jahr wird die Forschungsstation Jötunheim aufgegeben. Die Europäische Union spricht von einem Unfall, einem unterseeischen Beben, das die Station in der Endphase eines wichtigen Projektes vernichtete. Die Evakuierung des beinahe gesamten Personals und des Großteils der wertvollen Maschinen wird verschwiegen.

2144 AD

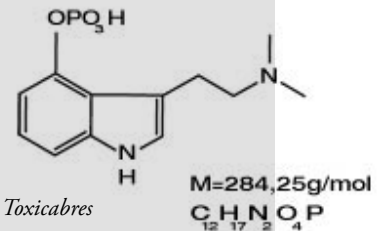
Chinua wird aus dem Labor entlassen und taucht unter.

2145 AD

Überall werden Kinder wie Chinua geboren. Die Weltgesundheitsorganisation spricht von einem „besorgniserregenden Prozess“. Mehrere Universitäten und private Labors versuchen eines der Wunderkinder zu ergattern und für ihre Studien zu nutzen.

2150 AD

Zusammen mit einigen anderen seiner Generation betreibt Chinua das Webportal „Debellator“. Es gelingt ihm, die Absonderlichen und Mutanten zu sammeln und zu organisieren. Von den Religionen werden sie verdammt, in der Gesellschaft sind sie die



Toxicabres



Apis mellifera mutatus



2130 AD

Geburt Chinua Soyinkas

2140 AD

Erster Nachweis telepathischer Mutationen bei Menschen

15

2144 AD

Entlassung und Verschwinden Chinua Soyinkas

2145 AD

Ausbreitung von Geburten mutierter Kinder



Außenseiter. Mit Chinua an der Spitze brechen sie die Ketten und befreien ihre Brüder und Schwestern aus den Laboren der Konzerne und Regierungen. Bald spricht man von ihnen als „Debellatoren“, sie selbst sehen sich als nächste Stufe der Evolution.

2151 AD

Nach mehreren Anschlägen auf die Einrichtungen großer Konzerne durch Debellatoren kommt es immer regelmäßiger zu gewalttätigen Zusammenstößen zwischen Menschen und Absonderlichen. In mehreren Ländern werden sie zu Staatsfeinden erklärt und ausgewiesen oder inhaftiert.

2152 AD

In New York werden zwei Debellatoren von einer aufgebrachten Meute zu Tode geprügelt. Chinua ruft seine Geschwister auf, sich in Amerika zu vereinen und den Kampf gegen die unterlegene menschliche Rasse aufzunehmen, die den Planeten zu Grunde richtet. Einer regelrechten Hetzjagd von Geheimdiensten und hasserfüllten Fanatikern trotzend, kommen Hunderte Debellatoren in den Vereinigten Staaten von Amerika zusammen und beginnen mit dem organisierten Widerstand.

2155 AD

Ein halbes Dutzend größerer Raumbasen ist auf dem Mond verteilt. Im Erdorbit kreisen neben der Magellan-Station die privaten Raumstationen Atlantica und Apollon.

2159 AD

Im Mittleren Westen der USA herrscht Chaos. Die Debellatoren übernehmen weite Landstriche und vertreiben die Bewohner. Auch in anderen Erdteilen bilden Debellatoren Zellen und bereiten den Konzernen mit verheerenden Sabotageaktionen Milliardenverluste. Die WHO erarbeitet ein Konzept zur Früherkennung von Debellatoren-Embryonen. Dieses Verfahren findet fortan weltweit Anwendung und unzählige Debellatoren werden vorsorglich abgetrieben.

2163 AD

Die TESEA stellt auf der Luft- und Raumfahrtmesse in Shanghai die Amun-Raumfähre vor. Ihre Antriebstechnologie gehört zu den best gehütetsten Geheimnissen der Agentur.

2167 AD

In der Organisation der Debellatoren bilden sich drei Clans heraus. Sie unterscheiden sich durch ihre Fähigkeit und ihre Haltung gegenüber der Menschheit. Während einige weiterhin mit Gewalt

gegen die Menschheit vorgehen wollen, streben gemäßigte Mitglieder eine friedliche Koexistenz an. Alle Verhandlungen verlaufen jedoch im Sand.

2178 AD

Förster in Nordeuropa schlagen Alarm: Ein undurchdringliches Geflecht aus teils giftigen Moosen, Pilzen, Farnen und schnell wachsenden Bäumen erobert die Wälder. Auch diese sich aggressiv verbreitenden Wälder scheinen durch Naoh-Mutation hervorgerufen worden sein. Pestizide erweisen sich als wirkungslos, nur Brandrodung hilft. Doch es gelingt nicht, die Wälder zurückzudrängen. Lediglich ihr Wachstum wird eingedämmt. Weite Teile Skandinaviens befinden sich längst im Griff der Natur.

2180 AD

Die aus Sonnenkollektoren gewonnene Energie reicht zur Versorgung von Luna City, dem ehemaligen Luna I, und den anderen Stationen der Mondkolonie nicht mehr aus. Die TESEA beginnt mit dem Bau eines Fusionskraftwerks, das auf dem Mond gewonnenen Wasserstoff verarbeiten soll.

2183 AD

Der Mond wird von zwei schweren Erdbeben erschüttert.

2184 AD

Zwei Raumschiffe vom Typ Amun werden in der Werft von Luna City fertig gestellt. Die Aeon und die Eternity starten im Oktober zum Mars.

2190 AD

Der Mond wird von einer gewaltigen Wasserstoffexplosion in mehrere Stücke gerissen, ein Regen aus Trümmerstücken vernichtet innerhalb weniger Monate den Großteil der Satelliten und zerreißt die Raumstationen. Das größte Überbleibsel des Mondes kreist weiterhin um die Erde.

2191 AD

Die Erde gerät aus ihrem Rotationsgleichgewicht und rückt näher an die Sonne heran. Schwere Flutwellen und Tornados toben über die Oberfläche.

2193 AD

Es braucht fast zwei Jahre, bis die Erde sich endlich wieder auf einer stabilen Umlaufbahn um die Sonne befindet. Die Durchschnittstemperatur ist in der Zwischenzeit um 10° Celsius gestiegen. Die Polkappen beginnen zu schmelzen, Meeresströmungen ändern sich radikal, Wüsten breiten sich aus und weite Landstriche versteppen.



Vertreter der drei Clans der Debellatoren



Homo sapiens debellatoris



2150 AD

Gründung der Debellatoren

2151 AD

Zunahme von Konflikten zwischen Menschen und Debellatoren

16

2152 AD

Bildung des organisierten Widerstandes der Debellatoren

2155 AD

Fertigstellung mehrerer Mondstationen

**2195 AD**

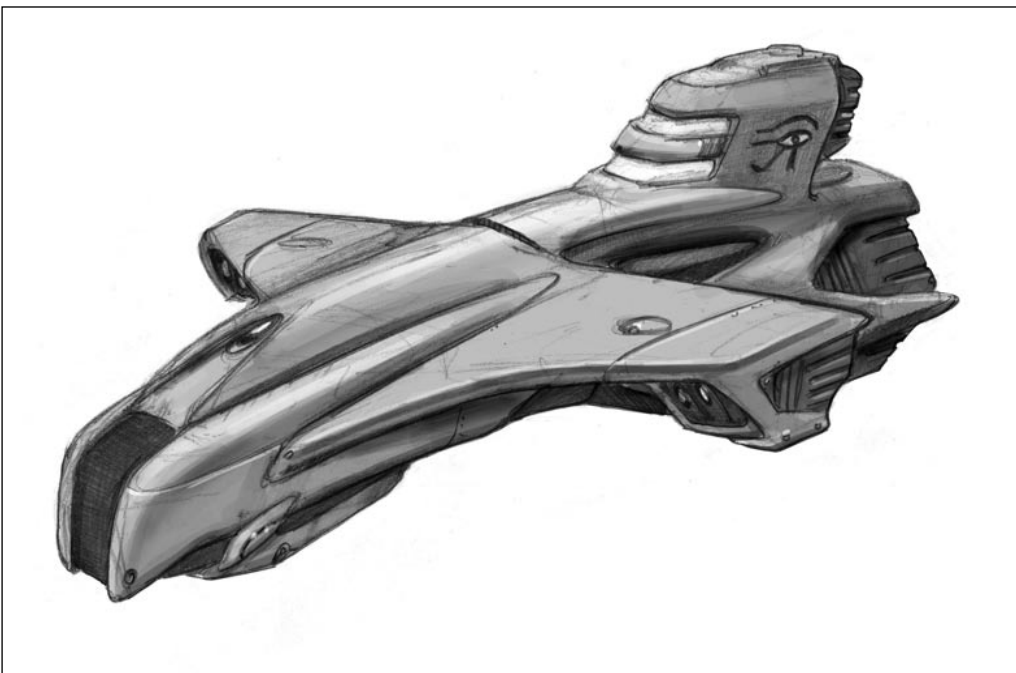
Der Meeresspiegel erreicht seinen endgültigen Höchststand, weite Küstenlandschaften sind überflutet, durch die Naoh-Mutation veränderte Tiere und Pflanzen breiten sich aus. In Gegenden mit extremen klimatischen Bedingungen stellt die mutierte Flora und Fauna oft das einzige Leben.

2199 AD

Weltweit existieren nur noch sechzig Millionen Menschen. Sie finden sich in einer Umwelt wieder, die ihnen tagtäglich nach dem Leben trachtet. Der Planet ist tödlich geworden und das Überleben der Menschheit hängt an einem seidenen Faden.

2200 AD

Heute.



Amun Raumfähre



Psilocybe cubensis mutatus



Von Toxicabres befallene Pflanze

**2159 AD**

Entwicklung eines Verfahrens zur Früherkennung von Debellatorenembryos

2163 AD

Vorstellung des Projekts Amun

17

2167 AD

Bildung der Clans der Debellatoren

2178 AD

Explosionsartige Ausbreitung der Flora in Europa



GLOSSAR

Das nachfolgende Glossar behandelt einige der wichtigsten Spielbegriffe von Heredium. Diese Begriffe werden immer wieder benutzt und an dieser Stelle vereinheitlicht erklärt.

Abenteuer: Ein Abenteuer entspricht einer in sich abgeschlossenen Geschichte, mit Anfang und Ende. Dabei kann es sich um kürzere Abenteuer handeln, wie zum Beispiel die Flucht aus einer Stadt, aber auch um eine Expedition in den Naoh-Dschungel, die sich über mehrere Spielsitzungen erstrecken kann. Eine Folge von Abenteuern, durch die sich ein roter Faden zieht, wird als Kampagne bezeichnet.

Aktionswurf: Wenn ein Spielercharakter eine Aktion unter Stress ausführen will oder bei einer Aktion möglicherweise einen Fehlschlag landen kann, wird mit einem Aktionswurf ermittelt, ob die Aktion erfolgreich war oder nicht.

Aspekte: Der dominierende Persönlichkeitsaspekt eines Charakters stellt die Weltsicht und die Einstellung zu sich und seiner Umwelt dar. Außerdem nimmt er Einfluss auf die Spielmechanismen.

Attribute: Die körperlichen, sozialen und geistigen Eigenschaften eines Charakters werden in Heredium mittels Attributen dargestellt. Primäre Attribute beschreiben hierbei die Fähigkeiten eines Charakters, z.B. Kraft und Intelligenz, sekundäre Attribute hingegen Widerstände gegen Angriffe, Reaktionsvermögen und Lebensenergie.

Berufung: Die Berufung ist die Aufgabe, die ein Charakter innerhalb seiner Zivilisation oder Organisation innehat. Sie wird bei der Charaktererschaffung gewählt.

Erfahrungspunkte: Nach bestandenen Abenteuern oder am Ende eines Spielabends vergibt der Spielleiter Erfahrungspunkte. Hiermit kann ein Spieler die Fertigkeiten, Attribute usw. seines Charakters verbessern und ihn somit mächtiger machen.

Erfolgs-/Misserfolgsgrad: Der Abstand vom Zielwert bei einem Aktionswurf gibt die Intensität eines Erfolgs oder Fehlschlags an. Diese Intensität kann unter Umständen deutliche Auswirkungen auf das Spielgeschehen nach sich ziehen.

Fertigkeiten: Fertigkeiten spiegeln das Wissen und das Können eines Charakters wider. Es wird dabei unterschieden zwischen Basisfertigkeiten, die von allen Charakteren auch ohne Grundkenntnisse angewendet werden können, und Spezialfertigkeiten, die ein Charakter erst lernen muss, bevor er sie anwenden kann.

Initiative: Die Reihenfolge, in der Charaktere bei einer Konfrontation agieren.

Konfrontation: Begegnungen der aggressiven Art. Sowohl physischer als auch mentaler Kampf fallen hierunter.

Konzept: Das Konzept beschreibt das Wesen und die Art eines Charakters. Es ist die grundlegende Idee, die hinter dem Charakter steht und ihn mit Leben erfüllt.

Modifikationen: Boni oder Mali, die einen Aktionswert positiv oder negativ beeinflussen.

Nicht-Spielercharaktere: Ein Nicht-Spielercharakter (NSC) wird von dem Spielleiter geführt. Dabei kann es sich um die Bewohner eines Dorfes, aber auch um Widersacher und Gegner der Spielercharaktere handeln.

Runde: Wann immer es auf jeden einzelnen Schritt eines Charakters ankommt, zum Beispiel in Kämpfen oder bei einer Anwendung von Fertigkeiten unter Zeitdruck, wird die Zeit in Runden gemessen. Eine Runde entspricht in etwa drei Sekunden.



2180 AD

Baubeginn eines Fusionskraftwerks in Lunar City

2183 AD

Erdbeben auf dem Mond

18

2184 AD

*Start der Amunfähren
Aeon und Eternity
zum Mars*

2190 AD

*Zerstörung großer Teile des
Mondes durch eine Wasserstoffexplosion*



Spielercharakter: Der Spielercharakter (SC) ist eine Spielfigur, deren Rolle von einem Mitspieler übernommen wird.

Spielleiter: Der Spielleiter (SL) ist Drehbuchautor und Regisseur zugleich. Er entwickelt den Rahmen einer Geschichte und regelt die Interaktion der SCs mit der Welt und den darin lebenden Nichtspielercharakteren, bzw. anderen Lebewesen.

Szene: Eine Szene ist ein zusammenhängender Abschnitt eines Abenteuers, die an einem bestimmten Schauplatz spielt. Angenommen, es geht um eine

Verfolgungsjagd durch Hirohito City, die in einer Lagerhalle am Stadtrand mit einer Schießerei endet. Dies sind zwei verschiedene Szenen. Zum einen die Verfolgungsjagd, zum anderen die Schießerei. Sollte es Unstimmigkeiten geben, wann genau eine Szene endet oder wann eine neue Szene beginnt, hat der SL das letzte Wort.

Zielwert (ZW): Bei Aktionswürfen muss die Summe der Würfel plus den Fertigkeitswert einen bestimmten Wert erreichen, damit der Aktionswurf erfolgreich war. Dies ist der Zielwert.



2191 AD

Katastrophale Klimaschwankungen auf der Erde

2193 AD

Stabilisierung der Umlaufbahn der Erde

19

2195 AD

Globaler Vormarsch mutierter Flora und Fauna

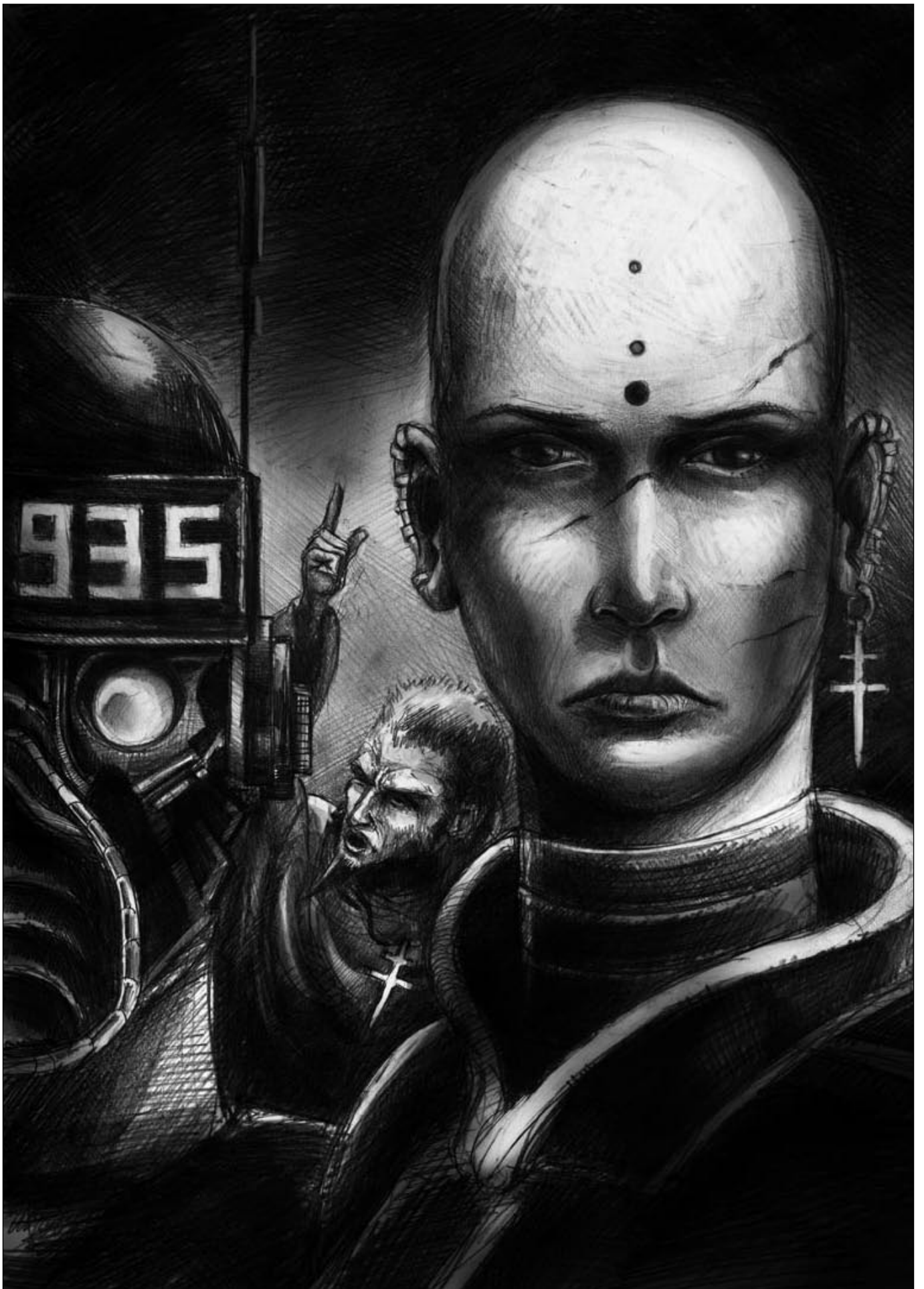
2199 AD

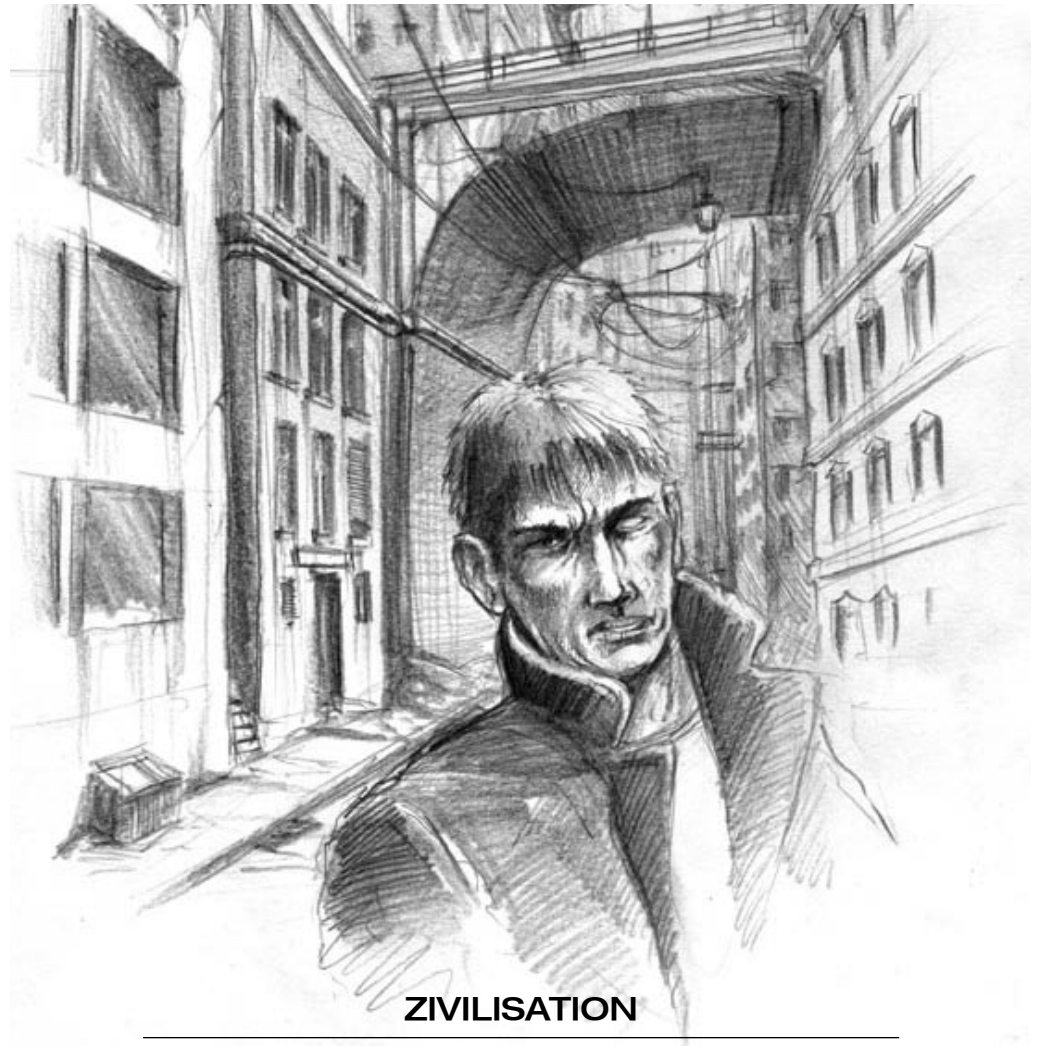
Anzahl der Menschen schrumpft auf die Marke von 60 Millionen



*I've seen the nations rise and fall
I've heard their stories, heard them all ...*

- Leonhard Cohen





Als der Mondfall die Welt erschütterte und Katastrophe nach Katastrophe die Erde heimsuchte, brachen sehr schnell, vielleicht schneller als es manch einer befürchtet oder erhofft hatte, die alten Strukturen zusammen. In den ersten Monaten, sogar in den ersten Jahren war nur eines von primärer Bedeutung: Überleben!

Es gab unzählige Versuche die Massen in Zaum zu halten, doch nichts war von Erfolg gekrönt. Vielleicht war es auch das totale Fehlen moderner Kommunikationsmittel, wie beispielsweise das Fernsehen oder das Internet, was das endgültige Chaos ausgelöst hatte. Es gab plötzlich keine Medien mehr, mit denen die Regierungen Schindluder treiben konnten, um die Menschen systematisch zu manipulieren und sich gefügig zu machen. Der Zorn der Menschen richtete sich gegen diejenigen, die sie Jahrzehntlang betrogen und eine falsche Sicherheit vorgegaukelt hatten. Selbst die diversen Parteitreuen, die Militärs und andere Gehorsame rissen sich von den Fesseln der modernen Versklavung los und ließen

der Anarchie des Moments freien Lauf. Niemand der ihrem Zorn anheim fiel, überlebte!

Als sich das Wasser beruhigte, die Stürme gelegt hatten und die Erde nicht mehr bebte, ging es jedoch sehr schnell und der menschliche Drang zur Gemeinschaft sowie der unbedingte Wille zum Vorankommen bekam wieder die Oberhand. Menschen trafen sich, riefen Versammlungen ein und wählten jene, die sie als besonders begabt erachteten. Neue Führer wurden aus der Masse der vormals Gesichtslosen geboren und das Spiel um Macht begann aufs Neue.

In diesem Kapitel geht es um die Nordallianz, eine der fünf großen Zivilisationen, die im Jahre 2200 AD die Vorherrschaft auf den Kontinenten an sich gerissen haben. Nach der allgemein gehaltenen Beschreibung folgen Beschreibungen der Einheiten und Unterorganisationen, den so genannten Berufungen, in denen die Charaktere eingebettet sind.





Entwicklungslevel

Jede der fünf großen Zivilisationen verfügt über einen bestimmten Entwicklungslevel, der die jeweiligen Lebensbedingungen widerspiegelt. Dieser Entwicklungslevel taucht in verschiedenen anderen Kapiteln sowie bei der Strukturierung der Ausrüstungslisten wieder auf und unterscheidet im Groben die folgenden vier Kategorien:

Entwicklungslevel I – Rudimentär

Dieser Entwicklungslevel bezeichnet Regionen mit eher mittelalterlichen Lebensumständen. Entweder wurden durch den Mondfall Infrastruktur sowie moderne Industrieanlagen zerstört, oder man verzichtet bewusst auf moderne Technik. In vielen Fällen existiert keine Stromversorgung, stattdessen werden Holzöfen befeuert, Windmühlen gebaut und Ochsen vor den Karren gespannt. Medizinisch gibt es nur eine Grundversorgung, die oft auf Naturheilkunde oder rudimentärer Schulmedizin basiert. Computer und moderne Waffentechnologien sind utopisch, stattdessen dienen einfache Waffen und Rüstungen zur Verteidigung – vom Knüppel, über Schwerter bis hin zur Armbrust ist alles denkbar.

Entwicklungslevel II – Fortschrittlich

Diesen Entwicklungsstand weisen zumeist dichter besiedelte Regionen auf, die noch eine gewisse Infrastruktur aufbieten können. Zumeist erfolgt die Stromerzeugung über fossile Brennstoffe (Kohle, Öl, Ethanol) und Generatoren, mit denen vereinzelt kleinere Werkstätten und dergleichen betrieben werden können. Technologie aus der Zeit vor dem Mondfall kann in vielen Fällen repariert und bis zu einem gewissen Grad nachgebaut werden. Die medizinische Versorgung basiert auf überlieferter Schulmedizin, es gibt hygienische Standards und eine rudimentäre Versorgung mit Medikamenten. Man hat sich eben arrangiert und vieles aus der Zeit vor dem Mondfall gerettet. Daher sind auch Desktop-PC und Laptops im Einsatz ebenso wie Handfeuerwaffen, Sturmgewehre, schweres Gerät und Sprengstoffe keine Seltenheit.

Entwicklungslevel III – Modern

Moderne Regionen verfügen über eine ausfallsichere Stromversorgung durch Kraftwerke (Solarenergie, Windräder, Geothermal- und Wasserkraftwerke), industrielle Massenfertigung und eine ausgeprägte Infrastruktur. Das Wissen aus den Jahren vor dem Mondfall ist weitestgehend erhalten geblieben, sowohl in den Bereichen Technik, Elektronik und Medizin, als auch auf dem Sektor der Informationstechnologie. Medizinisch gesehen verfügen diese Regionen über effektive Impfstoffe gegen die meisten Krankheiten und Techniken wie Laser oder Computertomographie. Auf dem militärischen Sektor können diese Regionen sogar auf Plasma- und Protonenwaffen zurückgreifen, oder Vehikel wie Vertikopter oder Panzer einsetzen.

Entwicklungslevel IV – Hochtechnisiert

Regionen mit diesem Entwicklungslevel haben den Mondfall weitestgehend unbeschadet überstanden und präkatakastrophale Technik im Entwicklungsstadium optimiert und erweitert. Die Energieversorgung erfolgt über Fusionskraftwerke und Plasmareaktoren, in den meisten Fällen existiert sogar ein funktionierendes Internet, während Microchiptechnologie und Künstliche Intelligenz erfolgreich in allen Lebensbereichen eingesetzt werden. Auf dem medizinischen Sektor bedeutet das: Heilung von Krebs durch Nanotechnologie; Roboter, die bestimmte Eingriffe selbstständig durchführen; Haut- und Gliedmaßenersatz durch genetische Nachbildung; Regeneration schwerer Verletzungen in Bioplasmatanks. Auf dem militärischen Sektor verfügen diese Regionen über mächtige Technologien, die von lebenserhaltenden Ganzkörperkampfanzügen, über Kampfpläuer bis hin zu vollständig autonomen Robotereinheiten reichen.



Entwicklungslevel IV:
AD-Injektor



Entwicklungslevel I:
38 Zähne Kettenblatt
Schlagring





NORDALLIANZ

• **Geschätzte Mitgliederanzahl:**
ca. 8 Millionen

• **Primärer Lebensraum:**
Europa

• **Durchschnittlicher Entwicklungslevel:**
III – Modern

• **Wichtige Personen:**
*Erzeminenz, Allianzmarschall
Armin von Rhoden und
Ratskanzlerin Katarina Eliskja.*



Der Mondfall schleuderte Europa an den Rand des Abgrunds, doch Glauben, Militär und Kapitalismus gaben den Menschen eine neue Vision: die Nordallianz. Innerhalb weniger Jahre wurde das demokratische Erbe der Dichter, Denker und Philosophen durch einen totalitären Obrigkeitsstaat ersetzt, der auf seinem Fundament aus Bauern und Arbeitern prächtig gedeiht. Freiheit durch Stabilität. An der Spitze dieser noch recht jungen Zivilisation steht ein Dreigestirn aus Hegemonialkirche, Postindustriellen und Allianzgarde, das durch ein einziges Ziel vereint ist: Überleben durch Expansion.

Tagtäglich strömen eifernde Akolythen aus den Hauptstädten der Präfekturen ins Umland, um das Wort Gottes in die neue Welt zu tragen. Wer dieses Wort nicht akzeptiert, wird durch die schwer bewaffneten Allianzgardisten eines besseren belehrt – oder zum Ketzer erklärt und ausgelöscht. Ist eine Siedlung missioniert, beginnen die Pioniere der Postindustriellen breite Schneisen durch die Urwälder

Europas zu schlagen, um überwachte Bahntrassen freizulegen und wieder in Stand zu setzen. Infrastruktur nennen es die Planer, ein Instrument zur Ausbeutung deren Gegner. Nach einigen Wochen, manchmal auch Monaten, ist die Siedlung dann schließlich an das Netz der Nordallianz angeschlossen. Ein kleiner Bahnhof wird errichtet, und mit dem ersten Versorgungszug rollt auch die Integration an. Plötzlich können Bauern ihre Überschüsse über die Postindustriellen in die jeweiligen Hauptstädte verkaufen. Wer kein Bauer ist und Beschäftigung sucht, lässt sich als Arbeiter für die Faktoreien anwerben und wandert ab. Aber auch eine Karriere als Akolyth, Allianzgardist oder Pionier ist jetzt möglich, denn plötzlich kann man nach Eden pilgern und die Hinfahrt ist sogar kostenlos.

Doch so vollmundig der Name Eden aus der Ferne auch klingen mag, bei näherer Betrachtung kann er nicht darüber hinwegtäuschen, dass der Garten Gottes auf Erden alles andere als paradiesisch ist. Das erste, was ein Neuankömmling durch das Waggonfenster zu sehen bekommt, sind Trümmerfelder. Jahre des



Bürgerkriegs haben die Außenbezirke Edens in eine Ruinenlandschaft verwandelt, in der nur noch wenige Menschen leben. Zu gefährlich, denn die Natur, in Gestalt des Teutares, erobert bereits die ersten Gebiete zurück und bringt in seinem Dickicht mutierte Raubtiere mit sich, die alles menschliche Leben als leichte Beute betrachten. Weiter voran in Richtung Zentrum tauchen die ersten Blocksiedlungen auf, in denen die Werksarbeiter eng an eng mit ihren Familien in winzigen Wohnungen leben. Die meisten Straßen hier werden von Sandsackstellungen der Allianzgarde bewacht, auch Panzersperren und Stacheldrahtrollen sind keine Seltenheit – man ist im Krieg mit der NRAF, die sich gerade in den Blockzonen steigender Sympathie erfreut.

Hinter den Wohnghettos beginnt die grüne Zone, in der weißgewandete Akolythen symmetrische Parkanlagen pflegen. Und auch Fußballfelder finden sich hier, auf denen Werksmannschaften an Wochenenden um den Präfekturpokal antreten. Ein bisschen Kurzweil, bevor es am Montag wieder zu den Zwölf-Stunden-Schichten in die Faktoreien geht. Plötzlich stockt der Zug: Sperrzone. Ab jetzt wird kontrolliert, zertifiziert, protokolliert. Zu beiden Seiten des Zuges erstrecken sich gewaltige Industriekomplexe, die fast alle über ein eigenes Kohlekraftwerk verfügen und die Luft mit schwarzem Rauch schwängern. Eine Pfeife dröhnt: Schichtwechsel. Endlose Kolonnen von Arbeitern strömen aus der Vorderseite der Faktoreien heraus und auf der Rückseite in sie hinein. Ein seltsames Bild, als würden nicht Waffen, Fahrzeugteile oder Konfektionskleidung produziert, sondern Menschen. An die Faktoreien anschließend breiten sich festungsähnliche Kasernen aus, das Gardequartier. Auf Betonplätzen exerzieren neue Rekruten den stoischen Gleichschritt. Direkt neben den Gleisen – hinter gut bewachten Zäunen – stehen alte Fluggeräte Spalier, für die entweder kein Treibstoff mehr vorhanden ist oder die nötigen Wartungsspezialisten fehlen. Eine Parade der Vergangenheit, an deren Ende ein mehr als fünfzig Meter hoher Stahlbetonkoloss aufragt – der Zentralbahnhof. Endstation.

Neuankömmlinge dürfen die freien Sektoren der Innenstadt erst nach einer mehrstündigen bürokratischen Prozedur betreten. Jeder Bürger der Nordallianz bekommt eine Akte und einen Ausweis, den er fortan immer bei sich tragen muss. Stammbäume, soweit bekannt, werden notiert und anhand bestehender Datensätze durchleuchtet, biografische Daten abgefragt und diverse andere, stellenweise recht diffuse Fragen gestellt. Volkszählung heißt es offiziell, Schikane und Überwachung meinen die anderen. Anschließend scheint einem endlich wieder Tageslicht ins Gesicht. Vor dem Neuankömmling breitet sich der Garten Eden aus,

eine ausgedehnte Parkanlage im Herzen der Stadt, in deren Mitte die berühmte Freikanzel steht. Von hier aus werden einmal in der Woche Messen von den Eminenzen gehalten, die via Radiosender auf dem gesamten Hoheitsgebiet der Nordallianz empfangen werden können. Um den Garten Eden gliedern sich fünf Sektoren, von denen die ersten zwei, der Gast- und der Marktsektor, jedem Besucher frei zugänglich sind. Während im Gastsektor Hotels, Bars und Theater für Abwechslung sorgen, reiht sich im Marktsektor ein Geschäft an das andere. Es gibt kaum eine Ware, die nicht auf oder unter einer Ladentheke erhältlich ist. Überflüssig zu erwähnen, dass auf Besitz, An- oder Verkauf von Schwarzmarktwaren harte Strafen stehen, die nur durch entsprechend hohe Bestechungsgelder abgewendet werden können.

Die drei übrigen Sektoren (Klosterbezirk, Verwaltungstrakt und Kommandantur) sind für normalsterbliche Bürger der Stadt unzugänglich. Bis an die Zähne bewaffnete Allianzgardisten halten vor Maschendrahtzäunen Wache, an den Leinen in ihren Händen zerren geifernde Schäferhunde, die nicht nur Sprengstoff und Drogen, sondern auch Angst wittern können. Während der Verwaltungstrakt durch funktionale Blockbauten dominiert wird, gleicht die Kommandantur einem Haufen lieblos zusammengeschobener Bauklötze mit flachen Dächern und bunkerähnlichen Befestigungsanlagen. Ganz im Gegensatz dazu steht der Klosterbezirk. Hier malen breite, von zierlichen Birken gesäumte Alleen und weiß getünchte Altbauten im Jugendstil ein helles und erhabenes Stadtbild. Alles überragend hebt sich der Hegemonialdom in den Himmel, ein christliches Mahnmal aus Glas und Stahl, dessen Kern durch den alten Berliner Dom gebildet wird – die Schaltzentrale der Hegemonialkirche und innerstes Sanktum der Nordallianz.

Hierarchie

An der Spitze der Nordallianz regiert ein Dreigestirn, bestehend aus Konzil, Konsortium und Kommissariat. Jede dieser Einrichtungen hat im Laufe der Zeit bestimmte Aufgabengebiete übernommen, die relativ autark verwaltet werden. Grundsätzliche Entscheidungen, wie die Expansion in fremde Gebiete, allgemeingültige Gesetze oder Maßnahmen zur Staatsicherung werden in gemeinsamen Sitzungen aller drei Gremien, den Konferenzen, besprochen und per Abstimmung entschieden. In allen Fragen besitzt jedoch die Erzeminenz, das Oberhaupt der Hegemonialkirche, ein Vetorecht, mit dem sie Beschlüsse für vierundzwanzig Monate ad acta legen kann, bevor diese schlussendlich in Kraft treten.



Wappen der Nordallianz





Der Hegemonialdom zu Eden





Die Erzeminenz ist das oberste Amt des Konzils, der kirchlichen Macht im Dreigestirn. Für den Fall ihres Ablebens wird ein Nachfolger aus den Reihen der Eminenzen gewählt. Diese setzen sich wiederum aus ehemaligen Kirchenpräfekten zusammen, den obersten Stellvertretern der Hegemonialkirche in den einzelnen Präфекturen der Nordallianz. Die mittleren Ebenen der Kirchenhierarchie werden von Akolythen bekleidet, die je nach ihrer Funktion unterschiedliche Titel tragen. So gibt es Stadtpräfekten, Verwaltungsakolythen und einfache Pfarrer, an deren Seite sich Amtsanwärter und einfache Präfekte tummeln. Manchmal entsteht der Eindruck, dass das Konzil selbst längst den Überblick über alle Sonderformen und Titel verloren hat, doch wer, wenn nicht die Kirchenbeamten, kann das beurteilen? Neben dem Seelenheil der Allianzbürger obliegt dem Konzil sämtliche zivile Verwaltungstätigkeit in der Nordallianz.

Dem gegenüber steht das Konsortium, ein loser Zusammenschluss der Postindustriellen, bei dem der Ratskanzler den regulierenden Vorsitz innehat. In der Hand des Konsortiums liegt das wirtschaftliche, aber auch das infrastrukturelle Geschick der Nordallianz und es ernennt für jede Präfektur einen Faktoreipräfekten, der Aufträge vergibt und koordiniert. Maschinelle Produktion, Angliederung neu missionierter Dörfer und Gemeinden an das Bahnnetz, Bergung benötigter Rohstoffe – das Konsortium hat weitestgehend freie Hand. Die Drecksarbeit übernehmen die Arbeiter und Pioniere, die für bescheidenen Lohn in den Faktoreien am Band schuften oder sich durch die Urwälder Teutonias kämpfen, um alte Bahntrassen wieder in Betrieb zu nehmen. Innerhalb des Konsortiums zählt nur persönlicher Erfolg und Reichtum, wer also ungenutzte Ressorts für sich entdeckt und wirtschaftlich nutzt, kann vom einfachen Pionier in die erlesenen Logen der Postindustriellen aufsteigen und ein Leben in Ausschweifungen und Luxus genießen. Auf der anderen Seite geht es genau so schnell wieder bergab – ein wenig Pech, und schon rückt ein ehemaliger Postindustrieller Seite an Seite mit den Pionieren in eine ungewisse Zukunft aus.

Die dritte Partei ist das Kommissariat, die Führungsriege der Allianzgarde, an deren Spitze der Allianzmarschall steht. Ihm unterstellt sind der Generalstab und die Generalpräfekten, von denen jeder für die militärische Sicherheit einer Präfektur oder Exklave und damit auch für eine eigene Gardeabteilung verantwortlich zeichnet. Es folgen Gardegeneräle, Offiziere, Unteroffiziere, Hauptmänner, Feldwebel und zu unterst die einfachen Allianzgardisten. Neben der militärischen Sicherheit missionierter Gebiete übernimmt die Allianzgarde gleichzeitig auch sämtliche Polizeiaufgaben, bei

denen sie Hand in Hand mit den Inquisitoren, der Geheimpolizei der Nordallianz arbeitet. Diese symptomatische Verknüpfung zweier unabhängiger Einrichtungen, nämlich Hegemonialkirche und Allianzgarde, bereitet den Postindustriellen mehr und mehr Kopfzerbrechen. Manche von ihnen sehen einen totalitären Obrigkeitsstaat im Verborgenen heranwachsen, der eine Verstaatlichung sämtlicher Industrie und damit die Auslöschung jeglicher industrieller Macht plant. Die Erzeminenz lächelt und schweigt.

Ziele und Weltanschauung

Die Nordallianz zählt zu den aggressivsten Zivilisationen der Welt nach dem Mondfall. Expansion durch Missionierung, Eroberung neuer Rohstoffgebiete und anderer lohnenswerter Wirtschaftsressorts stehen auf ihrer Fahne, darunter marschieren Allianzgardisten zu Felde. Eine gottgefällige Welt ist das erklärte Ziel, strukturiert und sauber. Schmutzflecken, wie die ketzerischen Hezekieliten oder die widernatürlichen Debellatoren müssen ausradiert werden. Raging Bull und Temora dürfen sich hingegen die Hände reiben, denn sie sind weit genug entfernt, um in Sicherheit zu sein, und außerdem benötigt die Nordallianz zuverlässige Handelspartner, um ihren wachsenden Appetit auf Waffen, Rohstoffe und Technologien zu stillen.

Geschichte

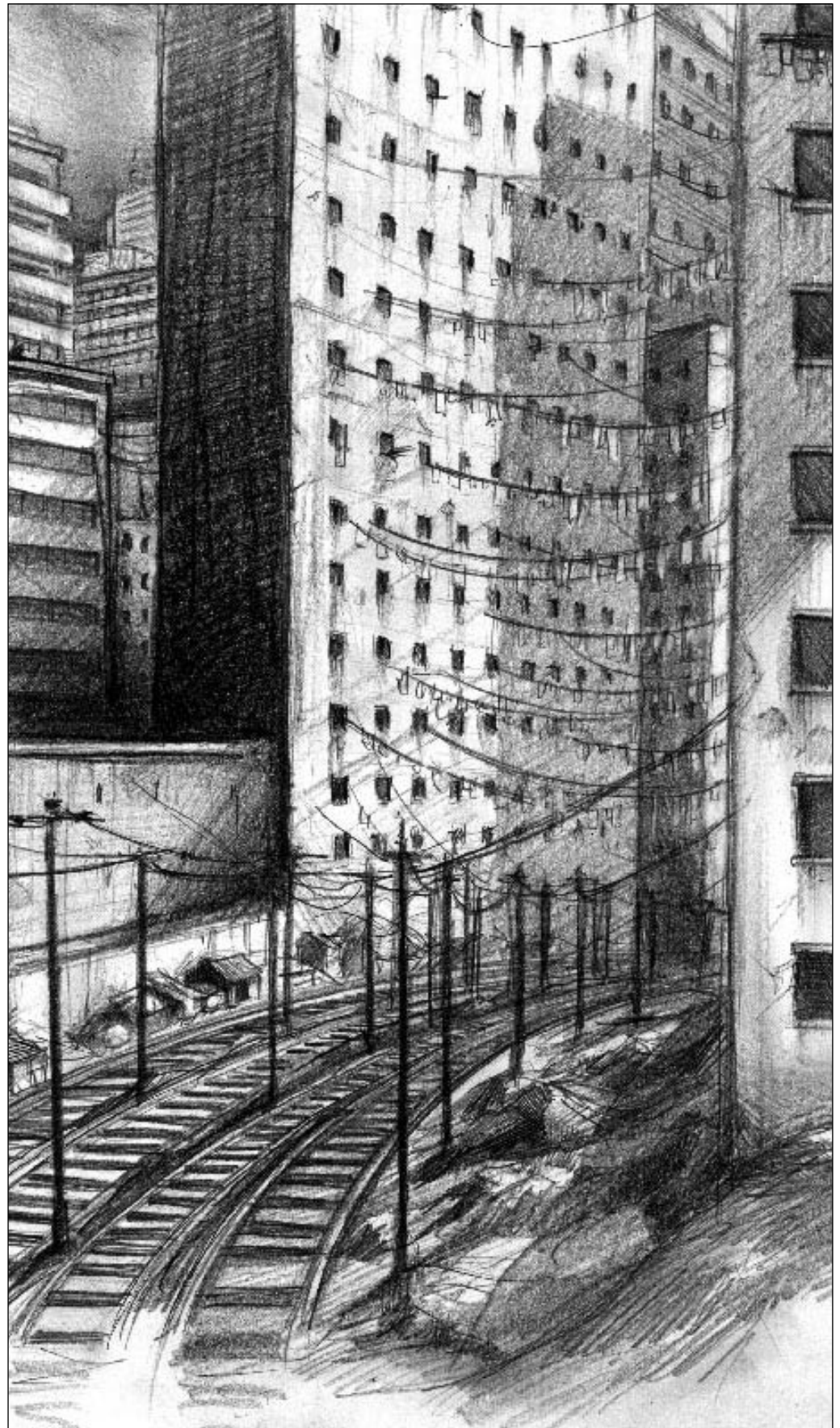
2190: Bruchstücke des Mondes schlagen mit voller Wucht in Europa ein. Neben den Überflutungen werden vor allem die atomaren Anlagen zum Problem. Große Teile Europas werden verstrahlt und entvölkert, weitere Umweltkatastrophen legen das Strom- und damit das Kommunikationsnetz lahm. Die Staaten beginnen zu zerbrechen – lediglich die Metropolen werden von den einzelnen nationalen Streitkräften geschützt und in Massenauffanglager verwandelt.

2191: Das Ansteigen der Weltmeere verschlingt etliche Metropolen, stellenweise werden die Menschen völlig unvorbereitet von den Fluten hinfert gerissen. Panik breitet sich aus und eine gewaltige Stadtflucht setzt ein. Auf dem Land versprechen sich die Menschen bäuerliche Grundversorgung, doch sie treffen auf aggressive Wildtiere und abgeschottete Dorfgemeinschaften, die nicht teilen wollen. Hunderttausende sterben auf der Flucht. Die Europäische Staatenunion wankt und wird unter ihrem eigenen Gewicht zerschlagen.



Erzinquisitor





Südliches Eden





2192: Das ehemalige Berlin liegt am Boden. Nur noch 60.000 Menschen bevölkern die einstige Millionenmetropole, darunter die Bundesregierung, die versucht, die deutsche Bundesrepublik als solche aufrecht zu erhalten. Sie kapituliert im Angesicht revoltierender Meuten in den Straßen. Der Staat bricht zusammen, Berlin selbst fällt in einen Bürgerkrieg.

2193: Die Zustände im alten Europa sind katastrophal. Immer mehr Menschen sterben an den Folgen der Strahlung, ganze Landstriche sind entvölkert, mit gewaltiger Geschwindigkeit erkämpft sich die Natur zurück, was einst ihr gehörte. Im Zentrum des ehemaligen Deutschlands beginnt der Teutoburger Wald zu wuchern. In seinem Schatten findet ein sprunghafter Anstieg der Wildtierpopulation statt: abnormal große Wölfe, Luchse und Bären werden zur ständigen Bedrohung. Hinzu kommen entflozene Zootiere, die in einer Umwelt ohne natürliche Feinde schnell Fuß fassen und sich sprunghaft vermehren – der Mensch wird nach und nach in seine Siedlungen zurückgedrängt, längst besiegte Feinde werden wieder zu einer tödlichen Gefahr. In Berlin versammeln sich die Überbleibsel der Bundeswehr. Die Stadt wird befriedet und in eine streng reglementierte Notstandszone umgewandelt.

2194: Rom versinkt in den Fluten des anschwellenden Mittelmeeres. Die Kunde verbreitet sich wie ein Lauffeuer durch die europäischen Länder, von Kirche zu Kirche. Zeitgleich erhebt sich das Gerücht einer sicheren Zuflucht im Nordosten Deutschlands. Man spricht von einem Garten Eden. Die Kirche erfährt einen gewaltigen Zustrom.

2195: In Eden, dem ehemaligen Berlin, versammeln sich die verbliebenen Oberhäupter der einzelnen Landeskirchen. Konfessionen spielen keine Rolle, denn Europa versinkt im Chaos und man muss handeln. Gemeinsam mit den Streitkräften, die inzwischen auch Verbände anderer Staaten umfassen, wird eine neue Kirche und damit verbunden ein neues Staatsmodell aus der Taufe gehoben: die Nordallianz. Anhand aktueller Karten werden verschiedene Gebiete abgesteckt und in zu sichernde Präfekturen der Hegemonialkirche verwandelt. Zentrum der neuen Nordallianz soll Eden sein, welches wiedererrichtet und anschließend zum Verwaltungssitz jeglicher Expansion werden soll.

2196: Die Nordallianz hat Eden vollständig unter Kontrolle. In den übrigen Präfekturen wurden Hauptstädte ernannt und unter dem Kirchenbanner eingenommen. Ein Dreigestirn aus Kirche, Militär und Postindustriellen formiert sich und sorgt für

Stabilität, auf dem Rücken unzähliger Bauern. Nach und nach werden Bahntrassen wieder in Betrieb genommen und die Natur, in Gestalt des Teutares, wird zurückgedrängt. Probleme bereitet die Energieversorgung, denn die Geheimnisse der Atomkraft sind in Todeszonen verschüttet. Die rettende Lösung erreicht die Nordallianz aus fernen Gestaden – Island existiert noch, so dass die dortigen Geothermalkraftwerke wieder in Betrieb genommen werden können, um neuen Wasserstoff für die Brennstoffzellen zu produzieren.

2197: Immer mehr Siedlungen sind befriedet und allmählich stellt sich so etwas wie Alltag ein. Von der Exklave Italia aus beginnt die Nordallianz die Küsten Afrikas zu erkunden. Die Exklave Le Maghreb wird gegründet. Parallel beginnen im Süden der Präfektur Gallia die Kinder Emeths, eine radikale und menschenverachtende Ketzersekte, für Unruhen zu sorgen.

2198: Im Zentrum der Nordallianz wurde via Radio und Eisenbahn wieder eine stabile Infrastruktur aufgebaut. Neue Produktionswege und die Verknüpfung von Rohstofflieferanten lassen die Hauptstädte der Präfekturen neu erblühen. Kirchensprache ist Latein, über die Grenzen hinweg hilft Neu-Esperanto bei der Verständigung, das in regional variierenden Abwandlungen in allen Ländern der Nordallianz gesprochen und in Kirchenschulen gelehrt wird.

2199: Eden wird durch eine Reihe von Anschlägen der NRAF erschüttert. Diese neue Vereinigung bekämpft den absolutistischen Obrigkeitsstaat der Hegemonialkirche. Die Allianzgarde schlägt mit voller Härte zurück und verwandelt die äußeren Zonen Edens in Bürgerkriegsgebiete. Militärpatrouillen und –kontrollen sind an der Tagesordnung.

2200: Die Nordallianz hat die Kontrolle über das europäische Kernland errungen und Eden weitestgehend stabilisiert. In nur zehn Jahren hat die Hegemonialkirche aus dem Chaos eine neue Zivilisation geschaffen und alte Strukturen durch neue ersetzt. Erfolg, der beflügelt und nach neuen Zielen streben lässt.

Stereotypen

Hezekieliten: Ketzer, die die wahre Bedeutung Gottes für ihre eigenen, menschenverachtenden Ziele verdrehen und mehr Maschinen als Menschen freien Willens sind. Sie haben keine Daseinsberechtigung.

Debellatoren: Widernatürliche Ausgeburten des Teufels. Ihre Kräfte geben der Neugründung der Inquisition eine Daseinsberechtigung. Hoffentlich werden auch die anderen Zivilisationen eines Tages die Gefahr, die von diesen Absonderlichen ausgeht, erkennen und dazu beitragen, sie vom Angesicht der gottgeweihten Erde zu tilgen.

Raging Bull: Gesetzlose, Mutanten, Vandalen und Plünderer, die sich nicht annähernd über den Wert ihrer Waren im Klaren sind. Einst wird die Nordallianz sie mit Güte aufnehmen und sie zu Soldaten in Gottes Feldzügen verwandeln, oder zu Staub unter seinen Füßen.

Temora: Die einzige der Nordallianz ebenbürtige Zivilisation. Noch sind sie uns technisch überlegen, deswegen schenken wir ihnen ein Lächeln und unsere Rohstoffe, im Austausch gegen wichtige Waren. Doch irgendwann werden wir selbst gegen diesen Gegner bestehen können. Irgendwann.





Geografische Lage

Das Hoheitsgebiet der Nordallianz erstreckt sich über weite Teile Zentraleuropas und ist in fünf Präfekturen und drei Exklaven aufgeteilt. Die bedeutendste und stabilste Präfektur ist Teutonia, die das ehemalige Deutschland, Teile der Beneluxstaaten, der Schweiz und Österreich umfasst. Hauptstadt der Präfektur ist Eden, das einstige Berlin, das mit einer Viertelmillion Einwohner die größte Metropole der Nordallianz ist.

Weite Teile Osteuropas wurden in der Präfektur Slavia zusammengefasst, deren Hauptstadt Prag ist. Slavia erstreckt sich vom vormaligen Polen im Norden bis ins ehemalige Ungarn und Österreich im Süden. Ein Vorrücken nach Slowenien ist zwar auf der Karte geplant, jedoch erschweren dort diverse Guerillabrigaden der NRAF den Vormarsch der Pioniere.

Die dritt wichtigste Präfektur ist Gallia, von deren Hauptstadt Paris aus das ehemalige Frankreich, die zerstörten Beneluxstaaten und Teile der Alpen erschlossen werden. Der Glaubenskrieg gegen die aufstrebenden Kinder Emeths erschwert die infrastrukturelle Erschließung dieser Präfektur, die zurzeit mehr Ressourcen verschlingt, als sie liefert. Das Zentrum dieser Sekte wird in den gallischen Alpen vermutet, in die man sie zurückzudrängen versucht. Doch unlängst laut gewordene Gerüchte, die Kinder Emeths würden im völlig verwilderten Spanien Fuß zu fassen versuchen, lässt die Hoffnung der Nordallianz auf ein Ende dieses Konflikts in weite Ferne rücken.

Nördlich gelegen befinden sich die beiden unbedeutenderen Präfekturen Britannia und Skandinaavia. Während erstere die größte Insel des ehemaligen Großbritanniens umfasst, breitet sich Skandinaavia von den Resten Schwedens und Norwegens bis nach Finnland aus. In beiden Präfekturen dominiert der Kampf gegen die Natur. Während in Skandinaavia die Naoh-Mutation das Land in einen wildwuchernden Dschungel verwandelt hat, wird Britannia von immer neuen Flutwellen und aggressivem Meeresgetier gebeutelt.

Zu den drei Exklaven der Nordallianz zählen Island, Italia und Le Maghreb. Island steuert durch seine Geothermalkraftwerke einen wichtigen Rohstoff zum Gedeihen der Nordallianz bei und zählt nach Eden zu den sichersten Gebieten der Nordallianz. Le Maghreb und Italia fristen bis dato ein eher stiefmütterliches Dasein. Die Zukunft wird zeigen, ob diese Gebiete langfristig in das Hoheitsgebiet eingegliedert werden oder ihre Freiheit wiedererlangen können.

Militär

Die Allianzgarde ist einer der drei Stützpfeiler der Nordallianz und nimmt in der Gesellschaft eine wichtige Rolle ein. Soldaten und besonders Offiziere werden für ihre Verdienste gewürdigt, auf den Straßen werden Uniformen und Abzeichen respektvoll begrüßt. Jedes Jahr entscheiden sich Tausende junger Männer für eine militärische Laufbahn und verpflichten sich für mindestens fünf Jahre. Wer sich bewährt, kann auf der Militärakademie in Eden eine Laufbahn als Offizier anstreben. Andere bleiben lange bei der einfachen Infanterie und hoffen, später ihre Veteranenrente genießen zu können. Noch besteht der Großteil der Garde aus ehemaligen Angehörigen der europäischen Streitkräfte, aber dieses Verhältnis kippt zunehmend zu Gunsten junger Rekruten. Die Garde unterteilt sich in Eliteeinheiten, normale Gardetruppen sowie Wacheinheiten, die die Polizei der Nordallianz stellen. Die unterschiedlichen Einheiten erkennt man vor allem am Grad ihrer Bewaffnung, denn die Garde gibt sich gern geizig, was ihre Schätze angeht. Während in Eden stationierte Sonderkommandos angeblich mit Gefechtsrobotern, Ganzkörperkampfanzügen, Ektoware und so genannten Kampfpfläufeln, zweibeinigen Kampfmaschinen, experimentieren, sind die normalen Gardisten mit dem ausgerüstet, was vor der Katastrophe Standard war. Wacheinheiten erhalten dagegen meist veraltete Sturmgewehre, die von den europäischen Heeren eingemottet worden waren. Nicht selten sieht man in diesen Tagen wieder AKs auf den Straßen. Der Allianzgarde unterstehen ebenfalls die im Aufbau befindliche Luftwaffe mit ihren Vertikopterstaffeln sowie die schlagkräftige Allianzmarine. Noch wartet eine Reihe moderner Kriegsschiffe auf Ersatzteile und geschulte Techniker, aber bald wird sich die Raging Bull nicht nur veralteten Zerstörern und Fregatten gegenübersehen.





Kompetenzgerangel

Immer wieder versuchen hochrangige Mitglieder einer der drei Organisationen Befehlsgewalt über Angehörige der anderen auszuüben. Generäle versuchen Pioniere für ihre Zwecke einzuspannen, die Eminenzen herrschen Gardisten an und Postindustrielle drängen Akolythen, ihnen schnell Verträge und Lizenzen auszustellen. Doch immer wieder müssen sie erkennen, dass ihre Macht an den Grenzen ihrer Organisation schlagartig endet. Zwar arbeiten Konzil, Konsortium und Kommissariat eng zusammen, doch besitzt niemand direkte Befehlsgewalt über Angehörige der anderen Organisationen, egal wie groß der Unterschied in der Befehlshierarchie auch sein mag. In der Praxis wird dies dadurch geregelt, dass hochrangige Mitglieder oft zeitlich beschränkte Befehlsverfügungen ausstellen und so zum Beispiel Gardisten dem Kommando eines Postindustriellen für die Dauer einer Expedition unterstellen.

Technologie

In den Städten der Nordallianz findet sich jede Technologie, die vor der Katastrophe weit verbreitet war. Absolutes Hightech, besonders was KI, Robotik, Genetik und Computertechnologie angeht, ist meist nur ansatzweise in Eden sowie in einigen anderen großen Industrie- oder Forschungsorten vorhanden. Die Postindustriellen beginnen erst damit, Forschungszentren wieder in Betrieb zu nehmen, um das fortgeschrittene Wissen zu verstehen, sie arbeiten dabei Hand in Hand mit der Allianzgarde, die die technologisch überlegenen Einheiten Temoras fürchtet.



Patrouille der Nordallianz





Akolyth

Akolythen sind die Mitglieder der Hegemonialkirche. Sie gestalten das kirchliche Leben, besetzen die Kirchenämter und einige wenige unter ihnen steigen zu Kirchenpräfekten und schließlich in das Konzil auf. Aber Akolythen sind mehr als Priester, sie sind das Fundament der Nordallianz. Akolythen erhalten in den Hochschulen Edens die verschiedensten Ausbildungen und organisieren den Großteil des zivilen Lebens der Nordallianz. Akolythen leiten die Messen, predigen und treiben den Kirchenzehnt ein, verkünden die Worte des Konzils auf den Marktplätzen und stellen in den Amtsstuben Verträge und Urkunden aus. Um den registrierten Bürgern ihr Recht auf Behandlung zu garantieren und um die medizinische Situation zu verbessern, werden immer öfter Akolythen in Krankenhäusern eingesetzt, um den Ärzten zu assistieren, und langfristig werden sie die Ärzte der präapokalyptischen Zeit ersetzen. Eine Laufbahn als Akolyth einzuschlagen, bedeutet also nicht zwangsweise, Priester zu werden. Das Studieren von religiösen Texten ist nur ein kleiner Teil der Aufgaben der Akolythen, deren Anwesenheit das gesamte zivile Leben prägt.

Äußeres Erscheinungsbild

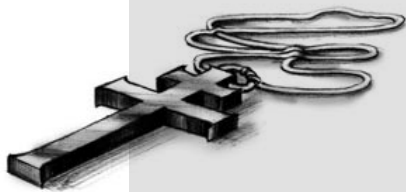
Als gläubige und demütige Diener Gottes spiegelt sich in ihrer Kleidung ihr reiner und anspruchsloser Geist wider. Es gibt keine Kleidungs Vorschrift und das einzige sichere Erkennungsmittel ist das obligatorische Doppelkreuz aus Holz oder Eisen, das an einer Kette oder einem Lederband um den Hals baumelt. Akolythen im Kirchendienst tragen meist weite Kutten aus braunem Stoff, auf deren Rücken ein weißes Doppelkreuz gestickt ist. In der Verwaltung dagegen tragen Akolythen meist eher bequeme Kleidung. Akolythen in den Exklaven oder den wilden Ostgebieten trifft man oft mit schweren Stiefeln und Jeans an, ihre Kleidung ist grob und zweckmäßig. Brüder und Schwestern aus dem ruhigen Eden bevorzugen leichte Sandalen und wertvollere Stoffe. Zwar gibt es Überlegungen der Kirche, einheitliche Kleidung einzuführen, aber noch wären der Planungsaufwand und die benötigten Ressourcen zu groß. Höhere Akolythen, in der Umgebung der Eminenzen und Assistenten der Inquisitoren tragen hellgraue oder weiße Kutten, um ihre Stellung zu unterstreichen. Das Doppelkreuz auf dem Rücken ist dann meist rot.

Hierarchie

Akolythen bekleiden jedes geistige und die meisten Verwaltungsämter in der Nordallianz. Kleinere Dörfer und Städte werden wie die Präfekturen von einem Triumvirat geführt, bei dem der Akolyth mit dem Titel Dorfpräfekt meist den Vorsitz hat. Unterstützt wird er durch ältere Pioniere, die die wirtschaftliche Verwaltung organisieren und einem Hauptmann, der die örtliche Garnison der Allianzgarde kommandiert. Außerhalb dieser Strukturen existiert eine Reihe weiterer Ämter, außerdem vergeben Kirchenpräfekten bei Bedarf oft neue Titel. Selbst das Konzil hat längst den Überblick verloren, welche Funktionen sich hinter der Flut von Bezeichnungen verbergen. Pfarrer, Hirten, Sekretäre, Inquisitorenbegleiter, Regionsassistenten, Schöffen, Distriktspräfekten, Bischöfe, Amtsvorsitzende und Präfekturratsvorsitzende sind nur einige der unzähligen Namen. Die meisten haben nur in einer Präfektur Gültigkeit, denn schon in der nächsten kann der Titel unbekannt sein. Es folgen langwierige Briefwechsel mit Konzilssekretären und den Kirchenpräfekten. Bereits heute stöhnen viele Akolythen unter dieser unnötigen Belastung und rufen nach einer grundlegenden Reform. Doch noch ist man im Konzil mit anderem beschäftigt.

Interna

Immer wieder brechen unter den älteren Akolythen Streitigkeiten aus, was das katholische oder protestantische Erbe der Hegemonialkirche angeht. Während die Ausrichtung des Glaubens offiziell als göttliche Weisung und einstimmige Meinung aller Eminenzen verkauft wird, gibt es Gerüchte, dass sich die Mitglieder des Konzils in religiösen Grabenkämpfen zerstreiten. Noch kann die Erzeminenz das Konzil bei der Auswahl von Kirchenpräfekten und neuen Konzilsmitgliedern mit einem Machtwort auf eine Linie bringen, aber irgendwann muss eine neue Erzeminenz gewählt werden.





Geschätzte Mitgliederzahl:
ca. 100.000

Wichtige Attribute

- Charisma
- Konstitution

Automatische Fertigkeiten

- Handwerk (nach Wahl) 4
- Medizin 3
- Nahkampfwaffen 3
- Soziale Interaktion 3
- Waffenloser Kampf 2

Vorteile

- Feuer des Missionars [3]
- Kontakte [6]

Nachteile

- Mein Glaube, mein Kreuz [3]

Ausrüstung

- Akolythenstab
- Herbal Kit
- Doppelkreuzanhänger
- Erste-Hilfe-Kasten
- 200 Nordmark

Akolythen können weitere Ausrüstung bis zu einem Entwicklungslevel von III käuflich erwerben.



Akolyth



Allianzgardist

Entstanden aus den Überresten der Bundeswehr ist die Allianzgarde heute eine der schlagkräftigsten und größten Armeen der Erde. Gardisten begleiten die Expeditionen, sie beschützen Züge und Industrieanlagen oder sorgen auf den Straßen für Ordnung. Man trifft Gardisten in jeder Ecke der Nordallianz. Bei der Patrouille in den Sümpfen Italias, auf Jeeps in den Steppen des Ostens, auf den Schiffen im Mittelmeer. Wer sich für den Dienst bei der Garde einschreibt, verpflichtet sich für mindestens 5 Jahre und wird entweder dem Dienst bei der Infanterie oder der Marine zugeteilt. Zusammengepfercht mit den anderen Rekruten aus ganz Europa erhält man die Grundausbildung in Eden und wer bisher kein Esperanto konnte, lernt es jetzt. Auf die harte Tour. Wer die Kaserne in Eden als Gardist verlässt, streichelt gedankenverloren über die Tätowierung auf der rechten Brust: ein Doppelkreuz, hinter dem sich zwei kräftige Adlerschwingen ausbreiten. Es folgen fünf Dienstjahre in einer der Kompanien. Nach Ablauf der fünf Jahre kann, wer bei der Garde bleibt, eine Karriere als Offizier anstreben oder in eine der technischen Abteilungen wechseln. Die meisten Gardisten jedoch verbleiben für immer bei der Infanterie.

In den prall gefüllten Arsenalen der Garde lagern die unterschiedlichsten Waffen, die Einheiten bekommen ihre Ausrüstung je nach Aufgabe zugeteilt. Generell gibt sich die Garde gern etwas geizig, gerade frisch aufgestellte Einheiten werden oft an der kurzen Leine gehalten. Eliteeinheiten und Truppen mit regelmäßigem Feindkontakt (meist in Slavia, Gallia und Italia) können dagegen aus den Vollen schöpfen.

Äußeres Erscheinungsbild

Die Einheiten der Garde unterscheiden sich in Uniform und Bewaffnung gravierend. Einzig das aufgestickte Doppelkreuz auf der Schulter und, falls vorhanden, auf dem Helm machen ihre Zugehörigkeit deutlich. Generell tragen die Gardisten Flecktarnuniformen aus den Beständen der ehemaligen europäischen Streitkräfte. Dazu Helme, Kampfstiefel und Kampfwesten. Je nach Verwendungsgebiet kommt Ausrüstung wie gefütterte Stiefel und Uniformen oder Tropenausrüstung dazu. Unteroffiziere haben zudem meist Zugriff auf Map-Pads und Virtualfeldstecher, und die Eliteeinheiten verfügen über die modernsten Waffen und Rüstungen der Garde, wie z.B. Battle-Command-Helme.

Hierarchie

Die Ränge der Infanterie (Kampftruppe und Wacheinheiten) lauten in aufsteigender Reihenfolge:

- Gardist
- Feldwebel
- Hauptmann
- Militärpräfekt
- Allianzmarschall.

Die Ränge der Marine (Süd- und Nordflotte) lauten in aufsteigender Reihenfolge:

- Gardist
- Kapitän
- Vizeadmiral
- Admiral der Flotte
- Marschall der Flotte

Interna

In der Garde gibt es Gerüchte um ein so genanntes „Ausbildungslager Z“, eine geheime Kaserne in den Weiten Gallias. Angeblich besitzen die Mitglieder des dort stationierten Korps übernatürliche Fähigkeiten, einige vermuten, man würde dieses Kommando gegen die Kinder Emeths einsetzen.





Geschätzte Mitgliederzahl:
ca. 100.000

Wichtige Attribute

- Agilität
- Konstitution

Automatische Fertigkeiten

- Athletik 3
- Nahkampfwaffen 5
- Recherche 2
- Schusswaffen 5

Vorteile

- Ressourcen [3]
- Drill [6]

Nachteile

- Geistesstörung: Misstrauisch [3]

Ausrüstung

- Kampfnesser
- Sturmgewehr nach Wahl
- Pistole oder Revolver nach Wahl
- Kampfweste
- 200 Nordmark

Allianzgardisten können weitere Ausrüstung bis zu einem Entwicklungslevel von III käuflich erwerben.



Allianzgardist



Pionier

Aus der Luft betrachtet, erinnert die Nordallianz an ein gewaltiges Spinnennetz. Wie seidene Fäden ziehen sich die Bahnlinien durch die tiefgrünen Wälder, Städte und Industrieanlagen bilden die Knotenpunkte. An vielen Orten ragen die Gleise noch ins Nichts, verschwinden spurlos unter Wurzeln und dichtem Gestrüpp. Doch wenn die Morgensonne über den Horizont klettert, dringen Stimmen durch die neblige Luft. Eine Motorsäge erwacht kreischend, es hämmert, klopft, hackt. Grobe Hände packen die Reste von zerlegten Bäumen zur Seite, auf den Armen glänzt der Schweiß. Unermüdlich graben sich die Pioniertrupps wie Maulwürfe durch die Wälder. Entlang der versunkenen Bahntrassen roden sie den Wald, reparieren die Gleise und ziehen Stromleitungen. Die Nacht verbringt man hinter Stacheldraht in bewachten Camps oder auf Holzpritschen in den gepanzerten Montagezügen, während Scheinwerferlicht den Waldrand abtastet. Am nächsten morgen geht es weiter, Meter für Meter. Ab und zu kommt der Postindustrielle vorbei und lässt seine Assistenten den Lohn verteilen. Die Geldbündel werden hastig weggesteckt, eine Zigarette später geht das Hacken wieder los.

Pioniere werden von den Postindustriellen angeheuert, meist für einen Zeitraum von einigen Monaten, um ein bestimmtes Projekt fertigzustellen. Neben der Freilegung oder Errichtung von Bahntrassen nehmen Pioniere auch verlassene Fabriken wieder in Betrieb oder suchen in Trümmern nach wertvollen Artefakten. Ausgebildete Pioniere reparieren Fertigungsmaschinen, legen Strom- und Telefonleitungen und schlachten verlassene Fahrzeuge aus. Beinahe jede technische Tätigkeit bei der Expansion wird von einem Pionier erledigt, das meiste ist Knochenarbeit für die ungelernzte Masse.

Nachdem die Arbeit erledigt wurde, werden die Pioniere zurück in die Stadt gebracht, wo sie bei Alkohol und schönen Frauen ihren Lohn verprassen. Einige bleiben ihren Postindustriellen auch weiterhin verpflichtet, eine Handvoll lässt sich in Eden weiterbilden. Und manch einer spart seinen Lohn oder hofft auf einen großen Fund, um irgendwann selbst eine Gruppe Pioniere anzuheuern und eine verlassene Fabrik in Besitz zu nehmen.

Äußeres Erscheinungsbild

Pioniere tragen, was ihnen zweckmäßig erscheint und was sie finden oder erhandeln können. Man trifft sie meist in Stiefeln, Overalls oder in abgewetzter Armeekleidung. Da in den Wäldern auf die äußere Erscheinung kein Wert gelegt wird, erkennt – und riecht – man Pioniere sofort. Denn wer einige Jahre lang bei den Pionieren war, der wird auch beim Urlaub in der Stadt keine passable Erscheinung mehr abgeben.

Hierarchie

Unter den Pionieren gibt es keine echte Rangordnung, alle sind dem jeweiligen Postindustriellen und seinen Assistenten verpflichtet. Bei größeren Projekten ernannt der Postindustrielle Capos, die dann eine Zeit lang die anderen Pioniere überwachen.

Interna

Seit einigen Monaten heuert eine Gruppe unabhängiger Pioniere ihresgleichen an, um gemeinsam Fabriken in Besitz zu nehmen. Angeblich verteilen sie an die beteiligten Pioniere Anteilsscheine an den neuen Faktoreien. Die Postindustriellen sind über diese Konkurrenz ebenso wenig erfreut wie über die steigenden Lohnforderungen der Pioniere, erst recht, seit Gerüchte über eine Kooperation der NRAF mit den unabhängigen Pionieren die Runde machen.





Pionier

Geschätzte Mitgliederzahl:
ca. 50.000

Wichtige Attribute

- Intelligenz
- Konstitution

Automatische Fertigkeiten

- Handwerk (nach Wahl) 4
- Handwerk (nach Wahl) 3
- Naturwissenschaften 4
- Überleben 4

Vorteile

- Spürhund [3]
- Ressourcen [3]
- Allrounder [3]

Nachteile

- Ungehobelt [3]

Ausrüstung

- Machete
- Map Pad
- 200 Nordmark

Pioniere können weitere Ausrüstung bis zu einem Entwicklungslevel von III käuflich erwerben.





Inquisitor

Jeden Tag versuchen Ketzer, Mutanten und Rebellen, die Nordallianz ins Chaos zu stürzen. Jeden Tag bedrohen korruptierte Anführer und die rasante Expansion die Stabilität und Sicherheit der Nordallianz. Es gibt nur eine Macht, nur eine Organisation, die das Bestehen der mächtigsten Nation der Erde garantieren kann. Ihre Mitglieder tragen eine schwere Verantwortung, sie sind verantwortlich für das Überleben ihrer Mitmenschen, sie sind es, die die unzähligen Schrecken bekämpfen. Und zwar meist, ohne dass es die einfachen Bürger mitbekommen.

Zumindest ist dies der Glauben der Mitglieder der Inquisition, jener schemenhaften Organisation im Grenzbereich zwischen Kirche und Garde. Als Angehörige einer schleierhaften Elite durchstreifen Inquisitoren die Präfekturen der Nordallianz, getarnt als Pioniere, Akolythen oder Gardisten. Sie überprüfen den Glauben von Akolythen und durchleuchten die Abrechnungen in den Ämtern. Inquisitoren machen Jagd auf die Kinder Emeths, spüren Debellatorenzirkel auf und bringen Mitglieder der NRAF zur Strecke. Inquisitoren begleiten, meist inkognito, Expeditionen und überprüfen abgelegene Dörfer. Zu diesem Zweck haben Inquisitoren Zugriff auf modernste Technologie, wie die sagenumwobene Ektoware, und sind mit besonderen Befugnissen ausgestattet. So können sie kurzfristig Akolythen ernennen und mit lokalen Ämtern beauftragen, langfristig muss dies jedoch vom Kirchenpräfekten bestätigt werden. Bei der Inquisition bewirbt man sich nicht, man wird geworben. Und wer sich nach einem Blick hinter die Kulissen anders entscheidet, kann die Sekunden bis zu seinem Tod an einer Hand abzählen.



Äußeres Erscheinungsbild

Die traditionelle Kleidung der Inquisitoren, eine lange schwarze Kutte mit weißem Doppelkreuz auf dem Rücken, das mit einem Kelch, dem Symbol der Inquisition verziert ist, sowie ein Siegelring mit Doppelkreuz, wird nur selten getragen. Etwa bei festlichen Anlässen und bei kirchlichen Ritualen. Oder auch wenn es gilt, eine Gruppe Gardisten zu beeindrucken und auf die Mission einzuschwören. Normalerweise tragen die Inquisitoren unauffällige Kleidung, da ihr Erfolg zum Großteil auf Tarnung und Unerkanntheit beruht. Inquisitoren reisen beispielsweise als Akolythen, Gardisten, Pioniere, Arbeiter, Nomaden oder Händler durch das Land. Sie vermeiden es, den einfachen Bürgern zu viele Informationen über ihr Tun anzuvertrauen. Denn das Unbekannte wird gefürchtet. Und Furcht führt zu Gehorsam.

Hierarchie

Die Inquisitoren sind direkt dem Konzil unterstellt und haben einfachen Akolythen gegenüber eine beschränkte Befehlsgewalt. Offiziell hat die Inquisition keinen Freibrief zum Töten, allerdings greifen sie nicht selten im Auftrag des Kirchenpräfekten oder der Eminenzen zu kapitalen Maßnahmen. Hierzu brauchen sie meist Hilfe durch die Garde, sie müssen dann – wie Postindustrielle und Akolythen – bei den lokalen Kommandanten, beim Militärpräfekten oder beim Allianzmarshall einen Antrag stellen. Innerhalb der Inquisition gibt es nur drei Ränge: den normalen Inquisitor, die Führungsriege aus je einem Großinquisitor pro Präfektur und zuletzt den Erzinquisitor. Anders als die Eminenzen oder Postindustriellen treten die Großinquisitoren öffentlich nicht in Erscheinung. Einfache Inquisitoren kennen nicht einmal den Namen des amtierenden Erzinquisitors.

Interna

Nach einer Reihe blutiger Anschläge durch die NRAF sind wieder vermehrt Inquisitoren in Eden unterwegs. Viele mutmaßen, dass es unter den Führungspersönlichkeiten der Nordallianz Sympathisanten gibt, die die Rebellen unterstützen. Für einen Inquisitor kann es kaum eine größere Ehre geben, als eines dieser erbärmlichen Individuen zu enttarnen und dem Schafott zuzuführen.





Geschätzte Mitgliederzahl:
ca. 5.000

Wichtige Attribute

- Charisma
- Psyche

Automatische Fertigkeiten

- Empathie 2
- Nahkampfwaffen 3
- Okkultismus 1
- Recherche 4
- Schusswaffen 3
- Soziale Interaktion 2

Vorteile

- Schwarz und Weiß [6]
- Ektoware [6]

Nachteile

- Unbeirrbar [6]

Ausrüstung

- Inquisitorschwert
- Mark 6 Revolver
- Robe und Siegelring
- Verkleidung
- 200 Nordmark

Inquisitoren können weitere Ausrüstung bis zu einem Entwicklungslevel von III käuflich erwerben.



Inquisitor



AM RANDE

Menschen, die nicht den fünf großen Zivilisationen angehören sind entweder Nomaden oder Utopisten.

Sie sind weit über alle Kontinente verstreut und meistens einzigartig.

Nomade

Als Nomadenvölker werden in aller Regel all jene bezeichnet, die sich keiner der großen Organisationen angeschlossen haben und auf eigene Faust in der Welt überleben. Das Leben eines Nomaden enthält viele Nachteile aber auch einige Vorteile. Der schwierigste Aspekt in einem nomadischen Leben ist wohl die Tatsache, dass man es immer schwer hat das eigene Fortbestehen zu sichern. Ist die eigene Gruppe zu klein, so läuft man Gefahr, schnell, vielleicht sogar beinahe beiläufig, von umherziehenden Räuberbanden ausgeschaltet zu werden. Ebenfalls ist es für kleinere Nomadengruppierungen äußerst schwer den eigenen Fortbestand als auch die Versorgung mit Grundnahrungsmitteln und anderen essentiellen Gütern sicherzustellen. Oftmals befinden sich in einer kleinen Gruppe einfach nicht genug Männer oder Frauen, die in einer bestimmten Sache versiert sind oder fähig sind, das Notwendige zu leisten. Wenn Nomadengruppen größer werden, erregen sie oft die Aufmerksamkeit der Großen und werden des Öfteren vor eine brutale Wahl gestellt. Entweder aufgenommen zu werden oder unterzugehen. Das Leben eines Nomaden ist also immer ein Balanceakt, welcher von vielen Faktoren abhängt, die nicht immer selbst beeinflussbar sind.

Der große Vorteil eines Nomadenlebens ist die Freiheit und Unabhängigkeit. Es müssen keine Regeln und Gesetze befolgt werden, welche oft fernab jener Vernunft oder Realität sind. In jeder Nomadengruppe gibt es auch Anführer, doch dies sind in aller Regel jene, welche sich als wahre Führer hervorgetan haben, das Vertrauen der anderen besitzen und mit Kollegialität und gesundem Menschenverstand an Probleme herangehen. Nomaden befolgen all jene Regeln welche sie mehr oder weniger selbst aufgestellt haben und auch nur solche die zum Nutzen aller sind und das eigene Überleben sichern.

Spieltechnisches

Als Nomadencharakter hat man die absolut freie Wahl, was man sein möchte und dies kann von einem absoluten Alleskönner bis hin zu einem Spezialisten auf einem bestimmten Gebiet alles sein. Dabei ist es egal, ob dies Koch, Techniker, Soldat, Gärtner oder was auch immer ist. Die Nomadengruppierung an sich sollte im Detail mit dem Spielleiter besprochen werden.

Stereotypen

Nomaden besitzen in aller Regel keine stereotypische Haltung gegenüber anderen. Haltungen gegenüber den anderen basiert vor allem auf Erfahrung und gegebenenfalls auch Vorurteilen, die sich mit den Jahren entwickelt haben. Generell sind Nomaden das Neutron in der Spielwelt von Heredium und stehen, wenn auch mit gegebener Vorsicht und Skepsis, den meisten anderen erstmal nicht notwendigerweise feindlich gegenüber.





Wichtige Attribute

- keine

Automatische Fertigkeiten

- 5 Fertigkeiten nach Wahl mit einem Wert von 3

Vorteile

- Ein freier Vorteil im Wert von 6 Punkten, oder zwei Vorteile mit einem Wert von 3.

Nachteile

- keine

Ausrüstung

- Eine Nah- und eine Fernkampfwaffe nach Wahl (Entwicklungslevel siehe unten)
- Mobiler Wasserfilter
- Rationen und Wasservorräte für fünf Tage
- 200 Nordmark oder Hirohito Credits

Nomaden können weitere Ausrüstung bis zu dem Standard-Entwicklungslevel ihrer jeweiligen Zivilisation käuflich erwerben.



Nomade



Utopist

Unter diesen Begriff fallen all die kleinen Enklaven, die sich eine eigene Art der Kultur erwählt haben und in Abgeschiedenheit vor sich hinexistieren. Im Gegensatz zu den Nomaden sind Utopisten sesshaft. Selbstversorgende Sekten, Kommunen, aber auch Demokratien und gar Künstlerdörfer finden sich in den Gebieten weit ab jeglicher Zivilisation. In den meisten Fällen sind die herrschenden Gesetze für Besucher befremdlich, Außenweltler nicht oder nur zähneknirschend willkommen, denn jede Utopie ist ein fragiles Gebilde, das durch die falschen Fragen oder durch bloßes bekannt werden zerbrechen kann.

Spieltechnisches

Als Utopist genießt man die freie Wahl der Profession, daher sind ebenso Alleskönner wie Spezialisten denkbar. Die Utopistengruppe kann eine der in Kapitel: Randgruppen beschriebenen Gruppierungen oder auch frei erfunden sein. Eine eigene Utopie sollte im Detail mit dem Spielleiter abgesprochen werden.

Stereotypen

Die Vorurteile einzelner Utopisten basieren auf den jeweiligen Erfahrungen, die diese mit Angehörigen anderer Zivilisationen gemacht haben. Seien sie kreativ.



**Wichtige Attribute**

- keine

Automatische Fertigkeiten

- 5 Fertigkeiten nach Wahl mit einem Wert von 3

Vorteile

- Ein freier Vorteil im Wert von 6 Punkten, oder zwei Vorteile mit einem Wert von 3.

Nachteile

- keine

Ausrüstung

- Eine Nah- und eine Fernkampfwaffe nach Wahl (Entwicklungslevel siehe unten)
- Mobiler Wasserfilter
- Rationen und Wasservorräte für fünf Tage
- 200 Nordmark oder Hirohito Credits

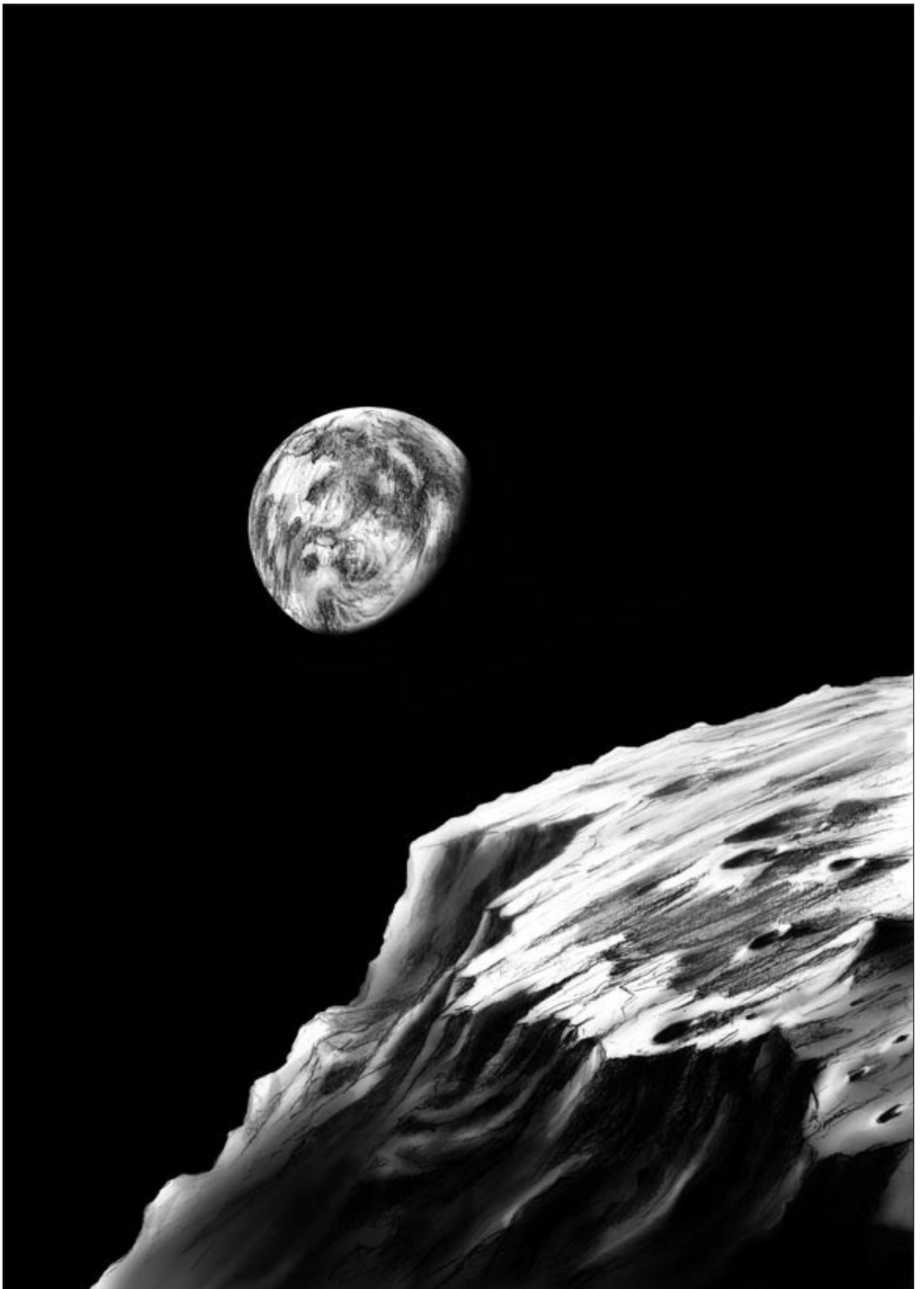
Utopisten können weitere Ausrüstung bis zu dem Standard-Entwicklungslevel ihrer jeweiligen Zivilisation käuflich erwerben.

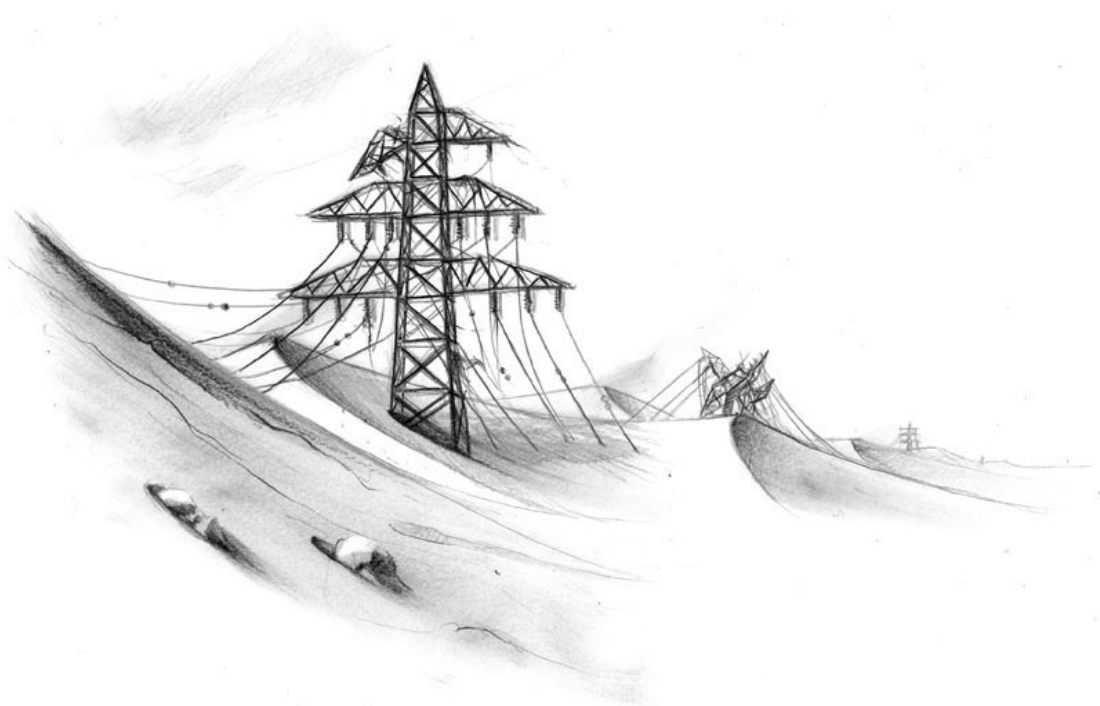




Die Welt ist die Summe des Vergangenen.

- Novalis





LANDMASSE

Von jeher unterschieden sich die sechs Kontinente der Erde grundlegend. Geografische Form, Vegetation und Klima verliehen jedem ein einzigartiges Aussehen, eine einmalige Atmosphäre. Seit die ersten Menschen Afrika verließen, um schließlich als dominante Spezies den Planeten Erde zu unterwerfen, hat sich vieles verändert. Viele Orte sind kaum wiederzuerkennen, nur wenige blieben unberührt. Trotzdem gleicht kein Kontinent dem anderen. Zu den Unterschieden in Flora und Fauna, in Klima und Geografie gesellten sich Sprachen, Architektur und auch die Menschen selbst, die sich in ihrem Aussehen verschieden entwickelten.

Trotz einer Annäherung durch Globalisierung und die Internetkultur vor dem Mondfall, blieb jeder der Kontinente eine Welt für sich. Das kleine, hochtechnisierte Europa und das überbevölkerte Asien bildeten die Machtpole, während Australien sich zunehmend isolierte und Afrika weiterhin von Kriegen verheert wurde. Lateinamerika stemmte sich verzweifelt gegen den Würgegriff des Naoh-Dschungels und in den Überresten der Vereinigten Staaten tobte ein blutiger Bürgerkrieg zwischen Einheimischen und Debellatoren.

Zehn Jahre nach dem Mondfall sind die Kontinente kaum wiederzuerkennen: Überwuchert, verdorrt und teils unter dem angestiegenen Meeresspiegel verschwunden. Der Mensch hat sich in wenige Ballungsräume zurückgezogen oder durchstreift ziellos die Ödnis. In jedem Erdteil erwacht eine neue Zivilisation, so verschieden und fremdartig wie der Kontinent, den sie bewohnt.





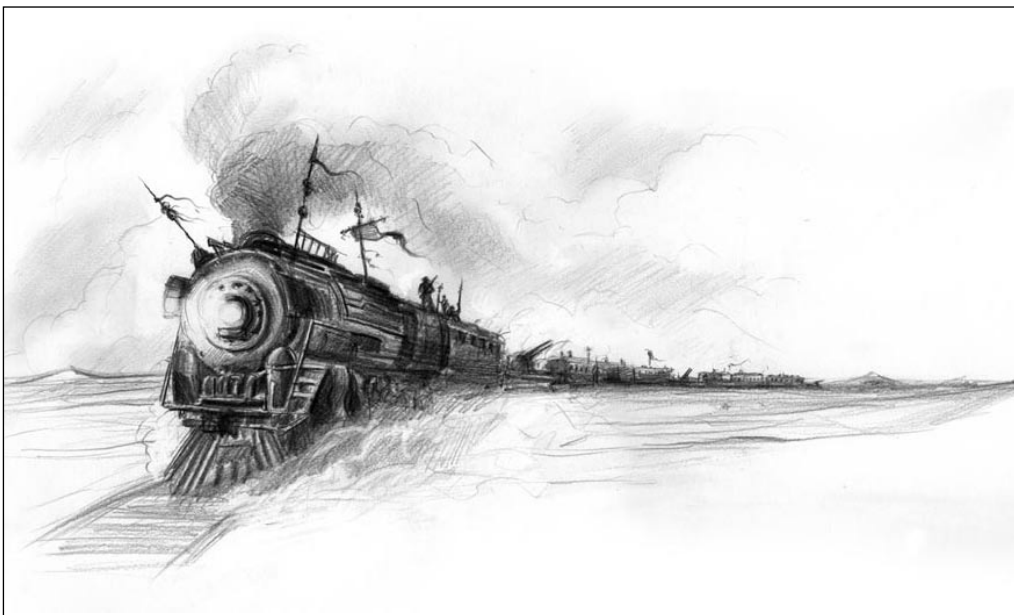
EUROPA

Chaos. Nur wenige Wochen anhaltender Naturkatastrophen im Zuge des Mondfalls genügten, um die hochindustrialisierten europäischen Staaten ins Chaos zu stürzen. Was über Jahrtausende gewachsen war, versank an den Küsten in meterhohen Flutwellen der Weltmeere. Erdbeben erschütterten das Inland, die ersten atomaren Endlager und Ölraffinerien begannen zu lecken, Bergwerke und Industrieanlagen stürzten in sich zusammen und gingen in Flammen auf, bis ganz Europa von Feuer und Rauch bedeckt war. Apokalypse, bis der Regen kam. Sintflutartig schüttete der Himmel Wassermassen aus, die den giftigen Rauch als Laugen und Säuren auf die Erde niedergehen ließen. Die begradigten Flüsse konnten diese enormen Wassermassen nicht aufnehmen und traten schmatzend über die Ufer. Kurz darauf setzte das Fischsterben ein. Schwermetalle, Öl, Dünger, Strahlung – alles, was die Flüsse in den Städten und Industriegebieten aufnahmen, verteilten sie freigiebig ans Umland. Innerhalb weniger Tage waren sämtliche Flüsse tote Gewässer und die angrenzenden Gebiete kontaminierte Todessümpfe. Als der Regen endlich aufhörte, litt ganz Europa an einer tödlichen Sepsis. Reines Wasser wurde zum umkämpften Luxus, unreines zur Ursache eines Massensterbens, wie man es seit der Pest im Mittelalter nicht mehr gesehen hatte.

Übrig ist ein Kontinent geblieben, der sich in den letzten zehn Jahren seiner Existenz extrem verändert hat. Dicht besiedelte Gebiete sind rar gesät, stattdessen überwuchern, angetrieben von der Naoh-Mutation, neue Urwälder die Ruinen der einstigen Zivilisationen. Der Mensch ist nicht mehr länger Herr seiner Umwelt, sondern muss tagtäglich entweder gegen den Naoh-Dschungel oder gegen seine tierischen Bewohner bestehen. Kein leichter Weg, und bislang beschreitet ihn nur die Nordallianz mit Erfolg. Während ihre waghalsigen Pioniere Tag für Tag ein Stück Lebensraum zurückerobern und die ungebändigte Natur mit einem Flechtwerk aus Bahntrassen durchschneiden, sind andere Landstriche völlig entvölkert oder nur noch von Nomaden und Utopisten bewohnt, die sich an den Glanz von einst klammern.

Die Nordallianz

Expansion durch Missionierung – durch diese Zielsetzung hat die Nordallianz in nur zehn Jahren eine neue Zivilisation auf den Verheerungen der Apokalypse erschaffen. Der Hoheitsbereich der Nordallianz ist in fünf zusammenhängende Präfekturen und drei Exklaven unterteilt. Letztere sind von der Nordallianz kontrollierte Regionen, die noch nicht den Status einer Präfektur innehaben. Das kann daran liegen, dass die Bevölkerung oder das



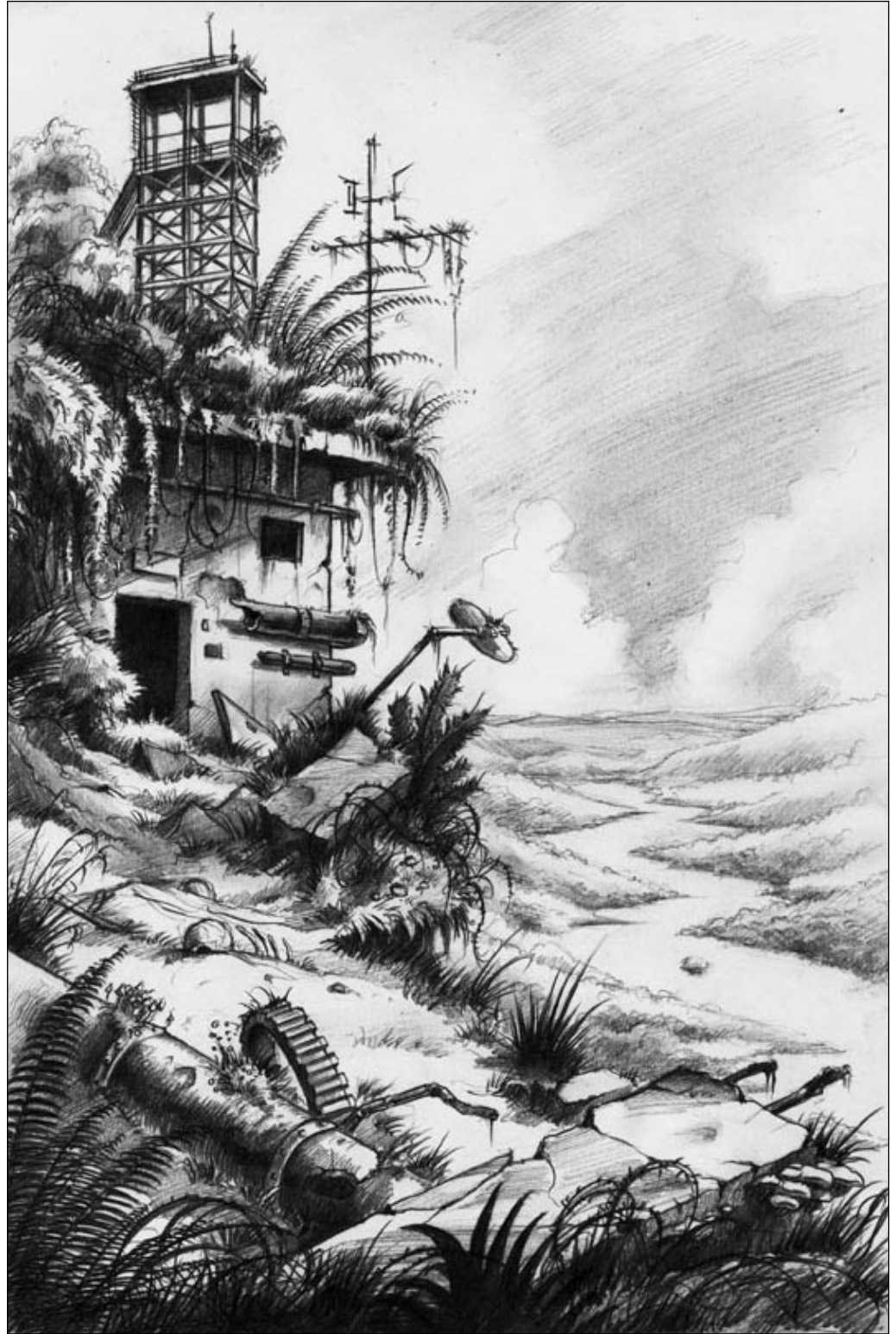
Bahntrasse Präfektur Slavia





kontrollierte Gebiet noch klein sind, dass die Exklave schwer umkämpft ist oder dass die Macht in den Händen lokaler Fürsten liegt. Eine Exklave wird wie eine Präfektur von einem Dreigestirn aus so genannten Kommandanten geführt, die sich angesichts ihrer Position meist große Freiheiten herausnehmen. Noch

sind hier die Sitten weitaus rauer als im Kerngebiet der Nordallianz, aber schrittweise werden die Strukturen angepasst: Militärstützpunkte werden errichtet, die Pioniere sorgen für Strom und Siedlungsprojekte befrieden die Gebiete langfristig.



Blick auf die Rheinschneise





Präfektur Teutonia

Dicht besiedelte Gebiete, Staus von mehreren Kilometern Länge, rauchende Fabriksschlote soweit das Auge reicht – diese Bilder gehören der Vergangenheit an. Von Dänemark im Norden über Deutschland im Zentrum bis zu den Ausläufern Österreichs und der Schweiz im Süden ist Teutonia vom wuchernden Dickicht des Naoh-Urwalds bedeckt. Der Teutares ist allgegenwärtig. Geduldig kriecht er in die Ruinenstädte, zwingt seine Triebe durch Beton und Teer, bis die Denkmäler einstiger Zivilisation schließlich in sich zusammenstürzen und vom immergrünen Unterholz überwuchert werden. Im Schatten dämmriger Baumriesen – manche Nadelhölzer schießen innerhalb nur eines Jahres auf Höhen von bis zu zwanzig Metern empor – schleichen Wildtiere auf der Suche nach Nahrung umher. Der Mensch ist unerwünscht, eine leichte Beute für Wölfe und Raubkatzen, deren Stockmaß längst die Zwei-Meter-Marke erreicht hat. Und dennoch hat die Menschheit den ungleichen Kampf gegen die Natur aufgenommen. Tag für Tag treiben wagemutige Pioniere Schneisen durch den Urwald, legen überwucherte Trassen frei oder befreien unlängst in Betrieb genommene Strecken vom nachgewachsenen Unterholz. Der Einsatz dieser Männer und Frauen sichert das Überleben der Nordallianz, denn die Bahntrassen, die den Teutares wie ein fein gesponnenes Spinnennetz durchziehen, sichern das Wachstum Edens. Rund um die Uhr transportieren schwer gepanzerte Züge Rohstoffe ins Herz der Nordallianz – Getreide, Kohle, Erz und vor allem neue Arbeiter, die in den Faktoreien Edens den Reichtum der Postindustriellen mehren. Letztgenannte finanzieren wiederum neue Pionierexpeditionen, die das Land nach verwaisten Siedlungen durchforsten, um diese zu missionieren und einzugemeinden. Ein effizienter Kreislauf, der Teutonia wachsen und gedeihen lässt, und darüber hinaus zur bedeutendsten Präfektur der Nordallianz erhebt.

Zentralismus

Schaltzentrale dieser rasant voranschreitenden Expansion ist Eden. Tag und Nacht treffen tonnenweise neue Rohstoffe in den Güterbahnhöfen ein. Kohle, diverse Erze und Mineralien, Getreide sowie Tiere und andere Nahrungsmittel, aber auch willige Arbeitskräfte, die Eden inzwischen auf eine Bevölkerungszahl von über einer Viertelmillion haben ansteigen lassen. Dank des neu errichteten Spreehafens besteht zudem eine effiziente Verbindung zum Ozean, über welchen Handelsrouten in die Präfekturen Skandinavien und Britannia, aber auch in die Exklaven Le Maghreb, Italia und Island möglich sind. Gerade Island zählt zu den wichtigsten Rohstofflieferanten, denn von dort erreicht der für die Brennstoffzellen unerlässliche Wasserstoff die Nordallianz, ohne den die Maschinerie innerhalb kürzester Zeit zum Erliegen käme. Ein Umstand, den auch die NRAF erkannt hat, weswegen aufgrund besonders hoher Antriebsgefahren die Arbeitsplätze im Spreehafen zu den bestbezahlten gehören.

Die Rhein-Schneise

Zwar wird das Land westlich und östlich des Rheins offiziell als „vor dem Mondfall industriereich“ und damit „potenziell erschließungswürdig“ eingestuft, doch ein gesteigertes Interesse seitens der Nordallianz besteht nicht. Das Land ist tot. In den Zeiten der Umwälzung zerstörten einige kurz aufeinander folgende Erdbeben einige atomare Endlager und etliche Industrieanlagen. Der durch die rapide schmelzenden Alpengletscher enorm angestiegene Rhein nahm die tödliche Fracht aus Strahlung, Schwermetallen und Giftstoffen in sich auf und verteilte sie an die angrenzenden Gebiete. Das Land versumpfte, der Erdboden wurde auf Jahrzehnte hinaus kontaminiert und der Fluss selbst zu einer zähfließenden, stinkenden Brühe. Heute, zehn Jahre später, hat der Teutares dieses Gebiet erobert und zu seinem schwarzen Herz gemacht. Groteske Mutationen in der Tier- und Pflanzenwelt am Rand des Gebiets vermitteln das Gefühl, an dieser Stelle hätte nicht Gott, sondern der Teufel selbst Hand an die Schöpfung gelegt. Ob es noch Menschen in dieser Region gibt, ist unbekannt aber auch unwahrscheinlich, denn bislang ist keine noch so gut ausgerüstete Expedition aus den Kerngebieten zurückgekehrt. Strahlung und Giftansammlung sind offenbar immer noch so hoch, dass ein Überleben unmöglich ist. Oder?

Eden

- **Geschätzte Einwohnerzahl:**
280.000
- **Zivilisation:**
Nordallianz
- **Entwicklungslevel:**
III - Modern
- **Wichtige Personen:**
Erzeminenz Viktor Magnus,
Allianzmarschall Armin von Rhoden,
Ratskanzlerin Katarina Eliskja



Mutantenschädel





Prag

- **Geschätzte Einwohnerzahl:**
90.000
- **Zivilisation:**
Nordallianz
- **Entwicklungslevel:**
III - Modern
- **Wichtige Personen:**
keine

Präfektur Slavia

Prag. Der Geruch von frischer Farbe zieht durch eine verwaiste Fabrikhalle im Osten der Stadt. Erst vor wenigen Tagen hat ein Trupp Pioniere die schweren Ketten am Tor durchtrennt und das weiße Doppelkreuz der Nordallianz auf das Fabriktor gemalt. Unter der weißen Farbe schimmert noch der Rost vergangener Tage. Aus anderen Hallen hört man bereits geschäftiges Treiben: Arbeiter schleppen Werkzeuge und Maschinen heran, Ingenieure und Mechaniker reparieren stillgelegte Fertigungsroboter und verlegen neue Stromleitungen. Im Büro über der Halle beobachtet der Postindustrielle, wie zwei angeheuerte Mikroingenieure die komplexe Steuerungssoftware neu einstellen und die Computerterminals reparieren. Knapp zwei Monate später trifft der erste Zug mit Metallen ein, nur um kurz darauf die weiterverarbeiteten Teile abzutransportieren.

Dieser Vorgang kennzeichnet Prag – die zweitgrößte Stadt der Nordallianz boomt und entwickelt sich dank der zahllosen Industrieanlagen in ihrer Umgebung zum bedeutendsten Industrie- und Handelszentrum nach Eden. Noch sind große Bezirke der Stadt wild und unkontrolliert, doch täglich rückt die Garde einen Straßenzug vor. Banditen und unabhängige Nomaden weichen vor den waffenstarrenden Soldaten zurück und verkriechen sich in den Kellern und Ruinen. In den Fabrikbastionen der Vorstädte und umliegenden Industriegebiete wird die Garde durch bewaffnete Werkskompanien der Arbeiter unterstützt.

Die östlichen Ebenen

Wütend rüttelt und zerrt der Wind an einer Fahne, das weiße Doppelkreuz auf blutrotem Grund wird hin- und hergerissen, bauscht sich auf und fällt wieder zusammen. Hoch über den Türmen der Festung Löwenfels flattert das heilige Banner der Allianzgarde, während auf den Mauern Gardisten mit Scharfschützengewehren und Virtualfeldstechern den Horizont absuchen. Nomadenstämme und motorisierte Banditengruppen fallen regelmäßig über die nur spärlich gesicherten Grenzen in das Kerngebiet Slavias ein. Nur den wachen Augen der Garde verdankt man, dass es bisher noch nicht zu größeren Angriffen kam. Denn im Hof der Grenzfestung Löwenfels ist der ganze Stolz der Allianzgarde stationiert: Die erste und bisher einzige Panzerkompanie der Nordallianz. Gewaltige EMBT-2 Stahlkolosse, angetrieben mit Wasserstoffturbinen und bestückt mit modernsten Protonengatlings. Auf nachtschwarzen Panzerplatten prangt das Doppelkreuz der Allianz, verziert mit einem stählernen Totenkopf. So lange die Brennstoffzellenversorgung noch nicht gesichert ist, werden die Panzer nur gegen größere Nomadenhorden eingesetzt, aber die Generäle der Festung Löwenfels zählen bereits die Tage, bis die Garde mit Panzern und Vertikoptern gegen die Lager der Barbaren im Osten vorgehen wird.



Schattenseiten ...





Alpenrand

Nahe den Ruinen Wiens. Mehrere schwarze Rauchfahnen liegen über dem kleinen Dorf und vereinen sich über den Fachwerkhäusern zu einer dichten Wolke. Auf den engen Straßen hetzen Menschen in Richtung Marktplatz, vorbei an ausgeschlachteten Autos und vernagelten Schaufenstern. Auf dem Dorfplatz, vor mehreren modernen Gebäuden aus Chrom, Glas und Stahl, brennt ein halbes Dutzend großer Holzhaufen. Ein Trupp Allianzgardisten steht auf den Stufen zum Rathaus und beobachtet die Menschentraube, die sich um das Feuer gebildet hat. Es wird gedrängt und gerangelt, jeder will einen Blick erhaschen.

Ein paar Straßen weiter führt ein Kiesweg zwischen verwahrlosten Grabsteinen und Blumenbeeten zur Dorfkapelle. Vor den offenen Toren steht eine Gestalt in langer schwarzer Robe. Auf dem Rücken prangt das weiße Doppelkreuz, verziert durch den Kelch, das Symbol der Inquisition. Vor dem Inquisitor kniet ein weiterer Mann, zitternd küsst er den silbernen Ring an der Hand des Inquisitors. Der Inquisitor hängt ihm ein kleines hölzernes Doppelkreuz an einem Lederband um den Hals. Der neue Akolyth ist geweiht. Die Schriftrolle mit Siegel der Inquisition und des Kirchenpräfekten Slavia ernennen ihn zum Nachfolger des Pfarrers, der die Gemeinde bisher leitete. Der Inquisitor wendet sich ab und schreitet den Kiesweg hinab, Richtung Marktplatz. Der Geruch von verbranntem Fleisch weht ihm entgegen.

Präfektur Gallia

Während die übrigen Präfecturen in der Umklammerung der Naoh-Mutation ersticken, setzt sich das ehemalige Frankreich vehement gegen den vordringenden Feind zur Wehr. Front ist die Rhein-Schneise, an der mehrere Tausend Allianzgardisten seit Jahren einen erbitterten Grabenkrieg gegen die Natur führen. Ihre Waffen sind Bagger, Raupenfahrzeuge und tonnenweise Herbizide, die den wuchernden Teutares zurückdrängen sollen. Feuer wäre sicher das effektivere Mittel, doch schreckt die Kommandantur Gallias vor dessen Einsatz zurück. Bei einem außer Kontrolle geratenen Waldbrand bestünde die akute Gefahr, dass die im Dickicht verborgenen Industrieanlagen, Raffinerien und Bergwerke Feuer fangen und über Wochen hinweg Giftwolken in den Himmel entlassen. Ganze Landstriche wären bedroht und von der Gnade des Windes abhängig, die Zahl der Opfer damit unkalkulierbar und nicht akzeptabel. Bleibt als einziges Mittel militärische Handarbeit, die unglaubliche Ressourcen verschlingt, aber bislang das Inland vom Teutares frei gehalten hat. Die wenigen Stellen, an denen von ihm losgelöste Naoh-Wälder

wuchern, liegen in den weitläufigen Gebirgszügen des ehemaligen Frankreichs, wo sie von schwierigen Bauernhänden in Schach gehalten werden. Die Männer und Frauen der so genannten Bergpioniere werden von Paris aus durch Nahrung, Werkzeuge und andere Annehmlichkeiten unterstützt, denn der Präfekturhauptstadt ist sehr daran gelegen, dass die mutierte Pflanzenwelt von den fruchtbaren Acker- und Weidegründen des Tieflands ferngehalten wird. Dort gedeiht der eigentliche Reichtum Gallias, der um jeden Preis geschützt werden muss.

Kornkammer

In den meisten anderen Gebieten der Nordallianz ist die Postindustrialisierung auf dem Vormarsch. Faktoreien und Bergbaustandorte garantieren für Wachstum, locken die Menschen vom Land in die anschwellenden Hauptstädte, wo sie ein Leben eingepfercht in tristen Blockanlagen und mit Zwölf-Stunden-Schichten an sechs Tagen der Woche finden. Gallia geht einen gänzlich anderen Weg. Hier strömen die Menschen aus den Städten in die seit dem Mondfall verwaisten Bauerndörfer, wo sie brach liegende Felder und Weinhänge wieder urbar machen und neue Gemeinden gründen. Ackerbau, Viehzucht und Glauben sorgen für ein angenehmes Leben und ein gutes Auskommen, denn die produzierten Überschüsse werden nach Paris exportiert und von dort in alle Präfecturen der Nordallianz verkauft. Der Bedarf steigt – inzwischen sind nicht mehr nur lebendiges Vieh und Feldfrüchte gefragt, sondern auch spezielle Produkte wie gallischer Wein, Käse und Schinken. Ein bisschen Luxus aus der Kornkammer der Nordallianz.

Ketzer

Doch es gibt auch Schattenseiten – im Süden Gallias sorgt eine radikale Sekte von Neo-Katharern, die sich selbst Kinder Emeths nennen, für Unruhe. Ihre Anhänger fallen in die schwach geschützten Dorfgemeinden ein und hinterlassen eine Schneise roter Verwüstung. Wer nicht zum Glauben der Ketzer konvertiert, wird auf barbarische Weise zwangskastriert und seinem Schicksal überlassen. Vor allem im Grenzgebiet zu den ausgedörrten Regionen Spaniens sammelt die Sekte immer mehr Anhänger, denn das Leben dort ist hart, Wasser rar und das Land oft völlig unfruchtbar. Warum sich also nicht einer Vision von einem besseren Leben hingeben und in einer starken Gemeinschaft aufgehen? In Paris schaute man diesem Treiben lange Zeit tatenlos zu, denn die Soldaten, die zum Schutz des Südens nötig gewesen wären, wurden an der Rhein-Schneise gebraucht. Doch inzwischen sind mehrere Inquisitoren nach Südgalia aufgebrochen, um den Widerstand gegen die Ketzer zu organisieren.

Paris

- **Geschätzte Einwohnerzahl:**
40.000
- **Zivilisation:**
Nordallianz
- **Entwicklungslevel:**
III - Modern
- **Wichtige Personen:**
keine





Gemeinden um Shoreham

- **Geschätzte Einwohnerzahl:**
6.000
- **Zivilisation:**
Nordallianz
- **Entwicklungslevel:**
II - Fortschrittlich
- **Wichtige Personen:**
keine

Präfektur Britannia

Logbuch der Paulus, Forschungsfregatte unter Kapitän Eilenstein:

Kommando: Jurgen van Grode (PI). Expeditionsfahrt zu den südlichen Inseln der britannischen Untiefe. Keine genauen Koordinaten bekannt.

Besatzung: 21 Mann Seemannschaft, Van Grode, 11 Pioniere, 1 Arzt, 4 Allianzgardisten, zwei Akolythen. Kurs Nord-West.

08.07.2199 – 09:23h: Van Grode sucht nach sagenhaften Geisterstädten voller Lagerhäuser, riesiger Öltanks und wertvollem Hightech. Er zahlt gut, das Risiko erscheint mir moderat. Um die Inseln rankt sich viel Seemannsgarn, aber kaum jemand hat sie bisher wirklich besucht.



Navigator der Nordallianz





09.07. 2199 – 16:03h: Nähern uns den Küstengewässern des ehemaligen Großbritanniens. See ruhig, kaum Wolken am Himmel. Kurs Nord-West.

Notiz: Einer der Gardisten ist seekrank und füttert die Fische.

10.07. 2199 – 11:56h: Sind an der britannischen Untiefe angekommen. Mit dem Virtualfeldstecher am Horizont eine der Inseln entdeckt. Wir halten Kurs West-Nord-West. Himmel bedeckt, leichter Seegang.

11.07. 2199 – 11:59h: Wir haben die Insel erreicht. Habe an einem Stück Autobahn ankern lassen, das hier circa vier Meter weit ins Wasser hineinragt. Gut geeignet, um die Ausrüstung abzuladen. Die Gardisten erkunden die Umgebung. Wetter bedeckt, leichter Regen. Erwarte stärkeren Regen für heute Abend.

Notiz: Beschreibung der Insel. Die Fernmessung hat eine Länge von etwa 80 Kilometern ergeben, von der Küste aus erkennt man neben einigen markanten Felsen hauptsächlich bewaldete Hügel. Der Strand ist kiesig, etwa nach einhundert Metern beginnt ein lichter Laubwald.

11.07.2199 – 16:25h: Schwere Wolken am Himmel, Regen wird immer stärker. Unruhige See, habe Angst, dass bei einem Sturm heute Nacht das Autobahnstück den Schiffsrumpf aufschlitzt. Werden über Nacht zur Sicherheit einige Kilometer auf See hinausfahren. Van Grode bleibt mit seinen Männern an Land zurück, die Zelte sind bereits in einer kleinen Kuhle in einem angrenzenden Waldstück errichtet. An Bord verbleiben neben der Mannschaft der Arzt und ein Akolyth.

Notiz: Krankheitsfall Akolyth Sebastian Ungermann. Der arme Kerl war vorhin im Wasser, er sagt, er habe eine wunderschöne Muschel gesehen. Irgendetwas hat ihm den halben Fuß abgerissen. Der Arzt sagt, die Bissspuren lassen auf einen Hai schließen. Jedenfalls wird sich der Akolyth wohl zukünftig am Schreibtisch wiederfinden. Ich glaube nicht, dass er in seiner Stellung ein Anrecht auf biogenetische Regeneration hat.

12.07. 2199 – 02:42h: Schwerer Sturm, raue See bei Wellen bis vier Meter. Schaden am Ruder durch Treibholz, Manövrierfähigkeit nur leicht beeinträchtigt.

12.07. 2199 – 05:06h: Sturm hat aufgehört zu toben, Himmel klart langsam auf. Fahren zurück zur Insel.

12.07. 2199 – 08:21h: Kein Funkkontakt mit Van Grode, Zelte sind offenbar verlassen. Sechs Mann durchsuchen die nähere Umgebung. Ein Mann mit Tauchausrüstung repariert das Ruder.

Notiz: Akolyth Sebastian Ungermann verstorben. Der Arzt spricht von einer Vergiftung. Die Blutung sei gestoppt worden und Ungermann wäre längst über den Berg gewesen. Eine erste Untersuchung zeige deutliche Symptome einer Vergiftung. Gift? Aus einem Hai? Leiche vorerst im Kühlraum untergebracht, wird dem Gardehospital in Paris übergeben.

12.07. 2199 – 09:31h: Sind wieder unterwegs. Gott verfluche diese Insel. Haben drei Mann verloren. Van Grode und die anderen 16 Männer sind verschollen. Kurs Süd.

Notiz: Geschehen ab 08:30. Valdéz kam aus dem Wald zurück gerannt. Er hat um Hilfe gerufen und mit den Armen gewunken. Gleich hinter ihm brach etwas aus dem Unterholz, etwas, das weder ich noch jemand anderes aus der Besatzung jemals gesehen hat. Etwa menschengroß, mit schimmernden Schuppen, einem Maul und Kopf ähnlich einem Fisch, nur auf seltsame Weise... verzerrt. Ich kann es mit Worten kaum beschreiben, außerdem verschwand es sofort wieder im Wald, nachdem es Valdéz mit einem Biss den Hals zerrissen hatte. Seine Leiche zerrte es hinter sich her ins Dickicht. Matrose Lugenheim hat eine Zeichnung angefertigt, die ich dem Logbuch beifügen werde. Ich befahl, die Waffen zu verteilen und stellte eine Gruppe aus acht Mann mit Kampferfahrung oder militärischer Ausbildung zusammen. Doch als sie gerade von Bord gehen wollten, traf irgendetwas unseren Rumpf, das Schiff neigte sich und einer unserer Männer ging über Bord. Gleichzeitig begann das Rauschen der Wellen anzuschwellen, es dröhnte förmlich. Die See um uns herum schwoll an, Fünfmeterwellen brandeten gegen das Schiff. Einer der Matrosen wurde von Deck gespült, wir gingen auf volle Fahrt.

Die Wellen kamen in einer geraden Linie auf uns zu, direkt von einem Felshaufen, der einige Hundert Meter weiter draußen den Beginn einer Sandbank markierte. Und auf diesem Felsen stand jemand. Während wir Fahrt aufnahmen beobachtete ich die Gestalt, um die das Meer tobte und von der aus immer stärkere Brecher zu uns heranrasten. Die Arme hoch erhoben, das Gesicht verzerrt stand sie da und starrte auf unser Schiff. Ihre Augen glühten mich förmlich an, ich kann diesen Anblick nicht vergessen.





Geothermalkraftwerk nabe Hellskatstation

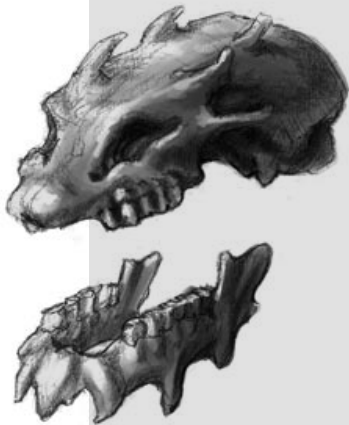






Stavanger

- **Geschätzte Einwohnerzahl:**
9.000
- **Zivilisation:**
Nordallianz
- **Entwicklungslevel:**
II - Fortschrittlich
- **Wichtige Personen:**
keine



Mutantenschädel

Land der Nebel

Die Präfektur Britannia erstreckt sich über die größte der übrig gebliebenen britannischen Inseln und damit über die Reste Schottlands und Nordenglands. Trotz des Klimawandels ist ihre Küste meist in einen zähen Dunst gehüllt, der die Konturen des Landes nur widerwillig freigibt. Hinter den kurzen Stränden liegen ausgedehnte Wälder und hügeliges Weideland, in der Ferne erheben sich die Highlands. Neuankömmlinge werden von einem leichten Nieselregen aus dem immergrauen Himmel begrüßt.

Über die Küste verstreut finden sich Dutzende kleine Häfen, von denen aus Waren auf Ochsenkarren und Lastwagen ins Landesinnere gebracht werden. Alte Autobahnen führen an weidenden Schafherden und verlassenen Fabriken vorbei, später geht es auf kleineren Schotterwegen zu einem der Märkte. In Britannia gibt es kaum größere Städte, das Leben spielt sich in unzähligen Ortschaften ab. Nach der Katastrophe organisierten sich die Bewohner wieder in ihren Familienclans und ließen sich gemeinsam in den verwaisten Dörfern nieder.

Die meisten bewohnten Orte befinden sich eher in Küstennähe, denn zum Landesinneren hin werden die Wälder dichter und das Heulen der Wölfe dringt lauter durch die Nacht. Nur wenige Clans bewohnen noch die zentralen Highlands. Auch die Industriestandorte Britannias locken nur wenige Postindustrielle an, zumal es weit lohnendere Gebiete gibt. Nicht einmal Gerüchte um getarnte Hightechanlagen in den schottischen Bergen haben bisher Beachtung gefunden. So bleibt Britannia ein eher ungemütlicher, kalter und diesiger Ort, der nur mit guten landwirtschaftlichen Erträgen aufwarten kann. Eine Sammlung haarsträubender Geschichten über die unbekannten Inseln im Süden und Westen, angefangen bei wilden Stürmen, tückischen Nebelbänken, Irrlichtern und Sandbänken, bis hin zu aggressiven Walen und Riesenkraken oder Geisterschiffen tut ihr übriges. Seit einiger Zeit erzählen die Seebären nach dem dritten Grog sogar von Geisterbohrinseln, bewohnt von grässlichen Kreaturen, die unachtsame Schiffe entern und die Mannschaft verstümmeln. All das reicht der britannischen Jugend, um die Koffer zu packen, und in den engen Rekrutierungsbüros werden an manchen Tagen die Formulare knapp.

Präfektur Skandinavien

Gemächlich wühlen sich die schwer beladenen Frachter durch die Nordsee und steuern durch die tückischen Untiefen der Dänenstraße, bis sie schließlich die Küste der Präfektur Skandinavien erreichen. Wenn sich die felsigen Konturen aus dem Nebel schieben, sieht man um sich herum staunende Gesichter - die meisten von ihnen kannten das Land bislang nur von vergilbten Bildern. Während der Wind an den Jacken zerrt, tasten neugierige Augen über die Küstenlinie dieser fremden Welt. Wer Skandinavien sieht, erkennt, welche Bedrohung tatsächlich von den Naoh-Wäldern für die Erde ausgeht. Man beginnt zu ahnen, was geschehen würde, wenn man den kräftezehrenden Kampf gegen den Teutares tatsächlich aufgibt. Der Mensch wird zum Fremdkörper in diesem seltsamen Stück Land im Norden.

Naoh-Mutation

Skandinavien war der erste Teil der Welt, in dem die Wälder zu wuchern begannen. Unbekannte Pflanzen breiteten sich aus, krumme kleine Bäume mit dicker Borke, umgeben von dichtem, dornigem Gestrüpp und Büschen. Mit Rekordgeschwindigkeit wurden Weideflächen und Wiesen überwuchert. Nach einigen Jahren fand man die ersten Toten in abgelegenen Waldgebieten. Nachts streiften knurrende Schatten um einzelne Häuser und Gehöfte und die Todesfälle häuften sich. Schon bald musste man die ersten Ortschaften räumen und Straßen durch die tiefen Wälder sperren. Jäger gingen nur noch in Gruppen in den sich ausbreitenden Wald. Man fand von Bären zertrümmerte Autos, um welche die zerfetzten Überreste der wehrlosen Insassen verstreut lagen. Riesige Wölfe jagten Spaziergänger, Bauern und selbst Jäger und zerrten die Leichen dann tief in den Wald. Am nächsten Tag fand man nur noch die verwaisten Autos und zerrissene Kleidungsstücke, die von den Tragödien zeugten. Zuerst wurden nur kaputte Hochspannungsleitungen im Landesinneren nicht mehr repariert, dann gab man ganze Kraftwerke, Industriegebiete und Minen in der Wildnis einfach auf. Das Risiko war einfach zu groß geworden.

Mittlerweile galten die Wälder Skandinaviens als verflucht und Millionen flohen vom Land an die Küsten. Die verzweifelten Regierungen wurden der Lage nicht Herr und sahen ohnmächtig zu, wie der Wald jedes Jahr meterweise voran kroch. Notprogramme wurden ausprobiert - Rodungen, Chemikalien, Pflanzungen mit bestimmten Baumarten. Man zögerte noch, das Militär einzusetzen. Erst als der schwedische Präsident bei einer öffentlichen Rede beinahe erschossen und zwei seiner Leibwächter vom wütenden Mob gelyncht wurden, gab man den Einsatzbefehl. Es begann mit großflächigen Bombardements, Napalm verbrannte





ganze Landstriche. Im Herbst trug der Wind die schwarze Erde in die Küstenstädte. Aber es war bereits zu spät: Die EU hatte genug Probleme und auf sich allein gestellt konnten die skandinavischen Länder den Wald nicht zurückdrängen. Schließlich beschränkte man sich darauf, die Küstenstädte und die wichtigsten Verbindungsstraßen zu beschützen. Mehrere gewaltige Flüchtlingswellen erreichten in dieser Zeit Kontinentaleuropa, besonders Dänemark, Deutschland und Polen. Die Verbliebenen sammelten sich an der Küste, versorgt nur per Schiff, Flugzeug und über die unsicheren Küstenautobahnen. Als an der Küste Norwegens immer mehr Schiffe sanken oder spurlos verschwanden, gab man auch die ersten Küstenstädte auf. Vor dem Mondfall war Skandinavien vom Flugzeug oder Weltraum aus betrachtet fast ein einziger wuchernder Wald.

Gegenwart

Heute gibt es in der Präfektur Skandinavia nur noch ein gutes Dutzend bewohnter Städte, alle befinden sich an der Küste. Die wichtigste ist Stavanger, Sitz der Präfekten und wichtigster Hafen der Präfektur. Hier schifft man Bulldozer und Kräne an und neue Siedler beziehen ihr erstes Quartier. Militär und

PIs stoßen langsam vor und errichten die ersten Siedlungen im Landesinneren. Etwa 50 Kilometer landeinwärts beginnt eine karge Felswüste, wo der Wind die verbrannte Erde längst abgetragen hat. Schließlich sieht man die ersten Sträucher: graue, farblose Gewächse mit spitzen Dornen und steinharten, wachsigen Blättern. Überragt werden sie von den Krüppelbäumen der Randgebiete. Wer sich weiter in das Zentrum des Waldes wagt – und diesen Ausflug nicht in der ersten Nacht mit dem Leben bezahlt – bemerkt, wie sich die Pflanzen langsam verändern. Die ärmlichen Bäume weichen mächtigen Tannen mit glitzernden Nadeln und gelegentlich sieht man sogar vereinzelte Laubbäume. Bis auf das gelegentliche Röhren der Elche ist der Wald fast gespenstisch still, als wäre er ausgestorben. Aber häufig trügt der Schein. Und während die Menschen in Stavanger den Kampf wieder aufnehmen und ihr Land zurückfordern, entsteht hier eine neue, ruhige Kraft, die das Angesicht Skandinaviens für immer verändern könnte.



Pontifex Maximilian Priamus





Hellskatstation

- **Geschätzte Einwohnerzahl:**
800
- **Zivilisation:**
Nordallianz
- **Entwicklungslevel:**
III – Modern
- **Wichtige Personen:**
Arnold Schultmann

Exklave Island

„Herr Hauptmann?“

Brigôt drehte sich um und sah Fedora geschickt über die Felsen klettern. Sie trug ihr Gewehr locker über der Schulter und Brigôt nahm ihr wortlos das faustgroße Intercomgerät ab. Während er dem Gerät lauschte, beobachtete er, wie sie sich einige Schritte entfernte und sich mit dem Rücken zu einem der Felsblöcke postierte. Er schmunzelte, als er sah, wie sie mit Martinez, der jetzt ebenfalls zwischen den Felsen aufgetaucht war, einige Blicke austauschte und dann die Gegend durch den Virtualfeldstecher beobachtete. Martinez dagegen checkte den Bewegungsmelder. Ja, das war seine Truppe.

Als er sich das Funkgerät ans Ohr hielt, quäkte ihm sofort eine panische Stimme entgegen. „Brigôt? Wo bleiben sie?“ Er erkannte sie wieder: Es war einer der Pioniere aus der Rio-Station, einer Vulkanenergieanlage nahe dem Spalt.

„Wir sind etwa zwanzig Kilometer südöstlich ihrer Position. Seit wir zu Fuß unterwegs sind, haben wir ein paar Probleme mit den Bären. Die Jungs von der Helleskat-Station sind bereits weiter vorgestoßen, die müssten sie in etwa einer Stunde erreichen.“

„Eine Stunde? Wir verlieren hier jede Minute genug Energie für sechs Zellen. Der Kommandant wird uns eigenhändig erschießen, wenn wir das Ding nicht bald repariert haben!“

„Wir sind ja schon auf dem Weg.“ Unglaublich. Diese Pioniere hielten die Station mitten in der Einöde am Laufen und trotzten Vulkanen, Erdbeben und Monaten ohne Sonne. Aber wenn irgendwer – oder irgendetwas – zwei von ihnen zu blutigen Klumpen verarbeitete, verkrochen sie sich in ihren Baracken und warteten auf die Kavallerie. Zu dumm, dass alle Vertikopter im Einsatz waren, so kostete sie dieser unnötige Hilferuf einen halben Tag Fahrt mit den Jeeps und einen dreistündigen Gewaltmarsch durch die Felsenebenen. Dabei war er für heute mit Bergmann vom zweiten Bataillon zum Poker verabredet gewesen. Gemeinsam wollten sie mal wieder einige der ungewaschenen Pioniere abzocken. Andererseits würde Kommandant Svenskar tatsächlich toben, wenn die Station noch länger ausfiel.

Seufzend winkte er Fedora zu sich, gab ihr den Empfänger zurück und hob dann seine Waffe auf. Mit einem kurzen Handzeichen gab er den anderen den Befehl zum Weitermarsch und von den Felsen lösten sich einige weitere Schatten. Im Gehen warf er noch einen letzten Blick auf den braunen Koloss, der vor ihm im Geröll lag. Dicks Blut sickerte aus mehreren Löchern in das zottige Fell und Brigôt tatsächlich liebevoll sein Gewehr.

Geothermik

Als alternative Energien und besonders die Brennstoffzellen an Bedeutung gewannen, bauten die Europäische Union und private Energie- und Industriekonzerne zahllose Geothermalkraftwerke in Island. Millionen europäischer Haushalte waren bereits mit kleinen Geothermalanlagen ausgestattet worden, welche Gas- und Ölheizungen ersetzten. Die großen Kraftwerke in Island funktionierten nach dem gleichen Prinzip und nutzten erhitze unterirdische Wasserreservoirs, um Turbinen anzutreiben und Energie zu erzeugen, mit welcher wiederum meist Wasserstoff für Brennstoffzellen hergestellt wurde. Innerhalb weniger Jahre entstand ein dichtes Netzwerk aus Kraftwerken, Wasserstoffverarbeitungsanlagen, Tanks und Terminals, die die Brennstoffzellen auf spezielle Tanker umfüllten. Die größten Kraftwerke glichen kleinen Festungen in der Wildnis, mit Zäunen, Selbstschussanlagen und eigenen Landeplätzen für die Vertikopter.

Als der Mondfall das sensible Gleichgewicht der Erde zerstörte, erlebten die Isländer ein Jahr lang die Hölle auf Erden. Die Vulkane der Insel brachen in einem donnernden Inferno aus und zähe Lavaströme verschlangen auf dem Weg zum Meer unbarmherzig Forschungsstationen, Bauernhöfe und sogar ganze Städte. Während die Erde tagelang bebte, wälzte sich das flüssige Gestein über die Straßen und schmolz Gebäude und Brücken einfach ein. Stürme tobten über die Insel, rissen Strommasten mit sich und katapultierten kleine Fischerboote Kilometer landeinwärts. Während die Wassermassen schäumend über den Küstengebieten zusammenbrachen, riss ein tiefer Spalt in der Mitte der Insel auf und teilte sie in einen Ost und einen Westteil.

Heute erstreckt sich um den Spalt eine zerklüftete Felslandschaft, am Schlund versperren hausgroße Findlinge und Felsplatten die Wege. Am Boden der Kluft treten Magmaströme zu Tage, auf die sich an manchen Stellen zischend und dampfend das Wasser abgehackter Flüsse ergießt. Der Westteil, der in seiner Form einem Arm ähnelt, ist eine unwirtliche Steinwüste, die nur durch die dampfenden Geysire und Vulkankrater aufgelockert wird. Expeditionen der Nordallianz berichten von Schemen am Horizont, stark behaarten Männern oder Menschenaffen und von in Kutten gehüllten Wanderern, die nachts das Expeditionslager beobachteten. Die Kommandantur verbannte diese Geschichten ins Reich der Legenden und führte sie auf die halluzinogene Wirkung zurück, die die Gase einiger Geysire aufweisen. Der große Ostteil der Insel steht unter der Kontrolle der Nordallianz und gleicht seit dem Temperaturanstieg den grünen Ebenen Mitteleuropas.





Die große Katastrophe zerstörte oder beschädigte viele der Kraftwerke, alle Frachtterminals wurden ins Meer gerissen. Die letzten Überlebenden der Insel sammelten sich in der Hellskat Station, dem größten Geothermalkomplex Islands. Das Kraftwerk war eine Festung, erdbebensicher und dank modernsten Techniken praktisch autark. Die Überlebenden nahmen Kontakt mit dem europäischen Festland auf und kontaktierten Arnold Schultmann, einen der ersten Postindustriellen. Dieser kam bereits nach wenigen Monaten mit zwei Kompanien der Allianzgarde und einem Trupp Pioniere angereist. Schnell erkannte er Islands Potenzial und kaufte den Männern die Hellskatstation ab. Im Gegenzug wurden sie seine lokalen Verwalter und organisierten den Wiederaufbau der Station. Schultmann verkaufte alle seine Fabriken in Eden und investierte all sein Geld in Maschinen, Werkzeuge und Männer für die Hellskatstation. Als die ersten anderen Postindustriellen in Island eintrafen und der Allianzmarschall die Insel zum strategischen Interessengebiet erklärte, war die Hellskat bereits wieder in Betrieb und lieferte

genug Energie, um Brennstoffzellen herzustellen. Seit einem Jahr entstehen an Islands Stränden Barackenstädte und provisorische Häfen mit dem Geld der Postindustriellen, die wie die Motten von den Schätzen der Insel angelockt werden. Neben der Hellskatstation wurden bereits zwei weitere, die Rio- und die Uljar-Station, in Betrieb genommen und für die Postindustriellen beginnt ein Wettlauf um die lohnendsten Objekte unter den Hunderten verwaisten Werken und Kraftwerken.

Seit die ersten Brennstoffzellen nach Eden geliefert wurden, kommt es immer wieder zu Attacken durch Raging Bull, die bisher jedoch noch von der Schutzflotte der Nordallianz zurückgeschlagen werden konnten. Außerdem halten sich hartnäckige Gerüchte, dass die Serie von Explosionen im Hafen auf eine Terrorzelle der NRAF zurückzuführen sei. Einige alte Pioniere wollen sogar schon einen Inquisitor auf der Insel gesichtet haben.



Jäger aus der Exklave Island





Mailand

- ***Geschätzte Einwohnerzahl:***
11.000
- ***Zivilisation:***
Nordallianz
- ***Entwicklungslevel:***
III - Modern
- ***Wichtige Personen:***
keine

Exklave Italia

In den Anfangstagen der Exklave Italia schlichen nachts Schemen durch die Straßen und bellende Gewehrschüsse zerrissen die Stille. Es dauerte mehr als ein Jahr, bis Wegelagerer und Partisanen von den Einheiten der Garde in die Sümpfe zurückgedrängt wurden. Bis heute erstreckt sich das Herrschaftsgebiet der Nordallianz nur auf eine Handvoll Städte im Norden Italiens, darunter die ehemalige Industriemetropole Mailand. Die Kommandantur ist in einem grauen Betonklotz in der Innenstadt

Freie Gebiete

Europa ist alles andere als erschlossen. Manche Gebiete können nicht genügend Ressourcen aufweisen, um die Postindustriellen und damit die Pioniere anzulocken, andere widersetzen sich durch offenen Widerstand oder Partisanenkämpfe der ordnenden Faust der Nordallianz. Doch es ist nur eine Frage der Zeit, bis Eden beschließt, auch diese Gebiete endlich in den Verbund der Präfecturen einzugliedern, wenn nötig mit Gewalt.



Südliche Exklave Italia

untergebracht, in dessen Wände sich Einschusslöcher und Brandnarben gefressen haben. Auf den dreckigen Straßen patrouillieren gelangweilte Allianzgardisten.

Südlich dieser Städte beginnen dichte Mangrovenwälder, die oft bis zu einem Meter im Brackwasser stehen. Zwischen Schilfwäldern und überwucherten Baumstümpfen gleiten mutierte Alligatoren und Schlangen durch das Wasser.

In den höher gelegenen Gebieten findet man ärmliche Behausungen aus Wellblech und Brettern, in denen die Einheimischen leben. Das Zusammenleben in diesen kleinen Dörfern wird von Familienbanden geprägt, Fremde sind nicht gern gesehen. Wer keinen Wegzoll abgeben will, wird schnell zum Opfer einer Treibjagd. Angeblich gibt es in den Küstengebieten einige versteckte Stützpunkte der Ranging Bull, aber kein Allianzgardist hat sich bisher in die Tiefen der Sümpfe gewagt, um diese Vermutungen zu überprüfen.

Sonnenbrand

Bereits im ausgehenden 21ten Jahrhundert hatten Spanien und Portugal mit extremer Wasserknappheit und langen Dürreperioden zu kämpfen. Das essenzielle Nass wurde damals vor allem über Pipelines aus den Nachbarstaaten importiert und außerdem wurden imposante Wassergewinnungsanlagen am Meer errichtet, die Salz- in Süßwasser umwandeln sollten. Mühsam schleppten sich die Länder in das 22te Jahrhundert, doch dann kam der Mondfall. Erdbeben zerfetzten die Pipelines, gewaltige Sturmfluten rissen die Wassergewinnungsanlagen mit sich in den Ozean. Das ausgedörrte Land konnte die immensen Regenmassen in den ersten Jahren nach der Umwälzung nicht aufnehmen. Die wenige fruchtbare Erde wurde einfach weggeschwemmt, während das ohnehin dürrtige Grundwasser in unerreichbare Tiefen hinabsickerte. Panisch flohen die Menschen in die Metropolen, doch diese





siechten an der Wasserknappheit dahin, bis die beiden Länder schließlich nahezu entvölkert waren. Heute, nur wenige Jahre später, sind Steppen- und Wüstengebiete auf dem Vormarsch. Die verbliebenen Einwohner führen ein nomadisches Leben, lediglich an der Grenze zur Präfektur Gallia existieren noch bäuerliche Siedlungen. Idealer Nährboden für die ketzerischen Predigten der Kinder Emeths.

Trümmer

Als die ersten Konvois aus der Nordallianz auf dem Landweg Richtung Temora aufbrachen, um neue Handelsrouten in den Osten zu erschließen, sahen sie sich in der Balkanregion mit dem erbitterten Widerstand gut gerüsteter Partisanen konfrontiert. Woher diese Freischärler stammen, ist der Allianzgarde bislang ein Rätsel. Größere Siedlungen und industrielle Fertigungsanlagen gibt es in dem Gebiet nicht, denn seit dem Mondfall dauert ein Bürgerkrieg zwischen den unterschiedlichen Volksgemeinschaften an, der nahezu sämtliche Infrastruktur zerstört und den Balkan in ein Trümmerfeld verwandelt hat. Sicher ist nur, dass der Widerstand organisiert vorgeht und über Quellen innerhalb der Nordallianz verfügen muss, denn die meisten Angriffe auf die Konvois erfolgen mit chirurgischer Präzision und nutzen gezielt alle Schwachstellen aus. Von Eden aus wurden daher mehrere Spezialeinheiten in den Balkan entsandt, um die Partisanen aufzuspüren, und deren Führungsriege zu vernichten.

Fehdefeuer

Im Südosten Europas, wo durch den Anstieg des Weltmeeresspiegels Mittelmeer und Schwarzes Meer zu einer Einheit verschmolzen sind, tobt ein alter Krieg, der neu ausgebrochen ist. Griechenland und die Türkei befinden sich im erbitterten Kampf um die Vorherrschaft in diesem Teil der Welt, obwohl die Landbrücke des Bosphorus in den Fluten versunken ist und damit keinerlei direkte Grenzen mehr zwischen den beiden Ländern bestehen. Bereits seit drei Jahren bemüht die Nordallianz diplomatische Mittel, um diesen Konflikt endlich beizulegen und beide Länder unter dem Banner einer neuen Präfektur zu vereinen. Vergeblich, nicht zuletzt, weil die Waffenlieferungen Raging Bulls an beide Kriegsparteien die Brände dieses Konflikts immer wieder neu entfachen.

Der wilde Osten

Russland, die Ukraine, Kasachstan - der wilde Osten ist unberührt und rau. Von den ehemaligen Staaten sind nur noch Sprachen, vor sich hin rottende Städte und Erinnerungen an eine bessere Zeit geblieben. Als sich die Regierungen angesichts des drohenden Notfalls mit allen verfügbaren Reichtümern absetzten, nahmen die im Stich gelassenen Menschen ihr Schicksal selbst in die Hand. Die meisten starben, die Überlebenden wurden zu Nomaden, die das Land mit ihren Viehherden durchstreifen, stets auf der Flucht vor naoh-mutierten Raubtieren und brutalen Raubnomaden. Nur vereinzelt findet man eine schwer befestigte Siedlung und ihre Einwohner mögen keine Fremden und sind leicht reizbar. Gewagte Pläne, diese Siedlungen durch eine Bahnlinie miteinander zu verbinden und damit das Fundament für eine neue Präfektur zu legen, scheitern an der schieren Distanz zwischen den einzelnen Siedlungen. Das Land ist einfach zu groß, zu wild und zu gefährlich.





*Die Wahrheit ist ein Chor aus Wind
Kein Engel kommt um euch zu retten.
Diese Tage eure letzten sind
Wie Stecken wird es euch zerbrechen...*

- Rammstein





RANDGRUPPEN

Ein Anführer, eine Vision, eine Handvoll entwurzelten Abschaums – mehr braucht es nicht um eine neue Gruppierung zu gründen. Angst, Not und widrige Lebensumstände genügen, damit sich das soziale Tier Mensch zusammenrottet. Die Einstellungen und Ziele sind so unterschiedlich wie ihre Gründer, manchmal eher politisch motiviert, manchmal einer wirren Weltanschauung folgend, die das Heil in der Religion sucht. Einziges gemeinsames Credo: Die Gemeinschaft macht uns stark.

Man schließt sich zusammen, um eine Identität zu erhalten, das Gefühl zu erlangen, Teil eines größeren Ganzen zu sein. Brüder und Schwestern im Geiste, der Zweck heiligt die Mittel. Denn wer nicht mehr mit den Zielen der Gemeinschaft konform geht oder sie gar in Frage stellt, wird gebrandmarkt, ausgestoßen oder gleich erschlagen. Und eben diese Radikalität macht Randgruppen zu äußerst gefährlichen Gegnern. Sie haben nichts zu verlieren, außer ihren Platz in der Welt, den sie mit dem eigenen Leben verteidigen werden. Glücklicherweise sind die meisten Sekten nicht annähernd so mächtig

wie die fünf Zivilisationen, doch auch ein Dorn im weichen Fleisch kann zu einem schwärenden Entzündungsherd heranwachsen. Bleibt die Frage, wie viele Entzündungsherde ein gesunder Organismus verkraften kann, bevor er an einer Sepsis verreckt.

Raubnomaden

Wanderheuschrecken, die der Wind von Dorf zu Dorf treibt. Wo sie landen, fressen und plündern sie, jeglicher Widerstand wird niedergeschlagen. Sind die Ressourcen ausgeblutet, ziehen sie weiter. Im nächsten Jahr, wenn sich das Dorf erholt hat, werden sie wiederkommen. Die Einwohner wissen das, aber was bleibt ihnen anderes übrig als für die Parasiten mit zu produzieren und zu hoffen, dass das nächste Mal weniger Opfer fordert? Nichts. Sie sind unterlegen und fügen sich in ihr Schicksal. Die Raubnomaden Europas sind kaum organisiert. Es sind Räuberbanden, die wahllos Dörfer überfallen und plündern. Sie haben das Faustrecht zur Religion erhoben, nehmen sich von den Bauern, was sie





brauchen. Größere Organisationen sind kaum überlebensfähig, da die Truppen der Nordallianz durch die Auseinandersetzungen mit der NRAF geübt in der Bekämpfung von Untergrundorganisationen sind.

NRAF

“Razzia!” donnerte es durch den kleinen Schankraum.

“Alle Hände über den Kopf und runter auf die Knie!” Etienne fluchte innerlich. Das kleine Bergdorf galt als sichere Zuflucht für NRAF-Aktivistinnen. Und jetzt stürmte eine ganze Abteilung Allianzgardisten die Dorfkneipe. Den Blick gesenkt, die Hände über den Kopf erhoben, ließ er sich auf die Knie herab. Schritte näherten sich, ein Paar staubiger Kampfstiefel trat in sein Sichtfeld.

“Du da!” Der stählerne Lauf eines Sturmgewehrs schob sich unter sein Kinn. Er fühlte sich eiskalt an. “Sieh mich an, wenn ich mit dir rede!” Noch nie zuvor erschien Etienne die Welt so klar vor Augen wie in diesem Moment. Zögernd blickte er in das Gesicht des Mannes und sah, wie sich ein hämisches Grinsen über das stoppelige Kinn ausbreitete. Der Soldat hatte ihn erkannt.

Innerhalb von Sekunden brandete eine Sturzflut von Polaroidaufnahmen durch Etiennes Geist. Er sah sein Heimatdorf in den Alpen Gallias. Sah seinen Vater, dessen Schädel durch den Gewehrkolben eines Allianzgardisten zertrümmert wurde. Mehrere Schnapsschüsse seiner Mutter folgten kurz hintereinander: Mutter wehrt sich, Mutter weint, Mutter bricht zusammen.

Dann ein Foto seines Bruders, gefolgt von den Gesichtern alter NRAF-Genossen. Die Bilder begannen zu rasen, einem Daumenkino gleich. Etienne beobachtete sich bei dem Sturmangriff auf das Munitionslager NA-33 in Vienna. Gefolgt von seinem Bruder stürmte er voran, wickelte dem Kugelhagel der Allianzgardisten aus. Blitzlicht! Ein letztes Bild seines Bruders, von einer Granate der Nordallianz zerfetzt, im eigenen Blut krepierend. Etienne hatte dutzendfach Vergeltung für diesen Tod eingefordert. Und er bereute nichts.

Der kalte Lauf unter seinem Kinn riss ihn in die Gegenwart zurück. Paradoxerweise galt Etiennes letzter Gedanke, seinem Bier. Hatte er es bezahlt? Dann zuckte eine kleine Stichflamme aus dem Lauf des Sturmgewehrs hervor. Gefolgt von einem 12mm Stahlmantelgeschoss, das Etiennes Bewusstsein über die nächste Wand verteilte.

Hochmut und der Fall

Nachdem die Demokratien des alten Europas an ihrer eigenen Schwerfälligkeit erstickt waren und das Land im Chaos versank, war es für die Hegemonialkirche nur eine Frage der Zeit, bis ihre Macht absolut werden sollte. Meinungsfreiheit, humanistische Grundgedanken und viele andere Errungenschaften der modernen Welt blieben auf der Strecke der Geschichte zurück. Stattdessen regierten Propaganda und schwer bewaffnete Ordnungshüter mit dem Recht und dem Wunsch zu töten. Doch wo Schatten droht, ist auch Licht.

Ein einzelnes Geschichtsbuch über die Rote-Armee-Fraktion entzündete ein Strohfeuer des Widerstands. Der Postindustriellensohn Jenk Simbel formulierte das überlieferte Gedankengut der RAF auf die aktuelle Situation um und schuf so das Rote Traktat, welches sich in kürzester Zeit unter den Arbeitern verbreitete. Im Jahre 2199 stürmten dann einige Revolutionäre die kirchliche Neujahrskundgebung in Eden, wo sie von der Freikanzel die Neo-Rote-Armee-Fraktion als neue Keimzelle des bewaffneten Widerstands proklamierten. Sie gingen im Sperrfeuer der Allianzgardisten unter, doch die neu geborene NRAF überdauerte.



Mitglied der NRAF



NRAF

- **Geschätzte Mitgliederanzahl:**
ca. 5.000
- **Lebensraum:**
Europa
- **Durchschnittlicher Entwicklungslevel:**
III – Modern
- **Wichtige Personen:**
Miriam Schwarzer und Jenk Simbel.

Kampfeinheiten der NRAF tragen meist über der Schutzkleidung ein rotes Band am rechten Arm, auf das das Symbol der NRAF gestickt ist.





Gerüchte

Unter der Führung der Simbel-Freundin Miriam Schwarzer hat sich die NRAF inzwischen zu einer strukturierten Organisation mit etwa 2.000 aktiven Untergrundkämpfern entwickelt, die in allen Präfekturen und Exklaven mit gezielten Terrorangriffen gegen die Hegemonialkirche ankämpft. Das Repertoire reicht von Entführungen über Bombenattentate bis hin zu bürgerkriegsähnlichen Scharmützeln in den Straßen Edens. Dank der Kaderkommandantin Schwarzer verfügt die NRAF heute über ein ausgeklügeltes Netz an Schlupfwinkeln, Versorgungsrouten und so genannten Schweigenden, nicht aktiven Sympathisanten der NRAF, die für Waffen, Proviant und Geld sorgen. Die Hauptzelle der NRAF wird in Eden vermutet, jedoch halten sich auch hartnäckige Gerüchte über eine Bunkeranlage im Harz.

Kinder Emeths

Eine leichte Brise weht über die goldgelben Felder Briennes im Herzen Gallias. Gutgelaunte Bauern gehen in den tiefen Ackerfurchen ihrem Tagwerk nach, rauchen Maiszigarren, zupfen Unkraut, begutachten Ähren und diskutieren über die kommende Ernte. Die schmale Straße in Richtung Dorf ist von weiß getünchten Fassaden gesäumt, vor manchem Haus steht eine kleine Bank, auf der ein alter Mann seinen Mittagsschlaf hält. Lachen klingt durch die Gassen. Auf dem gepflasterten Marktplatz im Zentrum, an welchen auch die hiesige Zweigstelle der Hegemonialkirche mit ihrem zwanzig Schritt hohen Glockenturm grenzt, spielen barfüßige Kinder mit einem zahmen Wolf. Dabei werden sie aufmerksam aus den faltigen Augen einiger zahnloser Vetteln beobachtet, die mit krummen Fingern Weidenkörbe flechten. Die Welt ist in Ordnung, man hat nicht viel, aber man hat genug und ist damit zufrieden. Zumindest bis zum heutigen Tag.

Einen Augenblick später wird der Allianzgardist, der auf dem Kirchenturm Wache hält, eine Prozession weißgewandeter Gestalten erspähen, die sich in einer langen Zweierreihe aus Richtung Norden auf das Dorf zu bewegt. Zunächst wird er sie für Pilger halten, doch schon in wenigen Augenblicken dämmert hinter seinem Stirnknochen eine schreckliche Erkenntnis – die Kinder Emeths kommen! Panik wird sein schwaches Herz ergreifen und ihn herumwirbeln lassen. Rufen oder die Glocke läuten, wird er sich fragen. Und er wird sich für die Glocke entscheiden, die schmale Stiege herunter hasten, ausrutschen und mit dem Kopf voran gegen einen Stützbalken preschen. Ohnmacht. Stunden später, wenn er wieder

erwacht, wird sich ihm ein Anblick des Grauens bieten. Die Akolythen der Hegemonialkirche werden erhängt sein, die Kinder erschlagen, die Männer entmannt und die Frauen zwangssterilisiert. Ihr roter Lebenssaft wird aus den aufgerissenen Unterleibern sickern und die staubige Erde tränken, während das Blut der Erschlagenen auf den weiß getünchten Fassaden zu braunen Flecken trocknen wird. Aber noch ahnt Brienne nicht, dass es heute Abend ausgelöscht sein wird. Noch klingt das unbeschwerte Lachen der Kinder durch die Gassen. Noch sind die Bauern glücklich und zufrieden. Noch sind sie nicht erleuchtet worden.

Unschuld und Schuld

Sie tragen weiß, als Farbe der Unschuld. Ihre Gesetze sind harsch, Emeth, ihr aus dem Himmel herabgestiegener Anführer erbarmungslos und von einer einzigen Mission getrieben – den sündhaften Menschen vom Antlitz der Erde zu tilgen. Fortpflanzung ist Todsünde, Neugeborene werden erschlagen und verbrannt. Wer nicht konvertiert, wird kastriert oder sterilisiert, auf vorsintflutliche Art und Weise. Der Mensch ist ein Virus, nur die Reinen, die Erleuchteten können ein Überleben garantieren. Und Erleuchtung erfährt der Gläubige nur durch Schmerz. Selbstgeißelungen und Blutweihen führen zum Erwachen, aber nur bei jenen, die das Erbe Emeths in sich tragen. Und nur jene dürfen mit ihresgleichen Kinder zeugen und die Gemeinschaft mit neuen Erleuchteten beschenken. Erleuchteten, die die Macht eines Gottes in sich bergen.

Gerüchte

Die Kinder Emeths sind der Hegemonialkirche seit langem ein Dorn im Auge. Etliche Einheiten der Allianzgardisten wurden bereits in die gallischen Alpen entsandt, um nach der Ordensfeste der Kinder zu suchen. Erfolglos. Von Ketzern, die mit dem Teufel im Bunde seien und satanische Kräfte besäßen, spricht man an den ärmlich gedeckten Tischen Italiens. Gewiss ist nur, dass die Kinder Emeths gerade in der strukturschwachen und verarmten Präfektur Gallia immer stärker Fuß fassen. Ein Dorf nach dem anderen konvertiert, die Einwohner lassen sich von den apokalyptischen Reden der charismatischen Erleuchteten umgarnen und fristen ein Leben in Fleiß und Demut, bis zu ihrem Tod oder ihrer Erleuchtung durch die Blutweihe. In letzterem Fall werden sie zur Ordensfeste berufen, um die höheren Weihen zu erhalten und selbst durch die Lande zu ziehen, um weitere Dörfer zu bekehren. Ein effektives Gefüge, das bald zu einer ausgewachsenen Bedrohung für die Grundfesten der Hegemonialkirche werden kann.

Kinder Emeths

- **Geschätzte Mitgliederanzahl:**
ca. 250.000

- **Lebensraum:**
Europa

- **Durchschnittlicher Entwicklungslevel:**
I – Rudimentär

- **Wichtige Personen:**
Emeth.





In den Trümmern ...





Wirkung ist die Vergeltung der Ursache.

- japanisches Sprichwort





MECHANISMEN

In diesem Kapitel werden die grundlegenden Spielmechanismen erklärt. Das Regelsystem von Heredium ist modular aufgebaut. Das bedeutet, dass die zum Spielen benötigten Regeln auf ein Minimum reduziert sind und je nach Bedarf durch optionale Zusatzregeln dem Spielstil und jeweiligen Geschmack Ihrer Runde angepasst werden können. Alle Mechanismen von Heredium basieren auf dem W6. Das W steht für Würfel, die Zahl 6 gibt die Seitenzahl des Würfels an. Um Heredium zu spielen, sind also mehrere sechsseitige Würfel notwendig, die jeder normale Spielwarenladen führen sollte.

Grundlegendes

Aktionswürfe

Im Spiel wird davon ausgegangen, dass die meisten Aktionen des alltäglichen Lebens von selbst gelingen. Lediglich in Stresssituationen, wie beispielsweise dem Abfeuern einer Waffe, einer halsbrecherischen Verfolgungsfahrt, dem Überspringen einer tiefen Schlucht oder beim Anwenden medizinischer Hilfe, muss der Spieler für seinen Charakter einen Aktionswurf durchführen. Für einen solchen Aktionswurf werden einfach XW6 gewürfelt und addiert. „X“ entspricht hierbei der Höhe des zugehörigen Attributs. Zusätzlich wird der Fertigkeitswert, der von 0 bis 16 reichen kann, auf das Ergebnis aufaddiert.





Die Gesamtsumme, sprich das Ergebnis des Aktionswurfs, wird mit dem Zielwert (ZW) verglichen. Dieser wird zuvor vom SL festgelegt und spiegelt die Schwierigkeit einer bestimmten Aktion wider. Ist das Ergebnis gleich dem ZW oder größer, ist die Aktion erfolgreich. Liegt das Ergebnis darunter, ist die Aktion fehlgeschlagen.

Beispiele für Zielwerte:

Schwierigkeit der Aktion	ZW
Einfach	8
Durchschnitt	12
Schwierig	16
Sehr schwierig	24
Ein Stoßgebet wäre nicht schlecht	36

Erfolgs- und Misserfolgsgrad

Wenn das Gesamtergebnis mit dem Zielwert verglichen wird, kann über den Erfolgs- oder Misserfolgsgrad bestimmt werden, wie gut oder schlecht der Charakter eine Handlung ausgeführt hat. Der Erfolgs- oder Misserfolgsgrad entspricht dabei der Differenz zwischen Würfergebnis und Zielwert. Je deutlicher der Zielwert überschritten wird, desto besser ist das Ergebnis. Je deutlicher der Zielwert unterschritten wird, desto schlechter ist das Ergebnis.

Häufig ist die genaue Qualität des Erfolgs nicht entscheidend, doch in bestimmten Situationen (zum Beispiel im Kampf oder bei Wettkampfsituationen mit anderen Charakteren) ist es wichtig zu wissen, wie der Charakter die Aufgabe gemeistert hat. Der Spielleiter sollte immer die Aktion und die spezielle Situation im Auge behalten, wenn er die Auswirkungen eines Wurfs bedenkt.

Erfolgs- und Misserfolgsübersicht:

Auswirkung	Differenz
Katastrophaler Fehlschlag	-9
Gründlicher Fehlschlag	-6
Eindeutiger Fehlschlag	-3
Gelungene Aktion	0
Guter Erfolg	+3
Ausgezeichneter Erfolg	+6
Nahezu perfekter Erfolg	+9

Vergleichende Aktionen

Versucht ein Charakter eine seiner Fertigkeiten mit der eines anderen Charakters zu messen, bedeutet dies eine vergleichende Aktion. Dabei wird das Aktionswurfergebnis des zuerst agierenden Charakters zum ZW für den Aktionswurf des reagierenden Charakters.

Beispiel: Ein SC (Agilität 2, Heimlichkeit 6) möchte sich an einen Wachtposten anschleichen. Der SL legt keinen ZW fest, sondern bestimmt, dass der Wachtposten grundsätzlich die Möglichkeit hat, den SC zu bemerken. Nun führt der Spieler des SC einen Aktionswurf für seine Fertigkeit Heimlichkeit aus. Er würfelt mit seinen 2W6 für Agilität und addiert seinen Fertigkeitswert von 6 in Heimlichkeit – insgesamt erzielt er eine 13. Dieses Ergebnis gilt nun als ZW für den Wachtposten, für den der SL einen Aktionswurf in Aufmerksamkeit ausführt. Das Ergebnis ist eine 12. Der SC kann sich unbemerkt an den Wachtposten anschleichen. Hätte der SL eine 13 oder mehr erzielt, hätte der Wachtposten den SC bemerkt und entsprechend gehandelt.

Erweiterte Aktionen

Unter bestimmten Umständen kann eine erweiterte Aktion vom SL gefordert werden. Dies tritt beispielsweise ein, wenn einem Charakter eine besonders knifflige oder zeitraubende Aufgabe gestellt wird. Der Spielleiter bestimmt für solche Aktionen einen Zielwert und einen Mindestgrad an Erfolg, den der Spieler erreichen muss, und außerdem, wie viel Zeit ein einzelner Wurf in Anspruch nimmt. Der Spieler hat dann die Möglichkeit, über mehrere Würfe den erforderlichen Erfolgsgrad anzusammeln. Ein Fehlschlag ist oft nur vergeudete Zeit, kann aber auch (besonders bei schwerwiegenden Fehlschlägen) angesammelte Erfolge zunichte machen oder andere negative Folgen haben.

Beispiel: Eine steile Bergwand muss erklettert werden. Da dies mehrere Stunden dauern kann, ist ein Aktionswurf nicht ausreichend. Der SL legt also einen ZW von 12 und einen minimalen Erfolgsgrad von 10 fest. Jeder Wurf nimmt hierbei eine Stunde Zeit in Anspruch, und bei einem katastrophalen Fehlschlag besteht das Risiko, dass der Charakter abstürzt. Der Spieler erreicht für seinen Charakter eine 18 (Erfolgsgrad 6) und eine 17 (Erfolgsgrad 5) in Athletik. Die Summe der Erfolgsgrade ergibt 11, so dass der Charakter die Bergwand bereits nach zwei Stunden erklettert hat.





Attribute

Attribute sind die grundlegenden Eigenschaften eines jeden Charakters. Sie beschreiben seine physischen, sozialen und mentalen Fähigkeiten. In Heredium werden diese Eigenschaften durch sechs primäre Attribute simuliert. Jedes Attribut besitzt einen Wert von 1 bis 4. Ein Wert von 1 bedeutet, dass das Attribut verkümmert ist. Eine 4 bedeutet hingegen einen absoluten Spitzenwert. Im Normalfall kann für Menschen im Spiel ein primärer Attributwert nicht über den Wert von 4 steigen.

Kraft (KR)

Hierunter fallen nicht nur die reine Stärke und Schnellkraft eines Charakters, sondern auch die Fähigkeit, diese Eigenschaften effektiv einzusetzen. Vor allem körperliche Fertigkeiten wie Athletik und die Beweglichkeit im Kampf basieren auf diesem Attribut.

Wert	Beschreibung
1	20 kg Stemmvermögen – Die Muskeln des Charakters sind unterentwickelt, und man sieht es ihm auch an.
2	60 kg Stemmvermögen – Menschlicher Durchschnitt.
3	100 kg Stemmvermögen – Der Charakter ist gut trainiert.
4	180 kg Stemmvermögen – Das reicht zum Kleinwagen-Umkippen.

Konstitution (KO)

Dieses Attribut bezeichnet die physische Stabilität eines Charakters, seine körperlichen Widerstandskräfte und regenerativen Fähigkeiten. Ebenso die Austrainertheit, beziehungsweise Kondition des Charakters. Konstitution dient im Spiel vor allem als Indikator dafür, wie viel Schaden ein Charakter verkraften kann, bevor er stirbt. Es ist das Hauptattribut für Vitalität und Substanz.

Wert	Beschreibung
1	Ob es den Charakter nervt, immer krank zu sein?
2	Menschlicher Durchschnitt.
3	Der Charakter ist selten krank. Wirklich tolles Immunsystem!
4	Von Krankheiten hat der Charakter bislang nur aus Erzählungen anderer gehört. Seine Knochen sind hart wie Stahl.

Agilität (AG)

Hierunter fallen die Fein- und Grobmotorik des Charakters sowie seine Hand-Auge-Koordination und Reflexe. Beim ersten Blick auf eine Person macht sich ein hoher Agilitätswert oft in der Körperhaltung, dem Gang oder in einfachen Gesten bemerkbar. Agilität ist wichtig für eine Vielzahl von körperlichen Fertigkeiten sowie für eine hohe Beweglichkeit, wie sie beispielsweise im Kampf notwendig ist. Somit bildet es eines der Hauptattribute für den Verteidigungswert und das Reaktionsvermögen.

Wert	Beschreibung
1	Tollpatsch ist noch freundlich ausgedrückt.
2	Menschlicher Durchschnitt.
3	Der Charakter ist ein trainierter Sportler, der sich behände und schnell bewegt.
4	Wenn der Charakter will, kann er mit Essstäbchen Fliegen aus der Luft fangen.

Intelligenz (IG)

Hinter diesem Attribut verbergen sich logisches Denkvermögen, Geistesschärfe, Gedächtnisleistung, Lernvermögen und die Fähigkeit zum abstrakten Denken. Alle Wissensfertigkeiten basieren auf diesem Attribut.

Wert	Beschreibung
1	Der Charakter ist ein bisschen zurückgeblieben, merkt es aber nicht.
2	Menschlicher Durchschnitt.
3	Der Charakter ist ein kluger Kopf, den andere oft um Rat fragen.
4	Wurzeln aus achteistelligen Zahlen im Kopf ziehen? Kein Problem!

Psyche (PS)

Psyche spiegelt geistige Stabilität und eine gewisse Intuition wider, sprich die Eigenschaft, Sachverhalte unbewusst zu interpretieren und aus dem Bauch heraus die richtige Entscheidung zu treffen. Charaktere mit hoher Psyche haben ein gutes Gespür für das Wesentliche und achten auf ihre Umgebung. Es ist nicht einfach, sie um den Finger zu wickeln, weil sie Körpersprache und Stimmnuancen intuitiv berücksichtigen. Psyche ist für Aufmerksamkeit, Willensstärke, Reaktionsvermögen und den mentalen Widerstand wichtig.





Wert	Beschreibung
1	Andere halten den Charakter für naiv und unaufmerksam.
2	Menschlicher Durchschnitt.
3	Meistens trifft der Charakter instinktiv die richtigen Entscheidungen.
4	Der Charakter besitzt definitiv einen 6. Sinn.

Ausstrahlung (AS)

Die Ausstrahlung eines Charakters zeigt sein Vermögen an, mit anderen Menschen umzugehen. Vielleicht ist der Charakter besonders charmant, beeindruckend oder auch einfach nur auf unerklärliche Art und Weise attraktiv. Auf jeden Fall wünschen sich viele Mitmenschen, Zeit in seiner Nähe zu verbringen und tun oft das, was er sagt. Soziale Interaktion wird über Ausstrahlung abgewickelt.

Wert	Beschreibung
1	Andere meiden den Charakter und reagieren eher aggressiv, wenn er ihre Nähe sucht.
2	Menschlicher Durchschnitt.
3	Menschen suchen die Nähe des Charakters.
4	Der perfekte Sektenführer. Menschen folgen dem Charakter.

Sekundäre Attribute

Diese Werte leiten sich aus den primären Attributen ab und sind für einen Großteil der dramatischen Systeme in Heredium wichtig, wozu unter anderem Kampf und jegliche Arten des Einsatzes übernatürlicher Fähigkeiten gehören.

Vitalität (VT)

Jeder Charakter verfügt über eine bestimmte Anzahl an Vitalitätspunkten, sozusagen seine Lebenskraft, die er durch Schaden einbüßen kann. Hat der Charakter all seine Punkte verloren, ist er stark angeschlagen und fortan im so genannten Substanz-Bereich. Verliert ein Charakter auf einen Schlag all seine Vitalitätspunkte, ist er auf der Stelle bewusstlos.

$$\bullet VT = KO \times 6$$

Substanz (ST)

Jeder weitere Schaden, den ein Charakter über seine VT hinaus erhält, wird als Substanzschaden gewertet und von den Substanzpunkten abgezogen. Sind alle Substanzpunkte verbraucht, ist der Charakter tot. Sobald ein Charakter in seinem Substanzbereich ist, erhält er einen Malus von 6 auf all seine Aktionswürfe und Widerstände.

$$\bullet ST = KR \times 3$$

Regeneration von VT und ST

Ein Charakter regeneriert so viele Vitalitätspunkte in einer Stunde Ruhephase, wie sein Wert in KO beträgt. Hat ein Charakter bereits Substanzschaden erlitten, so dauert die Regeneration wesentlich länger. Pro Tag Ruhe kann ein Charakter seinen Wert in KO an Substanzpunkten regenerieren. Erst wenn er wieder in den Vitalitätsbereich kommt, tritt auch die Regeneration der Vitalitätspunkte in Kraft.

Physischer Widerstand (PW)

Dieser Wert gibt an, wie schwer es ist, einen Charakter im Kampfgetümmel mit einer Nah- oder Fernattacke zu treffen. Der PW wird zum ZW für den jeweiligen Angriffsaktionswurf eines Gegners. Dabei macht es keinen Unterschied, ob es sich um einen Knüppel, eine Pistole oder ein Plasmagewehr handelt.

$$\bullet PW = AG \times 3 + \text{Körperbeherrschung}$$

Mentaler Widerstand (MW)

Der mentale Widerstand steht für die Schwierigkeit, einen Charakter mental – sei es rational oder emotional – in seinen Handlungen und Gedanken zu beeinflussen. Der MW wird zum ZW für den jeweiligen Interaktions- oder Angriffsaktionswurf eines Gegners. Dabei kann es sich beispielsweise um Einschüchterungsversuche, Hypnose oder einen Gedankenleversuch handeln.

$$\bullet MW = PS \times 3 + \text{Selbstbeherrschung}$$

Reaktionsvermögen (RV)

Das Reaktionsvermögen ist ein entscheidender Faktor im Kampf, denn durch das RV wird bestimmt, wie schnell ein Charakter auf die gegebenen Umstände reagieren kann.

$$\bullet RV = \text{Aktionswurf auf PS} + \text{Aufmerksamkeit}$$





Aspekte

Attribute können zwar Eigenschaften und Talente eines Charakters in Werte fassen, die Persönlichkeit lässt sich jedoch nur beschreibend festhalten. Aus diesem Grund besitzt jeder Charakter bei Heredium einen dominanten Persönlichkeitsaspekt, der seine hervorstechenden Eigenarten charakterisiert. Dabei handelt es sich vor allem um eine bestimmte Weltsicht oder Einstellung zu anderen Menschen, beziehungsweise zu sich selbst. Allerdings wirkt sich der Aspekt auch auf die Spielmechanismen aus.

Aspektpunkte

Je stärker sich der Charakter mit sich selbst in Einklang befindet, desto besser behält er in stressigen Situationen sein inneres Gleichgewicht bei. Es fällt ihm dadurch leichter, gefährliche Situationen zu bestehen oder besondere Kräfte über seine inneren Ressourcen zu aktivieren. Diese Fähigkeit wird durch die so genannten Aspektpunkte (AP) widerspiegelt. Jeder Charakter kann maximal so viele Aspektpunkte (MAP) besitzen, wie die Summe seiner primären Attribute ist. Das heißt im Normfall, dass ein Charakter maximal 24 Aspektpunkte besitzen kann, sofern er alle Attribute bis zum Maximum ausgebaut hat. Diese Aspektpunkte kann er auf verschiedene Art und Weise einsetzen:

Fähigkeiten

Viele Sonderfähigkeiten erfordern den Einsatz von Aspektwürfeln, um sie zu aktivieren, beziehungsweise schädlichen Nebenwirkungen dieser Kräfte zu entgehen.

Erfolgswürfel

Der Charakter kann bei einem Aktionswurf einen oder mehrere Aspektwürfel dazu einsetzen, einen Attributswürfel pro eingesetzten Aspektpunkt auf eine 6 zu drehen. Dadurch kann der Charakter gezielt das Maximum seines Könnens für einen Aktionswurf aktivieren. In jedem Fall muss der Spieler vor dem Aktionswurf ansagen, dass und wie viele Aspektpunkte er für den Wurf ausgibt.

Misserfolgswürfel (Optional)

Der Charakter kann bei dem Aktionswurf eines Gegners zwei oder mehrere Aspektwürfel dazu einsetzen, einen Attributswürfel des Gegners für je zwei eingesetzte Aspektpunkte auf eine 1 zu drehen. Gerade in kritischen Situationen kann ein Charakter so das Schicksal zu seinen Gunsten kippen. Sollte der Gegner selbst über Aspektpunkte verfügen und diese im Gegenzug zum Kontern einsetzen wollen, negieren sich beide Effekte. In jedem Fall muss der Spieler vor

dem Aktionswurf des Gegners ansagen, dass und wie viele Aspektpunkte er für den Wurf ausgibt.

Zusätzlich muss der Charakter sich der Aktion seines Gegenübers bewusst sein. So kann er beispielsweise den Aufmerksamkeitswurf einer Wache, an die sich der Charakter heranschleichen will, beeinflussen – den Angriffswurf eines Heckenschützen manipulieren, den der Charakter noch gar nicht wahrgenommen hat, kann er hingegen nicht.

Regeneration von Aspektpunkten

Jeder neu erschaffene Charakter startet unabhängig von seinem Maximalwert mit 6 Aspektpunkten ins Spiel. Einmal pro Tag, nach einer ausgedehnten Ruhephase, regeneriert der Charakter einen Aspektpunkt. Zusätzliche Punkte kann der Charakter nur dann regenerieren, wenn der Spieler seinen Charakter im Spiel besonders aspektgerecht darstellt. Hinweise, wann ein Charakter Aspektpunkte durch Rollenspiel regeneriert, finden Sie bei den nachfolgenden Beschreibungen der jeweiligen Aspekte. Je nach Entscheidung des SLs können durch aspektgerechtes Rollenspiel zwischen einem und drei Aspektpunkten zusätzlich pro Tag regeneriert werden.

***Hinweis:** Die beschriebenen Persönlichkeitsmerkmale sind keine sklavischen Regeln, an die es sich zu halten gilt. Aspekte sind relativ. Sie dienen als Anhaltspunkte, um einem Charakter bereits zu Spielbeginn eine Persönlichkeit zu verleihen. Die vorgestellten Aspekte sind archetypisch, es kann durchaus sein, dass bestimmte Merkmale anderer Aspekte ebenfalls gut zu einem Charakter passen würden. Wenn Sie sich also zu sehr eingeengt fühlen und eine individuellere Variante eines Aspektes bevorzugen, stimmen Sie diese einfach mit Ihrem SL ab. Außerdem gilt: Das Zusammenspiel der Gruppe geht vor. Durch die Kombination bestimmter Aspekte innerhalb einer Spielgruppe können Konfliktpotenziale zwischen den Charakteren entstehen. Hier ist Flexibilität gefragt. Konflikte gehören zur Dynamik einer Gruppe dazu, allerdings sollten sie nicht bis in die letzte Instanz ausgetragen werden und so die Basis der Gruppe zerstören.*





Perfektionismus

Ordnung, Zuverlässigkeit und Disziplin. Charaktere mit diesem Aspekt besitzen meistens einen starken Willen und klare Ziele, auf die sie hinarbeiten. Eines dieser Ziele ist die Optimierung des Bestehenden. Ein Perfektionist verbessert fortlaufend Taktiken, Vorgehensweisen und andere Faktoren, wie Ausrüstung oder eigene Talente und Fähigkeiten. Allerdings stellt er diesen Anspruch auch an andere, wodurch er schnell belehrend, pedantisch oder sogar missionarisch wirken kann, denn seine Ziele und Einstellungen sind die richtigen, deshalb sollten alle anderen sie mit ihm teilen.

Hinweis: Charaktere mit diesem Aspekt regenerieren Aspektpunkte, wenn sie durch eine gute Vorbereitung zum Gelingen eines Unternehmens beitragen, andere für ihre Sache motivieren oder wichtige Rückschlüsse und Verbesserungsmöglichkeiten aus einem Misserfolg ableiten können.

Hilfsbereitschaft

Charaktere mit diesem Aspekt besitzen eine besondere Aufmerksamkeit gegenüber den Bedürfnissen ihrer Mitmenschen. Sie sind meist sehr herzlich und offen für Probleme anderer und können nur schwer ein ernst gemeintes Hilfesuch abschlagen. Das macht sie zu guten Zuhörern und Ratschlaggebern, bei denen andere Menschen gerne Zuflucht suchen. Probleme treten hingegen bei Ablehnung auf. Wird ein Ratschlag zurückgewiesen oder eine hilfsbereite Hand nicht angenommen, sind Charaktere mit diesem Aspekt schnell gekränkt, was auch schnell mal zu Vorhaltungen über Undankbarkeit führen kann.

Hinweis: Charaktere mit diesem Aspekt regenerieren Aspektpunkte, wenn sie anderen hilfreich bei der Bewältigung einer Herausforderung zur Seite stehen können. Das kann Rat und Tat bedeuten, aber auch den Schutz eines Schwächeren oder gespendeten Trost in einer Krisensituation.

Tatendrang

Erfolg folgt auf Taten. Charaktere mit diesem Aspekt handeln lieber, als lange herum zu diskutieren. Das bedeutet nicht Aktionismus, nur wer zu viel Zeit auf Planung verwendet, hat mitunter weniger Zeit, um auf unvorhersehbare Probleme entsprechend reagieren zu können. Dadurch werden diese Charaktere zu Machern, die keinen Wettkampf scheuen und gerne ihren Erfolg genießen. Sie passen sich extrem schnell neuen Situationen an, neigen aber auch zu Schönfärberei, falls etwas mehr Planung doch sinnvoll gewesen wäre. Aber schließlich besteht die Kunst darin, wieder aufzustehen und weiterzumachen, wenn man mal auf der Nase gelandet ist.

Hinweis: Charaktere mit diesem Aspekt regenerieren Aspektpunkte, wenn ihr Tatendrang oder ihre Anpassungsfähigkeit an unvorhersehbare Situationen zum Erfolg eines Unternehmens beigetragen haben. Sie erhalten außerdem Aspektpunkte, wenn sie in einer scheinbar ausweglosen Situation die Initiative ergreifen und andere mitreißen.

Individualismus

Einzig, nicht artig. Charaktere mit diesem Aspekt legen besonders viel Wert auf Eigenständigkeit und eine persönliche Note. Dadurch erregen sie Aufmerksamkeit, bleiben aber immer Einzelgänger, die sich nie völlig an andere binden. Dennoch sind Charaktere mit diesem Aspekt sensibel und oftmals sehr gute Freunde in Notlagen, da sie ein ausgeprägtes Mitgefühl für Randgestalten und Hilflose haben. Schwierigkeiten treten gegenüber Autoritäten auf, denn alles, was sich über ein Individuum erhebt, ist per se verachtenswert.

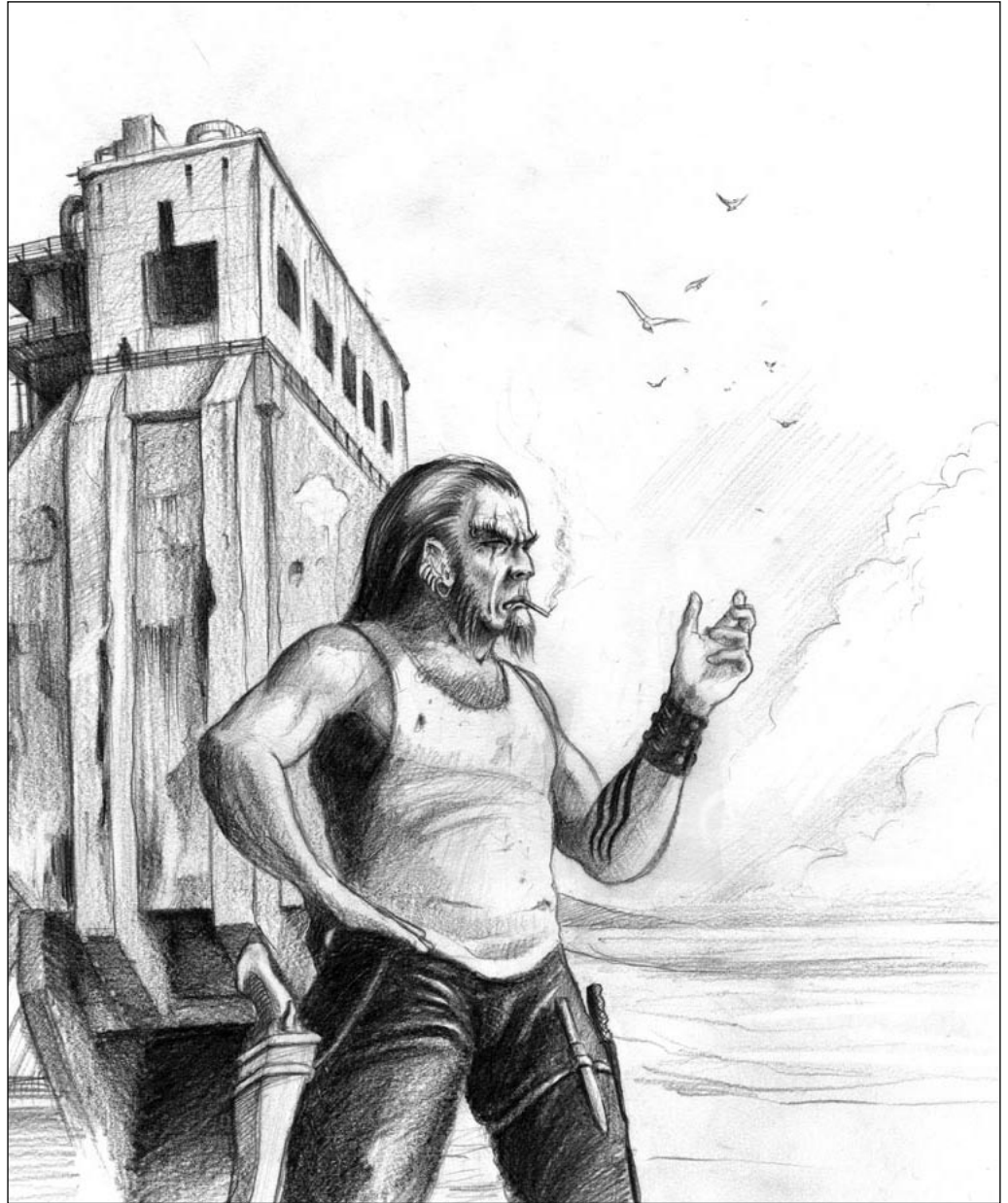
Hinweis: Ein Charakter mit diesem Aspekt regeneriert Aspektpunkte, wenn er sich für Hilflose, Randexistenzen, unschuldig Verfolgte oder andere Außenseiter einsetzt. Zusätzlich erhält er Aspektpunkte für die sinnvolle Konfrontation mit der Obrigkeit.

Rationalität

Wissen ist Macht, und Macht macht unabhängig. Charaktere mit diesem Aspekt analysieren ihre Umwelt und suchen nach allgemeinen Mustern, die ihnen wichtige Erkenntnisse für die Zukunft erlauben. Alles muss sorgfältig abgewogen werden, bevor eine Entscheidung getroffen wird. Vielleicht gibt es ja noch eine bislang nicht berücksichtigte Alternative. Dadurch werden sie zu Theoretikern, die sich selten Hals über Kopf in eine Situation stürzen, sondern ihr Vorgehen genau planen. Das kann zu Stasis oder einer gewissen Hilflosigkeit in unvorhersehbaren Situationen führen, die einfach nicht ins Schema passen wollen.

Hinweis: Charaktere mit diesem Aspekt regenerieren Aspektpunkte, wenn sie durch Beobachtungen und Analysen wichtige Erkenntnisse über ihre Umwelt gewinnen können. Außerdem erhalten sie Aspektpunkte, wenn einer ihrer Pläne den erfolgreichen Ausgang eines Unternehmens bewirkt.





Tatendrang

Skeptik

Charaktere mit diesem Aspekt suchen gerne den Schutz einer Gruppe, um den überall lauenden Gefahren zu entgehen. Sie erscheinen in vielen Fällen als Mitläufer, die einen Anführer brauchen. Das bedeutet jedoch nicht, dass sie einer Führungspersönlichkeit uneingeschränkt vertrauen. Im Gegenteil, Skeptiker tendieren dazu, grundsätzlich allem Neuen und Unerwartetem ablehnend gegenüber zu stehen und es kritisch zu hinterfragen. Somit schützen sie sich, aber vor allem auch ihr Umfeld vor unbedachten Gefahren oder Ungerechtigkeiten.

Hinweis: Ein Charakter mit diesem Aspekt regeneriert Aspektpunkte, wenn er sein Umfeld durch kritisches

Hinterfragen vor einer Krisensituation bewahren kann oder gegen Ungerechtigkeit eintritt. Außerdem erhält er Aspektpunkte, wenn er eine Krise vorausgesehen und sein Umfeld entsprechend gewarnt, das Umfeld die Warnung jedoch als unberechtigt abgetan hat. Er hat es ihnen schließlich gesagt.

Idealismus

Der Weg ist das Ziel, und Ziele sind austauschbar. Idealisten sind aktiv, freiheitsliebend, rebellisch, unternehmenslustig, aufgeschlossen und legen sich ungerne auf etwas Bestimmtes fest. Das bedeutet nicht, dass sie ein Ziel nicht über eine längere Zeit hin intensiv verfolgen können. Dennoch besteht immer die Gefahr, dass etwas anderes die Neugier des





Charakters weckt und seine volle Aufmerksamkeit beansprucht. Es gibt einfach zu viel in dieser Welt zu entdecken, wodurch Idealisten schnell dazu neigen, sich bis über beide Ohren zu verzetteln. So eignen sie sich eine Vielzahl unterschiedlicher Talente an und sind mitunter sehr kreativ, gerade wenn es darum geht, von beschwerlichen Wegen abzuweichen und sich aus unliebsamen Situationen herauszuziehen.

Hinweis: Charaktere mit diesem Aspekt regenerieren Aspektpunkte, wenn sie sich durch ihre Vielseitigkeit und Kreativität aus einer unangenehmen Situation befreien oder einen leichteren Weg ans Ziel finden können.

Dominanz

Charaktere mit diesem Aspekt scheuen keine Konfrontation. Sie sind selbstbewusst und bereit, Risiken auf sich zu nehmen und Verantwortung zu tragen. Sie setzen sich gerne für Schwächere ein und fordern Stärkere gezielt heraus, weil sie andere Autoritäten nur schwer akzeptieren können. Dominante Charaktere wollen die Kontrolle und sind bereit, darum zu kämpfen. Im negativen Fall wird diese Machtorientierung zur Besessenheit. Um seine Position zu festigen, nutzt der Charakter dann rücksichtslos die Schwächen anderer aus und wandelt sich vom akzeptierten Anführer zum machtgierigen Unterdrücker, für den nur noch das Recht des Stärkeren zählt.

Hinweis: Charaktere mit diesem Aspekt regenerieren Aspektpunkte, wenn sie andere Individuen durch ihre Anstrengungen zum Erfolg führen, sich unter Entbehrungen für das Wohl ihres Umfelds einsetzen oder gezielt eine notwendige Konfrontation suchen und diese bestehen.

Harmonie

Leben und leben lassen. Charaktere mit diesem Aspekt sehen immer die Kehrseite einer Medaille und messen ihr genau so viel Bedeutung bei, wie der Vorderseite. Sie sind einfühlsam, geduldig und verständnisvoll, was sie zu guten Zuhörern macht. Frieden und Harmonie sind ihnen wichtig, doch gerade wenn eines von beiden bedroht ist, scheuen sie keinen Konflikt. Sie werden dann in jedem Fall versuchen, einen Kompromiss oder Konsens zu finden, der alle Seiten zufrieden stellt. Das kann zu nervenaufreibender Sturheit führen, bis wirklich eine geeignete Lösung gefunden ist.

Hinweis: Charaktere mit diesem Aspekt regenerieren Aspektpunkte, wenn sie in einem Konflikt zwischen mehreren Parteien einen Kompromiss oder Konsens finden können. Außerdem erhalten sie Aspektpunkte, wenn sie anderen Charakteren in Gesprächen Alternativen aufzeigen und somit deren Horizont erweitern, oder zum positiven Ausgang einer wichtigen Entscheidung beitragen können.

Fertigkeiten

Fertigkeiten spiegeln das Wissen eines Charakters und seine trainierten und/oder anlagenbedingten Fähigkeiten wider. Der Maximalwert, den man bei einer Fertigkeit auf normalem Wege erreichen kann, ist 16. Ein Wert von 1 bedeutet, dass der Charakter nur die absoluten Grundzüge der Fertigkeit beherrscht. Ein Wert von 6 steht für eine grundlegende, aber ordentliche Ausbildung, ein Wert von 10 ist schon sehr gut – alles, was darüber hinaus geht, macht den Charakter zu einem absoluten Profi in seinem Gebiet, und vermutlich ist er auch für seine Begabung bekannt.



Harmonie





Bei jeder Fertigkeit ist in Klammern ein Attribut angegeben, auf dessen Basis die meisten Aktionswürfe durchgeführt werden. Dies ist jedoch auf keinen Fall bindend – theoretisch kann je nach Situation jedes Attribut mit jeder Fertigkeit kombiniert werden. Die Fertigkeiten sind in Basis- und Spezialfertigkeiten aufgeteilt. Besitzt ein Charakter in einer Basisfertigkeit einen Wert von 0, kann er trotzdem einen Aktionswurf auf der Basis des dazugehörigen Attributswertes durchführen. Besitzt der Charakter in einer Spezialfertigkeit einen Wert von 0, kann er die Fertigkeit nicht einsetzen und dementsprechend auch keinen Aktionswurf darin durchführen. Spezialfertigkeiten sind mit einem * gekennzeichnet.

Abrichten (AS)

Diese Fertigkeit gibt an, wie der Charakter auf Tiere wirkt. Das schließt Einschüchterungsversuche, aber auch Deutungsversuche aus dem Verhalten des Tieres sowie das gezielte Training auf bestimmte Verhaltensweisen mit ein.

Allgemeinbildung (IG)

Nicht spezialisiertes Wissen über ein bestimmtes Themengebiet (das decken die Wissensfertigkeiten ab), sondern das grundlegende Verständnis eines Charakters für dessen Umwelt.

Athletik (KR)

Unter die athletischen Fähigkeiten eines Charakters fallen zum Beispiel das Erklettern von Wänden, das Überspringen von Hindernissen und andere Aktionen, die eines Zusammenspiels von Schnellkraft und Körperkoordination bedürfen.

Aufmerksamkeit (PS)

Die unbewusste Aufmerksamkeit des Charakters. Dies kann z.B. das Wahrnehmen einer Bewegung im Augenwinkel sein oder auch das Knirschen einer Holzdiele. Aufmerksamkeit ist unabdingbar wenn es darum geht, Hinterhalte zu entdecken.

Ausdruck* (AS)

Der Grad, in dem der Charakter in einer bestimmten Kunst versiert ist. Dies könnte z.B. bedeuten, dass der Charakter ein Schriftsteller, ein Maler, ein Sänger oder ein Pianist ist. Ebenfalls Imitieren oder Fälschen fallen mit in diese Fertigkeit. Diese Fertigkeit kann mehrfach genommen werden, sofern der Charakter mehrere Künste belegen will. Wird keine bestimmte Richtung angegeben, so besitzt der Charakter ein allgemeines Interesse und Wissen innerhalb eines breiten künstlerischen Spektrums. Beispiele wären:

- Ausdruck: Musizieren
- Ausdruck: Malen
- Ausdruck: Schriftfälscher



Schusswaffen





Empathie (AS)

Wie gut man sich auf seinen Gesprächspartner einstellen oder auch dessen Körpersprache und Emotionen lesen kann. Diese Fertigkeit kommt beispielsweise zum Einsatz, wenn man sein Gegenüber bei einer Lüge ertappen möchte.

Fortbewegung* (AG)

Das Bewegen von Automobilen, Motorrädern, Trikes, Schiffen, Booten, etc. Diese Fertigkeit gilt immer nur für einen bestimmten Fortbewegungstyp. Möchte ein Charakter mehrere Fortbewegungsmittel steuern können, so muss diese Fertigkeit wiederholt gekauft werden. Beispiele dafür wären:

- Fortbewegung: Kraftwagen
- Fortbewegung: Boote
- Fortbewegung: Vertikopter

Ganovenhandwerk* (AG)

Hierunter fällt das ganze Programm: Schlösser öffnen, einfache Alarmanlagen ausschalten, Safes knacken, Fenster aufhebeln, Wagen kurzschließen, etc. Für komplexere Einbrüche wird eventuell zusätzlich das Handwerk Informations- oder Nachrichtentechnologie benötigt.

Geisteswissenschaften* (IG)

Das Wissen in diversen Geisteswissenschaften. Wenn diese Fertigkeit genommen wird, muss festgelegt werden, um welche Geisteswissenschaft es sich handelt (Geisteswissenschaften: Psychologie; Geisteswissenschaften: Pädagogik; etc.). Falls keine Spezialisierung vorliegt, verfügt der Charakter über ein allgemeines, rudimentäres Wissen in allen Gebieten. Diese Fertigkeit kann mehrfach genommen werden, sofern ein Charakter in mehreren Geisteswissenschaften firm ist.

Handwerk* (IG)

Ein Handwerk oder ein Beruf, den der Charakter erlernt hat. Bei dieser Fertigkeit muss vorher festgelegt werden, um welchen Bereich es sich handelt. Beispiele wären:

- Handwerk: Holzarbeiten
- Handwerk: Seefahrt
- Handwerk: Mechanik
- Handwerk: Elektrik/Elektronik
- Handwerk: Plasmatechnik
- Handwerk: Lasertechnik
- Handwerk: Protonentechnik
- Handwerk: Schlosserei/Schmieden
- Handwerk: Netzwerktechnik
- Handwerk: Nanotechnik
- Handwerk: Robotik

Diese Fertigkeit kann mehrfach erworben werden, wenn der Charakter in mehreren Gebieten versiert ist. Im Gegensatz zu der größtenteils theoretischen Auslegung einer Wissensfertigkeit, ist ein spezielles Handwerk der praktische Weg und beinhaltet nicht notwendigerweise ein komplexes Verständnis der theoretischen Hintergründe. Ein Schmied muss nicht zwangsläufig die chemische Zusammensetzung einer Legierung kennen, um diese bearbeiten zu können.

Heimlichkeit (AG)

Aktionen, die unbemerkt ablaufen sollen. Sich im Schatten verstecken oder sich anzuschleichen, ohne auch nur ein Geräusch zu verursachen, sind zwei Anwendungsgebiete dieser Fertigkeit.

Konzentration (PS)

Die Konzentrationsfähigkeit. Diese Fertigkeit wird zum Beispiel gebraucht, um in Stresssituationen effektiv handeln und Ablenkungen ausblenden zu können. Außerdem kommt diese Fertigkeit beim Einsatz von paranormalen Fähigkeiten, wie zum Beispiel bestimmten Mutationen oder PSI-Kräften zum Einsatz.



Substanzbereich

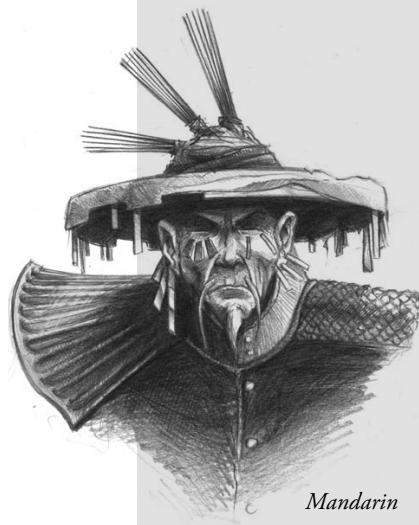
Körperbeherrschung (AG)

Die Beherrschung des eigenen Körpers. Diese Fertigkeit kommt zum Einsatz, wenn man sich entfesseln muss, reiten will oder aber auf einem Drahtseil balanciert. Körperbeherrschung ist auch für die Verteidigung des Charakters entscheidend und kann eingesetzt werden, um zum Beispiel herunterfallenden Gegenständen oder Fallen auszuweichen.

Medizin* (IG)

Erste Hilfe, schwierige Operationen, Diagnose von Krankheiten, Pharmazie, etc. Wählt der Charakter kein Spezialgebiet (Medizin: Zahnmedizin; Medizin: Pathologie; Medizin: Chirurgie; etc.), so besitzt er allgemeinmedizinische Kenntnisse. Bei einem erfolgreichen Fertigkeitswurf gegen einen ZW von 15 können bei einem akut Verletzten Blutungen gestoppt werden. So wird ebenfalls die Heilungsrate





für die nächsten 24 Stunden verdoppelt. Diese Fertigkeit kann mehrfach genommen werden, sofern ein Charakter in mehreren medizinischen Gebieten bewandert und ausgebildet ist.

Nahkampfwaffen (KR)

Mit dieser Fertigkeit kann man mit allen Nahkampfwaffen, wie zum Beispiel Schwertern, Messern, oder Knüppeln umgehen.

Naturwissenschaften* (IG)

Das Wissen in diversen Naturwissenschaften. Wenn diese Fertigkeit genommen wird, muss festgelegt werden, um welche Naturwissenschaft es sich handelt (Naturwissenschaften: Physik; Naturwissenschaften: Chemie; Naturwissenschaften: Biologie; etc.) Falls keine eindeutige Spezialisierung vorliegt, verfügt der Charakter über ein allgemeines Wissen in allen Gebieten. Diese Fertigkeit kann mehrfach genommen werden, sofern ein Charakter in mehreren naturwissenschaftlichen Gebieten bewandert ist. Naturwissenschaften sind nützlich, um Pflanzen zu identifizieren oder auch um Sprengstoff herzustellen.

Okkultismus* (IG)

Von Tarot über Astrologie bis hin zu weltanschaulichen oder religiösen Lehren und Praktiken, die sich mit "übersinnlichen" Kräften und Erscheinungen des Natur- und Seelenlebens beschäftigen. Religiöses Geheimwissen und deren besondere Riten. Beispielsweise die Mysterienreligionen, die Gnosis, Hermetik, aber auch die spirituelle Ausrichtung des hezekielitischen Glaubens oder die religiösen Grundsätze der Hegemonialkirche.

Projektilwaffen (AG)

Die Benutzung von Projektilwaffen, wie zum Beispiel Bogen, Armbrust oder Blasrohr.

Recherche* (IG)

Der Charakter weiß, wo und wie man Informationen beschafft und diese effektiv analysiert. Er könnte beispielsweise geübt darin sein, Informationen aus Bibliotheken oder Zeitungsarchiven zu extrahieren, oder aber auch im Befragen von Menschen und Umhören auf der Straße. Sofern vorhanden, fällt auch die Informationsbeschaffung über Computernetzwerke unter diese Fertigkeit.

Schusswaffen (AG)

Der Umgang mit Handfeuerwaffen, Schnellfeuerwaffen und automatischen Waffen.

Schwere Waffen* (KR)

Der Umgang mit schweren Waffen, wie zum Beispiel MGs, Plasmawerfern oder der Bordkanone eines Schiffes.

Selbstbeherrschung (PS)

Selbstbeherrschung zeigt an, wie gut sich der Charakter unter Kontrolle hat und wie er Manipulations- und Einschüchterungsversuchen begegnet. Wird unter anderem zur Ermittlung des Mentalen Widerstands herangezogen.

Sinnesschärfe (PS)

Die allgemeine Sinneswahrnehmung. Diese Fertigkeit kommt zum Einsatz, wenn man beispielsweise gezielt nach etwas sucht oder ein Gespräch belauschen will. Anders als bei der Fertigkeit Aufmerksamkeit, ist diese Fertigkeit der gewollte und geplante Einsatz der Sinne.

Soziale Interaktion (AS)

In dieser Fertigkeit ist jede Form der sozialen Interaktion geregelt. Dazu zählt ein Gespräch in eine bestimmte Richtung lenken, aber auch Einschüchtern, Angeben und die Kunst der Verführung und des Flirts.

Sprachen (IG)

Grundsätzlich unterscheiden sich die Sprachen in Heredium nicht von den Sprachen, die auch heutzutage in der Welt gesprochen werden. Einzige Ausnahme ist hier das so genannte Neolatein, das eine Weiterentwicklung des antiken lateinischen Sprachschatzes ist und beinahe ausschließlich von Debellatoren verwendet wird, die auch in einer Debellatorengemeinschaft aufgewachsen sind. Wenn ein Charakter außer seiner Muttersprache noch eine weitere Sprache sprechen, lesen und schreiben können will, so kann er diese mit der Fertigkeit Sprachen erwerben. Für jeden Punkt in dieser Fertigkeit kann eine weitere Sprache erlernt werden. Zusätzlich zu seiner Muttersprache beherrscht jeder Charakter Englisch, sofern es sich nicht ohnehin um seine Muttersprache handelt. Als Anhaltspunkt, wo welche Muttersprache gesprochen wird, können Sie die folgende Tabelle hinzuziehen. Sind mehrere Muttersprachen angegeben, muss der Charakter sich eine aussuchen.





Region/Organisation	Muttersprache
Nord-Allianz	Neu-Esperanto
Temora	Japanisch, Mandarin, Englisch
Raging Bull	Englisch
Debellatoren	Neolatein
Nordamerika	Englisch
Südamerika	Spanisch, Portugiesisch
Afrika	Englisch, Zulu, Afrikaans, Xhosa
Russland	Russisch
Asien	Mandarin, Japanisch, Koreanisch, Vietnamesisch, Englisch
Europa	Deutsch, Englisch, Französisch, Spanisch
Australien	Englisch

Umgangsformen* (AS)

Mit dieser Fertigkeit kennt der Charakter höfliche Benimmregeln und die korrekte Ansprache von höhergestellten Persönlichkeiten und kann sie auch anwenden.

Überleben* (PS)

Hierunter fällt das eigenständige Überleben in der Wildnis oder auch im Dschungel der Großstadt. Wo finde ich etwas zu Essen? Was ist giftig, was genießbar? Außerdem: Unterschlupf bauen, Tierfallen stellen, Fischen, etc. Für jeden Geländetyp muss diese Fertigkeit extra gekauft werden. Beispiele wären:

- Überleben: Dschungel
- Überleben: Steppe
- Überleben: Stadt
- Überleben: Wüste
- Überleben: Meer

Waffenloser Kampf (KR)

Der Kampf ohne Waffen. Hier kommen Fäuste, Füße und andere Körperteile zum Einsatz.

Wurfaffen (KR)

Mit dieser Fertigkeit kann der Charakter Objekte gezielt werfen. Darunter fallen Wurfmesser, Granaten, aber auch Steine, die einen Schalter aktivieren sollen.



Okkultismus (Hezekielitisches Ritual)





KONFRONTATION

In Extremsituationen zeigt sich das wahre Gesicht eines Charakters. Dieser Abschnitt regelt sowohl physische als auch mentale Auseinandersetzungen im Spiel. Sobald ein Kampf beginnt, wird die Zeit in Runden, auch Kampfunden genannt, gemessen. Jede dieser Runden ist in etwa drei Sekunden lang und besteht aus einer oder mehreren Aktionen jedes beteiligten Charakters. Vom Schema her läuft jede Runde gleich ab:

1. Initiative

Zu Beginn der ersten Kampfunde wird die Initiative aller Beteiligten bestimmt. Zu diesem Zweck führt jeder Charakter einen normalen Aktionswurf auf Psyche + Aufmerksamkeit aus und bestimmt das Ergebnis. Haben zwei Charaktere die gleiche Initiative, agieren sie zeitgleich. Haben ein SC und ein NSC die gleiche Initiative, agiert der SC zuerst. In späteren Runden wird die Initiative aus der vorhergehenden Runde übernommen und gegebenenfalls durch bestimmte Aktionen oder Situationen modifiziert. Darunter fallen:

Überraschung: Bei einem normalen Initiativwurf wird davon ausgegangen, dass alle am Kampf Beteiligten zumindest einen kurzen Augenblick Zeit hatten, um sich auf die Konfrontation einzustellen. Manchmal wird ein Kämpfer allerdings überrumpelt. In diesem Fall bleibt bei der Bestimmung der Anfangsinitiative der Würfelwurf aus – es wird einfach nur der Grundwert des Charakters in RV als Initiative verwendet.

Überblick verschaffen: Möchte ein Charakter, der von einer Kampfsituation überrumpelt worden ist oder nicht genau weiß, was vor sich geht, sich Überblick über die Lage verschaffen, nimmt dies eine volle Aktion in Anspruch. Der Charakter kann in dieser Zeit keine andere Aktion ausführen. Dafür wird sein Initiativeergebnis ab der nächsten Runde auf das Maximum erhöht, so als hätten beide Würfel beim Initiativwurf eine 6 gezeigt.





Abwarten: Ein Charakter kann seine Handlung auf einen späteren Zeitpunkt in der Initiativephase verzögern. Das kann beispielsweise sinnvoll sein, um auf die Aktion eines Gegners reagieren zu können. Zu diesem Zweck senkt der Charakter ganz einfach seine Initiative auf einen Wert seiner Wahl. Dieser Wert gilt jedoch ab der nächsten Kampfunde als sein neues Initiativeergebnis.

2. Aktionen durchführen

Der Charakter mit der höchsten Initiative führt als erster eine Aktion aus, danach geht es in absteigender Reihenfolge weiter. Kommt es zu einem erfolgreichen Angriff, wird der angerichtete Schaden direkt ermittelt und von der VT oder ST des Gegners abgezogen. Sofern der Gegner irgendeine Art von Rüstung trägt, wird vom angerichteten Schaden noch ein entsprechender Punktwert abgezogen, näheres hierzu im Kapitel Katalog. Alternativ kann auch ein mentaler Angriff erfolgen, dessen Auswirkungen bestimmt werden müssen, sofern sie keinen Schaden anrichten.

3. Bestandsaufnahme

Um die Runde abzuschließen, empfiehlt sich eine kurze Zusammenfassung und Bestandsaufnahme der Geschehnisse. Regeltechnisch: Wer hat welche Abzüge oder Modifikationen für die nächste Runde? Erzählerisch: Was ist eigentlich genau passiert?

Aktionen

Innerhalb eines Kampfes kann ein Charakter verschiedene Aktionen ausführen, die sich unter anderem in ihrem jeweiligen Zeitaufwand unterscheiden.

Normale Aktionen

Unter normale Aktionen fallen sämtliche Dinge, die Konzentration oder einen bestimmten Zeitaufwand erfordern. Dazu zählt Aufstehen, eine Waffe ziehen, fallenlassen, nachladen oder abfeuern, einen Gegenstand werfen, aufheben oder aus der Tasche ziehen, ein Auto starten etc. Jeder Charakter kann nur eine normale Aktion pro Runde unternehmen, es sei denn, er nimmt Mali für Mehrfachaktionen in Kauf.

Bewegung

Jeder Charakter kann sich pro Runde seinen AG-Wert in Metern fortbewegen, was als freie Aktion gewertet wird. Wenn ein Charakter rennen möchte, so kann er sich das Doppelte seines AG-Wertes fortbewegen, was als eine normale Aktion gewertet wird. Weitere

Aktionen in dieser Runde unterliegen den Abzügen für Mehrfachaktionen. Bei einem vollen Sprint kann sich ein Charakter das Vierfache seines AG-Wertes fortbewegen. Dies wird jedoch als volle Aktion gewertet, der Charakter kann in dieser Runde keine weitere Aktion mehr ausführen.

Freie Aktionen

Freie Aktionen bezeichnen Würfe auf Fertigkeiten oder Handlungen, die eigentlich keiner Aktion bedürfen. So zum Beispiel Wahrnehmungswürfe oder Würfe, die auf das Wissen eines Charakters in einer Fertigkeit gehen, sowie kurze Kommandos oder Informationen an die Mitstreiter.

Mehrfachaktionen

Oft möchte ein Charakter mehr als eine Aktion in der Runde vollführen. Vielleicht möchte er auf zwei Gegner feuern, oder einem Angriff ausweichen und gleichzeitig zuschlagen. Jeder Charakter kann bis zu zwei zusätzliche Aktionen durchführen (also ein Maximum von drei Aktionen). Allerdings werden diese Aktionen von Mal zu Mal schwerer, wie man folgender Tabelle entnehmen kann.

Aktion	Malus auf den jeweiligen Aktionswurf
Normale Aktion	0
1. Zusatzaktion	-3
2. Zusatzaktion	-6

Volle Aktionen

Volle Aktionen sind alle Aktionen, die eine komplette Runde benötigen. Keine weitere Aktion ist mehr möglich, weil sich der Charakter voll und ganz auf seine Handlung konzentrieren muss. Dazu zählen beispielsweise Erste Hilfe und ähnliche Handlungen.

Physische Angriffe

Hierunter fallen all jene Angriffe, die einen physischen Schaden hervorrufen und gegen die sich der Charakter mit Geschicklichkeit, guten Ausweichmanövern oder Deckung zur Wehr setzen kann. Der PW des Ziels wird zum ZW für den Aktionswurf mit einer entsprechenden Fertigkeit wie zum Beispiel Nahkampfwaffen. Wird der PW des Ziels erreicht, ist der Angriff erfolgreich und das Ziel erhält den Grundscha den der jeweiligen Waffe an Schadenspunkten (SP). Diese werden durch die getragene Rüstung des Ziels reduziert und anschließend von der VT oder ST des Opfers abgezogen.

• *Physischer Angriff* = $[Attribut]W6 + Kampffertigkeit$
vs. *Physischer Widerstand*





Wird der PW des Gegners durch den Angriffswurf übertroffen, steigt der verursachte Grundschaden der Waffe um den erzielten Erfolgsgrad, sprich die Differenz zwischen Würfelergebnis und PW an. Dadurch verursachen besonders gute Treffer deutlich mehr Schaden als beispielsweise Streiftreffer. Liegt der Angriffswurf unter dem PW, schlägt der Angriff fehl.

Mentale und soziale Angriffe

Mentale Angriffe sind sämtliche Angriffe, die gegen den Geist erfolgen, also zum Beispiel geistige Schocks, aber auch Manipulationsversuche oder andere soziale Aktionen wie Einschüchterung und Überzeugung. Für mentale Angriffe kommen oftmals die Fertigkeiten Konzentration und Soziale Interaktion in Frage, die gegen den MW als ZW gewürfelt werden. Verursacht ein erfolgreicher Angriff Schaden, gelten die gleichen Regeln für den Erfolgsgrad wie bei physischen Angriffen. Je besser der Angriff, desto mehr Schaden verursacht er.

$$\bullet \text{ Mentaler Angriff} = [\text{Attribut}]W6 + \text{Fertigkeit} \\ \text{vs. MW}$$

Soziale Angriffe in Form von Manipulation oder Einschüchtern können gerade in Kampfsituationen nur schwer in Regeln gefasst werden. Daher muss der SL von Fall zu Fall eine entsprechende Entscheidung treffen. Gegen eine absolute Übermacht an Gegnern wird es kaum etwas bringen, mit der eigenen Kampfkraft anzugeben. Bei einer ausgeglichenen Kampfsituation oder sogar eigener Überlegenheit könnte dies einen Gegner jedoch zur Kapitulation bewegen. Bei Manipulation, die nicht auf Sonderfähigkeiten sondern auf Sozialer Interaktion beruht, besteht bei einem gescheiterten Wurf die Gefahr, dass der Bluff auffliegt oder sich das Gegenüber weiteren Argumentationen verschließt.

Kampfmanöver (Optional)

Die nachfolgenden Kampfmanöver sind optionaler Natur. Sie können Sie dazu benutzen, um Konfrontationen im Spiel abwechslungsreicher zu gestalten. Dadurch steigt allerdings auch die notwendige Zeit, um Kämpfe innerhalb des Spiels abzuwickeln.

Ausweichen

Ein Charakter kann jederzeit eine seiner Aktionen vorziehen, um einem gegnerischen Angriff auszuweichen, oder es zumindest zu versuchen. Allerdings nur, wenn der Charakter den Angriff kommen sieht. In diesem Fall wird ein vergleichender Aktionswurf auf Körperbeherrschung fällig, dessen

ZW der gegnerische Angriffswurf ist. Erreicht der Aktionswurf den ZW, hat der Charakter noch einmal Glück gehabt. Ein Charakter kann im Normalfall keinen Angriffen durch Schuss-, Energie- oder Projekttilaffen ausweichen, weil diese einfach zu schnell erfolgen. Der SL kann jedoch je nach strategischem Umfeld einen Hechtsprung in Deckung erlauben, der dann allerdings als volle Aktion zählt. Anschließend gilt der Charakter als am Boden liegend.

Blocken und Parieren

Ein Charakter kann im Nahkampf eine seiner Aktionen vorziehen, um einem gegnerischen Angriff zu parieren oder abzublocken. Ein waffenloser Angriff kann mit Armen oder Beinen geblockt werden, ein Nahkampfangriff nur mit einer entsprechenden Waffe oder etwas Vergleichbarem. Um effektiv zu blocken, muss der Verteidiger einen vergleichenden Aktionswurf mit der entsprechenden Fertigkeit absolvieren, also beispielsweise Waffenloser Kampf oder Nahkampfwaffen. Als ZW gilt das Ergebnis des Angriffswurfs. Gelingt der Wurf, wurde der Angriff erfolgreich pariert oder abgeblockt. Auch hier gilt, dass nur Angriffe pariert oder geblockt werden können, die der Charakter kommen sieht.

Gezielter Angriff

Normalerweise wird die Körperstelle, die von einem Angriff getroffen wird, erzählerisch bestimmt. Ein Angreifer hat jedoch die Möglichkeit, einen gezielten Hieb oder Schuss auf eine bestimmte Stelle zu platzieren, um zum Beispiel einen Feind zu Fall zu bringen oder ihn bewusstlos zu schlagen. Gezielte Angriffe werden mit einem Malus auf den Angriffswurf belegt, richten aber eventuell speziellen Schaden an. Wird durch einen gezielten Treffer Schaden in Höhe der ST des Opfers verursacht, erleidet jenes die unten aufgeführten Abzüge. Übertrifft der verursachte Schaden die ST des Opfers deutlich, kann der SL entscheiden, dass das Opfer direkt der Verletzung erliegt oder in ein Koma fällt.

Hinweis: Wenn die optionalen Rüstungsregeln (siehe Katalog) benutzt werden, können durch gezielte Angriffe weniger gut geschützte Körperzonen anvisiert werden. Ansonsten gilt jeder ungezielte Angriff als Angriff auf die Trefferzone Körper.





Trefferzone	Malus	Auswirkungen
Körper	0	Keine weiteren Auswirkungen.
Bein	-3	Ist ein Bein schwer verletzt, wird die Bewegung des Verwundeten halbiert. Sind beide Beine verwundet, stürzt der Charakter und kann sich nur noch mit einem Meter pro Kampfrunde vorwärts schleppen.
Arm	-6	Der verwundete Arm kann nicht mehr verwendet werden. Alle gehaltenen Gegenstände werden automatisch fallengelassen.
Kopf	-9	Das Opfer verliert das Bewusstsein und erwacht frühestens nach 1W6 x 10 Kampfrunden.

Niederschlagen

Sowohl mit Nahkampfwaffen als auch waffenlos ist es möglich, dem Gegner die Beine unter dem Körper weg zu schlagen oder ihn so zu treffen, dass die Wucht des Hiebs ihn aus dem Gleichgewicht bringt. Angriffe zum Niederschlagen erfordern einen Angriffswurf mit einem Malus von 3. Der Getroffene erleidet normalen Schaden und muss einen Aktionswurf auf Körperbeherrschung gegen ZW 12 ablegen, um nicht zu Boden zu stürzen. Dieser Aktionswurf zählt nicht als Aktion.

Haltegriff

Wenn ein Kämpfer einen Haltegriff ansetzen möchte, muss er dazu einen Angriffswurf in Waffenloser Kampf mit einem Abzug von 6 ablegen. Gelingt dieser, hat er seinen Gegner in einem Haltegriff gefangen und dominiert ihn automatisch. Er richtet jedoch keinen Schaden an. Ab der nächsten Runde wird in jeder Kampfrunde ein vergleichender Wurf in Waffenloser Kampf zwischen beiden Kontrahenten durchgeführt; der unterlegene Kämpfer muss zuvor ansagen, ob er sich im Fall seines Siegs aus dem Griff befreien möchte (dies ist ohne Abzug auf seinen Wurf möglich) oder seinerseits die Kontrolle über den Griff erlangen möchte (dies erfordert einen Wurf mit einem Abzug von 6). Der Kämpfer, der den Griff dominiert, hat im Falle eines Sieges mehrere Möglichkeiten; einige davon sind mit einem Malus verbunden:



Kampfmanöver ...





Manöver	Malus	Auswirkungen
Immobilisieren	0	Der Kämpfer kann seinen Gegner ohne Abzüge für die Runde bewegungslos machen; dies kann besonders dann sinnvoll sein, wenn der Gegner nicht verletzt werden soll.
Loslassen	0	Der überlegene Kämpfer kann sich jederzeit aus dem Haltegriff lösen.
Quetschen / Schlagen	-3	Mit dieser Option kann der Kämpfer die Gelenke seines Gegners verbiegen oder ihn schlagen, ohne den Griff loszulassen – der Erfolgsgrad seiner Aktion wird auf den Schaden addiert.
Zu Boden bringen	-3	Der Kämpfer bringt sich und seinen Gegner auf den Boden. Beide erleiden auf all ihre Aktionen (auch auf die Haltegriff-Würfe) die entsprechenden Abzüge.
Manövrieren	-3	Der überlegene Kämpfer kann sich zusammen mit seinem Gegner seine halbe Bewegungsrate weit in eine beliebige Richtung fortbewegen.
Herumreißen	-9	Wenn der überlegene Kämpfer diese Option gewählt hat und im Verlauf der Runde Ziel eines Angriffs werden soll, dann kann er sein Opfer herumreißen, so dass dieses statt seiner von der Attacke getroffen wird. Beide Kämpfer müssen für die Dauer des Haltegriffs ihren PW halbieren.

Entwaffnen

Wenn der Charakter seinen Gegner entwaffnen möchte, erfordert dies einen Angriffswurf mit einem Abzug von 6. Gelingt dieser Angriff, muss das Ziel sofort einen Wurf auf Kraft + Nahkampfwaffen oder Schusswaffen schaffen. Als ZW gilt das Ergebnis des Angriffswurfs. Misslingt dem Opfer dieser Wurf, wird ihm die Waffe aus der Hand gerissen. Erfolgt der Angriff mit Waffenlosem Kampf, kann der Angreifer auch wahlweise seinem Opfer die Waffe über dieses Manöver entreißen und in der nächste Runde selbst einsetzen.

Selbstbeherrschung

Mit diesem Manöver kann sich ein Charakter aktiv gegen mentale oder soziale Angriffe wehren. Um einen solchen Angriff abzuwehren, muss man ihn zunächst erkennen, sich dann aber auch mental darauf vorbereiten. Überraschende oder verdeckte Aktionen können demnach nicht abgewehrt werden. Angekündigte, wie zum Beispiel ein Verhör oder eine Folter schon.

$$\bullet \text{ Abwehrwurf} = [\text{Psyche}]W6 + \text{Selbstbeherrschung}$$

Als ZW gilt der Angriffswurf des Gegners. Ist der Wurf erfolgreich, wurde der Angriff abgewehrt. Der Selbstbeherrschungswurf gilt als volle Aktion und als vergleichender Aktionswurf.

Voller Angriff

Bei einem vollen Angriff achtet der Angreifer nicht mehr auf seine Verteidigung, sondern versucht einfach, größtmöglichen Schaden im Nahkampf anzurichten. Der Angreifer erhält einen Bonus von 6 auf seinen Angriffswurf in dieser Runde. Allerdings sinkt sein PW um seinen Fertigkeitswert in Körperbeherrschung bis zu seiner nächsten Aktion. Dieses Manöver zählt als volle Aktion und kann mit einem gezielten Angriff kombiniert werden.

Volles Ausweichen

Dieses Manöver zählt als volle Aktion. Der Charakter tut alles, um nicht verwundet zu werden. In einem Feuergefecht kriecht er in Deckung, in einem Nahkampf duckt er sich, springt zur Seite und versucht alles, um seinen Gegnern zu entkommen. So lange der Charakter dieses Manöver aufrechterhält, steigt sein PW für jeden Attributspunkt in Agilität um 3.





Situationsfaktoren (Optional)

Faktoren wie Dunkelheit oder Schüsse auf große Entfernung nehmen negativen Einfluss auf die Erfolgsrate im Kampfgeschehen. Daher resultieren aus diesen Situationen Abzüge auf die jeweiligen Aktionswürfe.

Bewegliche Ziele treffen

Naturgemäß ist es mit Fernkampfwaffen schwieriger, ein bewegliches Ziel zu treffen, als ein stehendes Ziel. Um diesem Umstand gerecht zu werden, kann folgende Tabelle zu Rate gezogen werden. Dieser Faktor wird nur eingerechnet, wenn sich das Ziel vor dem Charakter seitlich bewegt – wenn es sich auf ihn zu oder von ihm wegbewegt, dann hat dies keinen Einfluss auf den Angriff.

Ziel	Malus
Das Ziel bewegt sich langsamer als 10 km/h.	0
Das Ziel bewegt sich zwischen 10 und 25 km/h.	-1
Das Ziel bewegt sich zwischen 25 und 50 km/h.	-3
Das Ziel bewegt sich zwischen 50 und 80 km/h.	-6
Das Ziel bewegt sich schneller als 80 km/h.	-9

Deckung

Je nach dem, wie weit sich der Verteidiger in Deckung zurückgezogen hat, erhält der Angreifer einen Aufschlag auf den Herausforderungsgrad.

Deckung	Malus
25% des Ziels sind verdeckt - Hauseingang, hinter einem Auto stehend, etc.	-3
50% des Ziels sind verdeckt – hinter einem Auto hockend, hinter einer Mülltonne lauernd, etc.	-6
75% des Ziels sind verdeckt – hinter einer hohen Mauer stehend, halb hinter einer Ecke schießend, etc.	-9
99% des Ziels sind verdeckt – hinter einer Schießscharte, etc.	-12

Entfernung

Je weiter ein Ziel entfernt ist, umso schwieriger ist es zu treffen. Jede Waffe verfügt über drei

Entfernungswerte, die mit einem unterschiedlichen Malus belegt werden.

Ziel	Malus
Schuss auf kurze Distanz.	0
Schuss auf mittlere Distanz.	-3
Schuss auf weite Distanz.	-6

Kampfposition

Neben Deckung können auch bestimmte Kampfpositionen im taktischen Umfeld Auswirkungen auf das Kampfgeschehen haben. Zum Beispiel dann, wenn der Kampf im Wasser stattfindet oder ein Gegner am Boden liegt.

Kampfposition	Effekt
Gegner liegt am Boden	-3 auf PW
Angreifer liegt am Boden	-3 auf alle offensiven Aktionen
Gegner befindet sich im Wasser	-6 auf PW
Angreifer befindet sich im Wasser	-6 auf alle offensiven Aktionen

Sicht

Im Fernkampf ist es entscheidend, wie gut man seinen Gegner sehen kann, und auch im Nahkampf kann schlechte Sicht sehr störend wirken.

Sichtverhältnisse	Malus für Nahkampf	Malus für Fernkampf
Schlechte Sicht (grelles Licht, leichter Nebel, Regen)	0	-3
Fürchterliche Sicht (Platzregen, schwache Beleuchtung)	-3	-6
Keine Sicht / Blindkampf	-6	Nicht möglich

Zielen

Im Fernkampf kann ein Charakter sein Ziel längere Zeit anvisieren und somit einen genau platzierten Angriff ablegen. Zielen gilt als volle Aktion. Für jede Runde, die der Charakter mit Zielen verbringt, erhält er einen Bonus von 1 auf den folgenden Angriffswurf gegen sein Ziel. Der Angriff muss jedoch in direkter Folge auf das Zielen erfolgen, sonst verfällt dieser Bonus. Ein Charakter darf maximal so viele Runden zielen, wie sein halber Fertigkeitswert (aufgerundet) in der jeweiligen Waffenfertigkeit beträgt.





CHARAKTERERSCHAFFUNG

Dieser Abschnitt ist der Erschaffung von Charakteren gewidmet. Nachfolgend finden Sie eine Schritt-für-Schritt-Anleitung mit den nötigen Regeln und diversen Tipps.

1. Konzept

Als erstes werden Konzept und Vorgeschichte des Charakters festgelegt, so dass auf dieser Basis alle weiteren Entscheidungen gefällt werden können. Konzept und Vorgeschichte können detailreich oder simpel sein, je nachdem, wie es Spieler und Spielleiter zusagt. Je facettenreicher und ausgefeilter die Hintergrundgeschichte eines Charakters jedoch ist, desto mehr Leben steckt zumeist auch in ihm und seinen Handlungen.

Da Heredium im Normalfall 2200 AD gespielt wird, also zehn Jahre nach dem Mondfall, sollte die Vorgeschichte in zwei Abschnitte gegliedert sein: Zum einen in die Geschichte des Charakters vor dem Mondfall, zum anderen die Geschichte des Charakters nach dem Mondfall. Ein Beispiel dafür wäre das Konzept eines Technikers, der vor der Katastrophe als

einfacher Mechaniker oder Elektriker bei einer Firma angestellt war und durch widrige Umstände bei der Nordallianz gelandet ist und nun bei den Pionieren seine Arbeit verrichtet. Aufgrund dieser Tatsachen können dann Fertigkeiten und auch alle anderen Werte leichter bestimmt werden.

2. Aspekt

An dieser Stelle wählt der Spieler einen dominanten Aspekt für die Persönlichkeit seines Charakters aus. Dieser Aspekt sollte auf der einen Seite die Vorgeschichte des Charakters berücksichtigen, auf der anderen Seite auch eine Begründung für die nachfolgend gewählte Berufung des Charakters schaffen.

3. Berufung

Aufgrund des Konzeptes und seines Aspektes wird der Charakter nun einer Berufung zugeordnet, sprich einem bestimmten Aufgabengebiet innerhalb einer Organisation oder Kultur. Im Kapitel Zivilisationen werden die verschiedenen Berufungen vorgestellt. Sollte Ihnen keine dieser Berufungen zusagen, können





Sie stattdessen auch einen Nomaden oder Utopisten spielen. Diese beiden Berufungen stehen auch für die normalen Einwohner der jeweiligen Zivilisationen, je nachdem ob sie sesshaft oder umherziehend sind.

Hinweis: Je nachdem welche Berufung der Charakter beschreitet, erhält er verschiedene Grundwerte auf Fertigkeiten, die angegebenen Vor- und Nachteile, Sonderfähigkeiten sowie die aufgeführte Standardausrüstung.

4. Primäre Attribute

Die primären Attribute werden als erste Eigenschaften des Charakters bestimmt. Sie haben 13 Punkte zur Verfügung, die Sie im Verhältnis 1:1 frei auf alle sechs primären Attribute verteilen können. Keines der Attribute darf einen Wert von 3 übersteigen. Beachten Sie, dass ein Attributswert von 2 für den menschlichen Durchschnitt steht. Ein Attributswert von 1 ist das wählbare Minimum und spiegelt eine akut eingeschränkte, kränkliche Eigenschaft wider. Das menschliche Maximum von 4 ist nur mit Erfahrungspunkten zu erreichen.

5. Fertigkeiten

Aus einem Pool von 60 Punkten können jetzt Punkte in den gewünschten Fertigkeiten 1:1 gekauft werden. Keine Fertigkeit darf hierbei einen Wert von 8 übersteigen.

Hinweis: Grundwerte in Fertigkeiten durch die Berufung werden vor der Punkteverteilung zugewiesen und können anschließend erhöht werden. Fertigkeiten dürfen bei Spielstart den Maximalwert von 8 nicht übersteigen.

6. Sekundäre Attribute

Die sechs sekundären Attribute werden wie folgt auf der Basis der zuvor bestimmten primären Attribute und Fertigkeiten errechnet:

- **Vitalität (VT)** = $KO \times 6$

- **Substanz (ST)** = $KR \times 3$

- **Physischer Widerstand (PW)** = $AG \times 3 + \text{Körperbeherrschung}$

- **Mentaler Widerstand (MW)** = $PS \times 3 + \text{Selbstbeherrschung}$

- **Reaktionsvermögen (RV)** = $\text{Aktionswurf auf PS} + \text{Aufmerksamkeit}$

- **Maximale Aspektpunkte (MAP):** Summe aus allen primären Attributen

• **Aktuelle Aspektpunkte:** Jeder Charakter beginnt das Spiel mit sechs Aspektpunkten.

Hinweis: Sollte man eine Berufung gewählt haben, welche eine Modifikation auf die sekundären Attribute nach sich zieht, so werden diese nach der Berechnung hinzugefügt oder abgezogen.

7. Vor- und Nachteile

Dem Charakter stehen 9 Punkte zur Verfügung, mit denen Vorteile erworben werden können. Wenn man Nachteile in Kauf nimmt, kann man mit den so gewonnenen Zusatzpunkten weitere Vorteile kaufen. In keinem Fall dürfen jedoch die Vorteile einen Gesamtwert von 18 übersteigen.

Vor- und Nachteile können nur bei der Charaktererschaffung erkaufte werden und nicht im späteren Spielverlauf, beispielsweise durch Erfahrungspunkte. Es können jedoch im Spielverlauf bestimmte Ereignisse eintreten, die dazu führen, dass man weitere Vor- oder Nachteile erhält. Diese werden jedoch ohne die entsprechenden Punkte geführt und liegen im Ermessen des Spielleiters.

8. Feinschliff

Alle notwendigen Handgriffe sind getan, jetzt geht es an den Feinschliff. Der Charakter benötigt einen Namen, und man muss Hintergrundgeschichte, die im Konzept vielleicht nur bruchstückhaft erläutert wurde, jetzt noch einmal mit den fertigen Charakterinformationen in Einklang bringen.

Außerdem muss überprüft werden, ob eventuell vorhandene Boni oder Mali (aus den Vor- und Nachteilen) berücksichtigt worden sind. Danach gilt es, den Charakter nur noch mit entsprechender Ausrüstung zu versorgen (genaue Angaben finden Sie bei der gewählten Berufung und im Kapitel Katalog) und dann kann es losgehen.

Erfahrene Charaktere

Für manche Abenteuer kann auch die Erschaffung von erfahrenen Charakteren sinnvoll sein. Was man hierzu wissen muss, ist die Anzahl der Erfahrungspunkte (EP), die einem so erschaffenen Charakter zur Verfügung stehen. Die Anzahl der EP, welche dem Charakter zur Verfügung stehen, werden vom Spielleiter festgelegt. Sind die EP bekannt, so erschaffen die Spieler zunächst ihre Charaktere nach dem zuvor genannten Schema. Anschließend können die erhaltenen EP frei zum Steigern der Eigenschaften und Fertigkeiten eingesetzt werden, wie im Kapitel Leitaden erläutert.





VOR- UND NACHTEILE

Jeder Mensch hat auf der einen Seite Vorteile, Stärken, und Dinge, die ihm besonders leicht fallen, andererseits aber oft auch kleine Macken oder ausgewachsene Schwächen, die ihm das Leben erschweren. Diese Eigenarten dienen dazu, dem Charakter den nötigen Feinschliff zu verleihen, ihn mit Besonderheiten auszustatten, so dass er an Individualität gewinnt. Dabei kommt es nicht nur auf die reinen Werte an, welche mit bestimmten Vor- oder Nachteilen verbunden sind, sondern vor allem auch auf die Geschichte, welche dadurch gesponnen wird und in das Konzept eines Charakters mit einfließt.

Nachfolgend finden Sie viele Ansatzpunkte und Ideen, um auch eigene Vor- oder Nachteile zu erfinden. Wie bei allen anderen Kapiteln in diesem Buch, steht die eigene Kreativität an erster Stelle. Und das Wort des Spielleiters an letzter. Hinter jedem Vor- oder Nachteil steht ein Zahlenwert in Klammern. Dieser Wert gibt an, wie viele Punkte man für einen Vorteil aufwenden muss oder aber wie viele Punkte man durch einen Nachteil erhält. Weiterhin finden Sie in den Klammern Einschränkungen, falls ein Vor- oder Nachteil an eine Berufung oder einen anderen Umstand gekoppelt ist.

Körperliche Vorteile

Begabung (6)

Der Charakter hat den Dreh raus. Vielleicht ist er einfach extrem geschickt, was Motoren angeht, vielleicht sind Knarren seine Sache, aber auf jeden Fall hat er eine Sache gefunden, in der er wirklich gut ist. Bei allen Aktionswürfen mit einer Fertigkeit, die bei Auswahl des Vorteils bestimmt werden muss (zum Beispiel „Begabung: Schusswaffen“), kann der Spieler einen zusätzlichen W6 werfen und auf das Gesamtergebnis addieren. Im Falle von Selbstbeherrschung oder Körperbeherrschung erhöht eine Begabung zusätzlich zu den Bonuswürfeln den MW beziehungsweise PW um 3.

Blitzartige Reflexe (6)

Der Charakter ist unglaublich reaktionsschnell und hat ein intuitives Verständnis für brenzlige Situationen. Für andere sieht es manchmal so aus, als würde er bestimmte Dinge im Voraus ahnen. Er erhält einen Bonus von +3 auf sein Reaktionsvermögen

und selbst wenn er überrascht wird, darf er seine Initiative normal mit 2W6 würfeln. Allerdings sollte er aufpassen – nicht alles, auf das er als Bedrohung reagiert, ist auch wirklich eine.

Drill (6)

Der Charakter wurde extrem gedrillt und kann so anstrengende körperliche Tätigkeiten viel länger durchhalten als andere, weil er einfach nicht darüber nachdenkt. Die genauen Auswirkungen bleiben dem Spielleiter überlassen, jedoch kann der Charakter länger und effektiver marschieren, länger ohne Schlaf und Nahrung auskommen und erhält einen Bonus von +3 auf alle Aktionswürfe, die körperliche Ausdauer erfordern.

Gesteigertes Sehvermögen (6)

Vielleicht hat der Charakter einfach gute Augen oder er ist unter der Erde aufgewachsen. Auf jeden Fall schränkt ihn Dunkelheit weniger ein als andere. Abzüge für mangelnde Sicht werden halbiert und abgerundet, solange der Charakter nicht in völliger Dunkelheit agieren muss – dort ist er so hilflos wie alle anderen auch.

Kampfkunst (6)

Der Charakter wurde über lange Jahre in Kampfmanövern geschult, die ihm einen Vorteil gegenüber anderen im Nahkampf bringen. Der Vorteil Kampfkunst erlaubt es dem Charakter, sechs Punkte auf verschiedene Nahkampfmanöver zu verteilen, um damit entsprechende Abzüge zu senken. Diese verringerten Mali müssen bei der Charaktererschaffung festgelegt werden.

Beispiel: Ein Charakter mit Kampfkunst könnte zum Beispiel alle sechs Punkte auf das Kampfmanöver *Entwaffnen* legen. Dadurch könnte er dieses Manöver gegen Gegner einsetzen, ohne den eigentlich anfallenden Malus von 6 auf seinen Aktionswurf zu erhalten. Alternativ könnte er sich auch auf einen speziellen Haltegriff spezialisieren, zum Beispiel *Herumreißen*, wodurch der Abzug für dieses Manöver auf 3 sinken würde. Oder eben auf beide Manöver jeweils drei Punkte legen, wodurch bei *Entwaffnen* der Malus auf drei und bei *Herumreißen* der Malus auf 6 sinken würde.





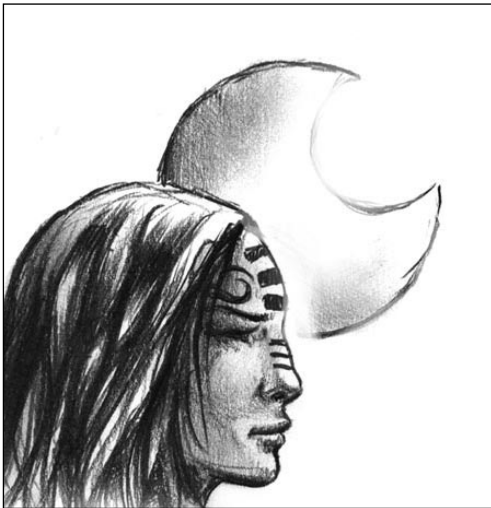
Last Man standing (3)

Wenn alles um ihn herum in seinem eigenen Blut untergeht, Feinde und Freunde in Scharen fallen, dann ist der Charakter der einzige, der noch steht und kämpft. Dieser Vorteil ist im Augenblick des Todes von Nutzen. Wenn er alle Substanzpunkte verloren hat und er eigentlich sterben sollte, dann kann er ein letztes Mal mit 1W6 würfeln. Das Ergebnis ist die Anzahl der Runden, in denen er noch weiter handeln kann. In diesem finalen Moment des Todes ist ihm auch möglich, ohne den Substanz-Malus von 6 zu agieren. Sind die erwürfelten Runden verstrichen, ist er unwiderruflich tot.

Lucifugus (9) [Nicht für Debellatoren]

Der Charakter wurde zwar als Debellator geboren, doch seine Eltern oder die Machthaber seiner Gemeinschaft konnten diese Tatsache bislang verschleiern. Jeder Lucifugus erhält 3 Punkte, mit denen er sich PSI Kräfte aneignen kann. Diese dürfen frei gewählt werden, da ein Lucifugus nicht durch äußere Zwänge in ein bestimmtes Schema gezwängt wird. Für das Erlernen von weiteren Kräften werden die Erfahrungspunkte-Kosten verdoppelt, da der Charakter auf sich allein gestellt ist und weder von einem Lehrer, noch von tradiertem Wissen über die Kräfte profitieren kann.

Hinweis: Dieser Vorteil kann mit dem HEREDIUM: Lightregelwerk spieltechnisch noch nicht umgesetzt werden und wurde lediglich der Vollständigkeit halber aufgenommen.



Lucifugus

Menschlicher Panzer (6)

Der Charakter ist zäh.

Wenn andere vor Schmerzen schreien, kann er locker die Zähne zusammenbeißen und weitermachen. Manch einer behauptet sogar, dass Schmerz ein Fremdwort für ihn ist. Wenn er den Substanz-Bereich erreicht, erhält er nur einen Mali von 3 auf alle Aktionen anstatt den obligatorischen 6.

Routine (3)

Der Charakter hat bestimmte Handlungen einer Fertigkeit schon so oft gemacht, dass es ihm keine Schwierigkeiten mehr bereitet. Wenn er zum Beispiel die Fertigkeit Handwerk: Mechanik besitzt, kann er als Routinevorteil „Motorschäden“ festlegen. Wenn ein Aktionswurf in den Bereich seiner Routine fällt, dann erhält der Charakter einen Bonus auf seinen Aktionswurf von 6. Routine kann nicht für Kampffertigkeiten erlernt werden.

Scharfer Sinn (6)

Einer der Sinne des Charakters ist besonders ausgeprägt. Vielleicht hat er wirklich scharfe Augen, ein perfektes Gehör oder einen extrem feinen Geruchssinn. Bei allen Aktionswürfen, die den bestimmten Sinn betreffen, kann der Charakter einen zusätzlichen W6 werfen und auf das Gesamtergebnis addieren.

Zäher Teufel (9)

Der Charakter war schon immer einer von denen, die irgendwie nicht zu Boden zu kriegen waren. In Schlägereien mit überlegenen Gegnern hat er manchmal durch bloße Hartnäckigkeit gewonnen. Er erhält 6 Zusatzpunkte auf Vitalität und 3 auf Substanz.

Geistige Vorteile

Handwerkliches Genie (3)

Der Charakter ist ein geborener Bastler, der schon mal mit allem irgendwie rumgepfuscht hat. Es gibt einfach keine handwerkliche Tätigkeit, die ihm völlig fremd ist. Niedrigtechnologische Handwerksfertigkeiten sind für ihn Basisfertigkeiten.

Berserkerrausch (6)

Der Charakter kann sich bewusst in einen Zustand des Kampfrauschs versetzen, in dem er Schmerzen kaum wahrnimmt und mörderisch zuschlägt. Um sich in den Kampfrausch zu versetzen, ist ein Aktionswurf Konzentration gegen ZW 12 nötig; bei Erfolg hält der Rausch 2W6 Kampfrunden lang an. In dieser Zeit erleidet der Charakter keine Wundabzüge und erhält einen Bonus von 3 auf alle offensiven





Kampfaktionen; wenn allerdings alle Feinde in dieser Zeit das Zeitliche segnen, muss er jede weitere Runde ohne Gegner einen Aktionswurf Konzentration gegen ZW12 schaffen, um seine Aggressionen auf Gegenstände zu kanalisieren und nicht Freunde oder Umstehende anzugreifen. Zumindest, bis der Rausch nachlässt.

Fotografisches Gedächtnis (9)

Der Charakter kann sich an die kleinsten Kleinigkeiten erinnern. Wenn es darum geht, etwas Gesehenes zu beschreiben, egal wie lange es her ist, hat er eine gute Chance, dass diese Beschreibung absolut korrekt und detailreich ist. Mit einem Aktionswurf Konzentration gegen einen ZW, der vom Spielleiter festzulegen ist, kann sich der Charakter an fast alles erinnern.

Richtungssinn (3)

Der Charakter hat ein instinktives Gespür für die Himmelsrichtung; er weiß eigentlich immer, in welcher Richtung Norden ist, sogar unter der Erde.

Schwarz und Weiß (6)

Der Charakter weiß, wer er ist, was richtig und was falsch ist, und kaum etwas kann ihn vom Gegenteil überzeugen. Er erhält einen Bonus von 6 auf seinen MW, wenn ihn jemand von etwas überzeugen will, das seinen Prinzipien widerspricht.

Soziale Vorteile

Das besondere Etwas (3)

Der Charakter hat diese spezielle Art, die potenzielle Interessenten einfach unwiderstehlich finden. Ein Augenaufschlag bringt sein Gegenüber zum Schmelzen. Er erhält einen Bonus von 3 auf Soziale Interaktion, solange er sich in Sichtreichweite seines Gegenübers befindet und er in die sexuelle Ausrichtung der Person fällt.

Kontakte (3 / 6 / 9)

Wen man kennt, kann sehr wichtig sein. Der Charakter mit diesem Vorteil hat Bekannte, die ihm Informationen und Hilfestellung zukommen lassen können. Für 3 Punkte kennt der Charakter ein paar Leute, die über wertvolle Informationen verfügen können, für 6 Punkte hat er Freunde an einigen wichtigen Stellen, die ihm aktiv zur Hilfe kommen können, und für 9 Punkte scheint der Charakter fast überall jemanden zu kennen, der ihm unter die Arme greifen kann. Manchmal allerdings nur für eine entsprechende Gegenleistung.

Ressourcen (3 / 6 / 9)

Besitztümer sind in der Welt von Heredium wichtig und können den Unterschied zwischen Leben und Tod ausmachen. Charaktere ohne diesen Vorteil erhalten zu Spielbeginn 200 Hirohito Credits oder Nordmark. Mit diesem Vorteil verfügt er über mehr Geld oder Ausrüstung jenseits der Vorgaben seiner Berufung; für 3 Punkte kann er über 1000, für 6 über 2500 und für 9 Punkte sogar über 5000 Hirohito Credits oder Nordmark verfügen. Er kann sie als Geld besitzen oder in Ausrüstung investieren, die ihm seiner Zivilisation nach zur Verfügung steht.

Gekoppelte Vorteile

Die folgenden Vorteile sind an Berufungen und Zivilisationen gekoppelt und können normalerweise nicht einzeln erlernt werden. Wenn Sie dennoch einen dieser Vorteile erwerben wollen, obwohl ihr Charakter nicht der entsprechenden Berufung angehört, erfordert dies die Erlaubnis des Spielleiters.

Ektoware [6, Inquisitoren]

Inquisitoren erhalten als Zeichen ihrer Sonderstellung innerhalb der Nordallianz zu Spielbeginn die Ektoware Ausbaustufe I. In seltenen Fällen können sich auch andere, vertrauenswürdige Mitglieder der Nordallianz diese Ehre verdienen.

Feuer des Missionars [3, Akolythen]

Akolythen sind begeisterte Anhänger ihres Glaubens und versuchen, jeden Ungläubigen auf den rechten Weg zu führen. In längeren Gesprächen wird ein Akolyth immer wieder versuchen, das Thema auf die Religion zu lenken und sein Gegenüber zu überzeugen. Sie erhalten einen Bonus von 3 auf soziale Aktionswürfe, die einen anderen von ihrem Glauben überzeugen sollen.

Spürhund [3, Pioniere]

Wenn es darum geht, pre-apokalyptische Techniken zu finden und zu bergen, haben Mitglieder der Pioniere beinahe einen sechsten Sinn. Alle entsprechenden Aktionswürfe erhalten einen Bonus von +3.



Berserkerrausch





Körperliche Nachteile

Eingeschränkter Sinn (6)

Einer der Sinne des Charakters ist irgendwie nicht ganz auf der Höhe. Vielleicht merkt er erst beim dritten Mal, wenn ihn jemand anspricht, vielleicht sieht er alles, was weiter als zwei Meter weit weg ist, total verschwommen. Auf jeden Fall erhält er auf alle Aktionswürfe, die den fraglichen Sinn betreffen, einen Abzug von 6.

Unfähigkeit (6)

Der Charakter hat einfach keine Ahnung von einer Sache, die anderen Leuten auch ohne größere Ausbildung verhältnismäßig leicht fällt. Charaktere mit einer Unfähigkeit wählen eine Basisfertigkeit aus; sie können keine Aktionswürfe in dieser Fertigkeit durchführen und scheitern automatisch. Sie können niemals einen Wert in der Fertigkeit erhalten. Im Falle einer Unfähigkeit in Körperbeherrschung oder Selbstbeherrschung wird zur Berechnung des KW oder PW nur Agilität x 2 bzw. Psyche x 2 verwendet.

Verstümmelt (6)

Durch einen Unfall oder eine angeborene Deformierung ist der Körper des Charakters leider nicht vollständig. Dieser Nachteil ist angebracht, wenn ihm eine Hand abgetrennt wurde, er nur ein funktionierendes Bein besitzt oder eines seiner Augen einem Unfall zum Opfer gefallen ist. Sie sollten mit dem Spielleiter zusammen mögliche Einschränkungen ausarbeiten, die als Folge der Verstümmelung entstehen könnten. Einige Beispiele:

Einäugig: Der Charakter erleidet einen Abzug von -3 auf alle Proben, die räumliches Sehen erfordern (unter anderem auch Fernkampfproben aller Art).

Einbeinig: Trotz seiner Prothese behindert diese Verstümmelung sehr: -3 auf alle Körperbeherrschungs-Aktionswürfe und den PW. Außerdem wird die Bewegungsrate des Charakters halbiert.

Einarmig: Dem Charakter fehlt ein Arm. Er kann Aktionen, die beide Hände erfordern, nicht durchführen, und hat auf bestimmte Aktionen, die mit beiden Händen einfacher wären, einen Abzug von -3.

Geistige Nachteile

Alpträume (6)

Manchmal erleidet der Charakter grauenvolle Alpträume, aus denen er schweißgebadet aufwacht. An den Tagen nach solch furchtbaren Nächten ist er zu kaum etwas zu gebrauchen. Jede Nacht würfelt der Spielleiter einen W6; bei einer 6 erleidet der Charakter einen Alptraum und erleidet am nächsten Tag wegen Übermüdung und Reizbarkeit einen Abzug von 3 auf alle Aktionswürfe.

Blasiertheit (3)

Der Charakter ist ausgesprochen eingebildet und glaubt, er sei aufgrund seiner Kultur, Rasse oder Religion allen anderen überlegen – oder er findet sich einfach nur persönlich toll. Auf jeden Fall lässt er es ordentlich raushängen. Wenn seine Haltung offensichtlich ist, erleidet er einen Abzug von 3 auf soziale Aktionen.

Geisteskrank (3 / 6 / 9)

Der Charakter leidet an einer Persönlichkeitsstörung, die ihn mehr oder minder stark einschränkt. Beispiele sind eine grundsätzliche misstrauische Geisteshaltung (3), aber auch ausgewachsene Paranoia (6) oder krankhafte Wahnvorstellungen von verkrüppelnder Intensität (9). Der Spielleiter muss Geistesstörungen gestatten und ihren Punktwert und die genauen Auswirkungen festlegen.

Nippon Kruschel (6)

Mit allem, was auf moderner Technik basiert, steht der Charakter auf dem Kriegsfuß. Es ist nicht so, dass er es nicht könnte, es ist der Wille, der fehlt, gepaart mit einer gehörigen Portion Vorurteil. Alle Arten von Aktionswürfen, welche in unmittelbaren Zusammenhang mit moderner Technik stehen, werden mit einem Malus von 3 belegt.

Skrupel (6)

Der Charakter hat einen Kloß im Hals und es treibt ihm den Angstschweiß ins Gesicht, wenn er jemanden verletzen muss. Am liebsten wäre es ihm, wenn es gar keine gewaltsamen Auseinandersetzungen geben würde. Er erleidet einen Malus von 3 auf alle Aktionswürfe, die dazu dienen, jemand anderen physisch oder psychisch zu verletzen.





Verhaltenskodex (3 / 6 / 9)

Der Charakter folgt einem strengen Ehrenkodex, der ihm bestimmte Handlungen verbietet oder vorschreibt. Sie sollten in Zusammenarbeit mit dem Spielleiter ihren Verhaltenskodex entwerfen und die Regeln bestimmen, die der Charakter niemals brechen würde. Je strenger und restriktiver der Kodex ist, umso mehr Punkte ist er wert.

Wut (6)

Der Charakter neigt zu unkontrollierbaren Wutausbrüchen. Bei der kleinsten Kleinigkeit geht er in die Luft und schreit wie ein Verrückter. Wenn ihn jemand absichtlich reizt oder beleidigt, so besteht eine Chance, dass er in einen berserkerartigen Rausch verfällt und sich sofort auf ihn stürzt, dabei ist es egal, ob es sich bei seinem Gegenüber um eine alte Oma oder einen bulligen großen Isaachanten handelt. Bei jeglicher Art von Provokation muss der Charakter einen Aktionswurf Selbstbeherrschung gegen ZW 12 bestehen, um sich zu beherrschen.

Soziale Nachteile

Außenseiter (3 / 6 / 9)

Der Charakter gehört nicht dazu, und es ist schmerzhaft offensichtlich. Irgendwas an seiner Art brandmarkt ihn als Außenseiter, der nur selten das Gefühl hat, wirklich aufgenommen zu werden. Nur eine kleine Gruppe nimmt den Charakter als einen der ihren auf; in weiten Teilen der Spielwelt erleidet er deutliche soziale Abzüge von -3 / -6 / -9 Punkten.

Feinde (3 / 6 / 9)

Der Charakter hat irgendetwas getan und die Feindschaft einer Person oder Gruppierung auf sich gezogen. Vielleicht will der Feind den Charakter töten, vielleicht aber auch nur sein Leben ruinieren, auf jeden Fall sollte sich der Spielleiter nicht scheuen, die Feinde in den unpassendsten Situationen auftauchen zu lassen. Für 3 Punkte hat der Charakter einen Feind, der so mächtig und einflussreich wie er selbst ist, oder eine kleine Gruppe von weniger befähigten Individuen (z.B. eine kleine Gang). Für 6 Punkte ist der Feind des Charakters deutlich fähiger, oder es handelt sich um eine mittelgroße Gruppe. Ein Charakter mit einem Feind im Wert von 9 Punkten verdient Mitleid; egal ob er sich mit einem extrem machtvollen Individuum oder einer großen Organisation angelegt hat, auf jeden Fall kann er kaum einen Schritt machen ohne belagert zu werden.

Ungehobelt (3)

Der Charakter mag Umgangsformen gelernt haben, aber so richtig in Fleisch und Blut übergegangen sind sie ihm nicht. Er ist einfach ein ungehobelter Typ mit zahlreichen Macken, die er auch nicht so leicht unterdrücken kann. Bei gesellschaftlichen Proben, die eine gewisse Höflichkeit erfordern, erleidet der Charakter einen Abzug von 3.

Gekoppelte Nachteile

Ebenso wie die gekoppelten Vorteile, sind die folgenden Nachteile an Berufen und Zivilisationen gebunden und können nur in Absprache mit dem Spielleiter gewählt werden.

Mein Glaube, mein Kreuz [3, Akolythen]

Der Glaube und dessen Symbol, das Doppelkreuz, sind den Akolythen heilig. Niemals würde ein Akolyth zulassen, dass ein Doppelkreuz beschmutzt oder eine heilige Stätte einweihet wird. Der Verlust seines Doppelkreuzanhängers würde eine monatelange Suche nach sich ziehen.

Unbeirrbar [6, Inquisitoren]

Inquisitoren verfolgen streng den Weg, der ihnen aufgezeigt wird. Hinter jeder Ecke und unter jedem Stein vermuten sie Feinde, welche versuchen, die Hegemonial-Kirche zu schädigen. Dies wird als Geistesstörung gehandhabt.





Hirohito City





Peace means to reload a gun.

- Coroner





KATALOG

Das Beschaffen von Ausrüstung, Waffen, Rüstungen und anderen Gerätschaften kann in der Heredium Spielwelt durchaus eine komplexe Sache werden. Während man vor der Katastrophe einfach in einen Laden gehen konnte, um sich das zu kaufen, was man benötigt, sieht dieser Sachverhalt im Jahre 2200 AD ganz anders aus. In den größten Teilen der Welt sind zahlungswillige Käufer entweder auf fahrende Händler oder auf die wenigen größeren Städte und Siedlungen angewiesen, um das zu finden, was sie suchen. Doch selbst der bestbestückte Händler ist nicht immer in der Lage, das vorrätig zu haben, was man gerade sucht. Daher müssen oft Kompromisse eingegangen, ein horrendes Preis bezahlt oder eine längere Wartezeit eingerechnet werden, um das gewünschte Objekt zu erlangen.

Angebot und Nachfrage

Nachdem auch die langfristigen Auswirkungen der Katastrophe mehr oder weniger zum Alltag geworden sind, dürstet es die Menschen wieder vermehrt nach Dingen, die über das Notwendigste zum Überleben hinausgehen. Hier setzt einer der wesentlichen

Punkte an, welche den Handel so schwierig machen: Bis auf wenige Ausnahmen können in weiten Teilen der Welt kaum mehr Güter, vor allem keine von höherem Technologielevel, hergestellt werden. Die Ausnahmen sind hier Hirohito City und in Grundzügen auch die Reiche der Nord-Allianz, wo langsam aber sicher kleinere Industrieanlagen wieder ihre Arbeit aufnehmen. Aus diesem Grund sind alle Händler mehr oder weniger darauf angewiesen, das zum Verkauf anzubieten, was sich noch in den Trümmern der Vergangenheit findet.

Technikfreaks, Ingenieure und Hobbybastler erleben eine neue Renaissance, denn ohne die Möglichkeit, die Technik der untergegangenen Kultur wieder auf Vordermann zu bringen, wären die meisten alten Güter für immer verloren. Da das Verhältnis zwischen Angebot und Nachfrage einen sehr krassen Unterschied aufweist, sind selbst Waren, die in der Zeit vor der Katastrophe zu einem Spottpreis zu bekommen waren, heute so teuer, dass sie für einen Normalsterblichen kaum erschwinglich sind.





Nordmark

Eine wirklich funktionierende Wirtschaft gibt es nicht mehr und Währungen aus der Zeit vor der Katastrophe werden heute entweder zum Feuermachen verwendet oder eingeschmolzen, um an ihre Rohstoffe zu gelangen. Die Nord-Allianz hat die Nordmark eingeführt, eine metallene Münzwährung, welche allerdings nur innerhalb der Grenzen der Nord-Allianz etwas wert ist, und selbst dort ziehen es viele Händler noch immer vor, Güter zu tauschen als diese Währung anzunehmen. Trotzdem kann man die Nord-Allianz als eine der ersten Zivilisationen bezeichnen, die wieder ein Wirtschaftssystem - wenn auch ein sehr einfach strukturiertes - etablieren.

Hirohito Credits

In Temora sind die Hirohito Credits ein anerkanntes und etabliertes Zahlungsmittel. Diese Währung wird innerhalb der Kuppelstadt auf Mikrochips gespeichert, welche entweder direkt unter der Haut getragen werden oder aber in einen beliebigen persönlichen Gegenstand integriert sind. Alle Transaktionen werden über Eye, den Zentralcomputer der Stadt, geleitet, der über das Netzwerk auf die Mikrochips zugreift und dort die entsprechenden Credits ab- oder zubucht. Diese virtuelle Währung wird von sehr vielen Händlern auch außerhalb Temoras genutzt, denn nicht wenige reisen in regelmäßigen Abständen in die Kuppelstadt, um dort Handel zu betreiben. Für den Einsatz dieser Währung außerhalb der Reichweite von Eye, werden die Credits auf einem verschlüsselten Holomedium gespeichert, das mit einem entsprechenden Gegenstück gelesen und beschrieben werden kann.

Bei Wiedereintritt in der Reichweite von Eye werden diese Credits mit der Währungsdatenbank abgeglichen und auf Authentizität geprüft, denn obwohl die Hirohito Credits eine rein virtuelle Währung sind, verfügt jeder einzelne Credit über eine fälschungssichere, digitale Signatur, welche die Echtheit garantiert. Auf diese Weise ist sichergestellt, dass ein fahrender Händler, der über ein Holo-Lese-/Schreibgerät verfügt, sich nicht einfach Credits notieren kann. Während Eye als absolut unfehlbar gilt, ist der so genannte FastRWCheck der Holo-Lese-/Schreibgeräte, der die transferierten Credits überprüft, zwar extrem schwer zu überlisten, aber bei weitem nicht so sicher.

So soll es schon das eine oder andere Mal vorgekommen sein, dass ein Händler, welcher seine Ware für Credits verkauft hat, bei seinem nächsten Besuch in Temora feststellen musste, dass er „Falschgeld“ angedreht bekommen hat. Diese Fälle sind aber so selten, dass die offiziellen Stellen der Kuppelstadt sie als belanglos abtun und weiterhin auf ihr geniales Währungssystem bestehen. Fakt ist, dass

derjenige, der absolute Hightech Ware kaufen will, auf Hirohito Credits angewiesen ist.

Allerdings ist es immer noch Gang und Gebe, abgesehen von den Gebieten der Nord-Allianz und Temora, seine Ware durch Tauschhandel an den Mann oder die Frau zu bringen. Da der Tauschhandel jedoch eine sehr individuelle Sache ist – was für den einen wertvoll ist, kann für den anderen Plunder sein – ist hinter allen Gütern der folgenden Listen auch ein Richtpreis in Hirohito Credits angegeben, der auch einem Preis in Nordmark gleichzusetzen ist. Dieser Preis ist jedoch lediglich als grober Anhaltspunkt zu sehen, da die Preise, je nach Region, durchaus starken Schwankungen unterliegen.

Entwicklungslevel (EL) und Verfügbarkeit

Um zu verdeutlichen, dass nicht jeder Artikel überall zu erhalten ist, sind alle Gegenstände mit einer Ziffer von I bis IV versehen. In folgender Tabelle eine kurze Erklärung zu der Bedeutung der vier Listennummern:

Entwicklungslevel	Bedeutung
I	Diese Ware ist so gut wie überall zu erhalten.
II	Der Händler muss schon gut sortiert sein.
III	Nur in Gebieten der Nord-Allianz, Temoras oder bei extrem gut organisierten Händlern.
IV	Diese Hightech Ware gibt es so gut wie nur in Hirohito City.

Vor allem sollen diese vier verschiedenen Listen, nach denen jegliche Ausrüstung gegliedert ist, einen Anhaltspunkt geben, wo was zu bekommen und wie selten es ist. Zwar kann es auch vorkommen, dass ein kleiner fahrender Händler im Norden Amerikas einen Gegenstand des Listenpunkts IV anzubieten hat. Er könnte es beispielsweise in den Trümmern einer der zahlreichen zerstörten Städte gefunden haben. Aber wenn dem so ist, dann ist dieser Gegenstand eine lokale Rarität und dürfte demnach extrem teuer und begehrt sein.



Nordmark





WAFFEN

Vor der Katastrophe war die Waffentechnologie aufgrund der ständigen globalen Konflikte sehr weit entwickelt und einer der führenden Wirtschaftszweige. Während ärmere Länder noch immer auf dem Stand des 20. Jahrhunderts waren, konnten reiche Länder ein enormes Arsenal an Hightech-Waffen zur Schau stellen. Viel Wissen um den Bau moderner Waffentechnologien ging durch die Katastrophe und den Tod vieler führender Wissenschaftler verloren. Einzig und allein Temora forscht heute noch im Bereich der Waffentechnologien, um sich für alle Eventualitäten zu rüsten. Die Nord-Allianz hingegen strebt momentan in erster Linie nach dem Wissen, die alten Techniken wieder zu verstehen und deren Herstellung zu realisieren. Vielerorts ist es heutzutage jedoch so, dass die Waffentechnologien und der allgemeine Bewaffnungsstand um hunderte von Jahren zurückgefallen ist und die Menschen sich hauptsächlich damit begnügen, was sie bei Händlern kaufen oder selber herstellen können.

Einsatz von Fernkampfwaffen

Neben der allgemeinen Listeneinteilung von I bis IV, werden die Fernkampfwaffen noch in folgende Kategorien unterteilt:

Kategorie	Beschreibung
Wurf- & Bogenwaffen	Alle Arten von Waffen, die mit Körperkraft geschleudert, geworfen oder abgefeuert werden.
Revolver & Pistolen	Alle Arten von Handfeuerwaffen.
Schnellfeuerwaffen	Maschinenpistolen und alle Arten von kleineren Schnellfeuer- und Energiewaffen.
Sturmgewehre & Flinten	Alle Arten von Sturmgewehren und Flinten.
Schwere Waffen	Schwere Waffen wie z.B. MGs oder montierte Waffen und Geschütze.

In den folgenden Auflistungen der Fernkampfwaffen finden sich Werte für die Reichweite, den Schaden, die Schussfolge, die maximal aufnehmbare Munition und die Art der Munition.

Reichweite

Die Reichweite besteht aus drei Distanzen: Kurz, Mittel und Weit. Jede Entfernung bis zum ersten Wert gilt als kurze Distanz, alles bis zur zweiten Zahl gilt als mittlere Distanz, und die dritte Zahl stellt die maximale Reichweite der Waffe dar.

Schaden

Der Wert für Schaden gibt den Grundschaten der Waffe an. Der Erfolgsgrad des Treffers wird zur Ermittlung des Gesamtschadens auf diesen Wert addiert.

Automatisches Feuer

Einige Waffen verfügen über die Eigenschaft Dauerfeuer. Diese ermöglicht es dem Schützen, neben dem immer noch möglichen Einzelfeuermodus auch Salven von Kugeln abzufeuern. Hierbei opfert er ein wenig Genauigkeit für die Möglichkeit, größeren Schaden zu verursachen. Die Eigenschaft Dauerfeuer ist von 1 bis 3 gestaffelt. Eine Waffe kann über ihren vollständigen Dauerfeuereffekt verfügen, der Schütze kann jedoch jederzeit auch eine geringere Stufe einstellen, wenn er z.B. Kugeln sparen möchte.

Jede aktiv genutzte Dauerfeuerstufe erschwert den Angriffswurf des Schützen um -3. Ein Dauerfeuerangriff verursacht normalen Schaden (das heißt, die Trefferqualität wird auf jeden Treffer addiert), und pro Dauerfeuerstufe trifft eine zusätzliche Kugel (Rüstung wird von jeder einzelnen Kugel abgezogen). Ein solcher Dauerfeuerangriff verbraucht 3 Patronen pro Dauerfeuerstufe. Die Kugeln können hierbei auf mehrere Ziele aufgeteilt werden, wenn diese nicht weiter als 2 Meter voneinander entfernt stehen. (Wenn die Distanz mehr als 2 Meter beträgt, dann geht einer der Treffer verloren, bei mehr als 4 Metern sogar zwei).

Ein Charakter kann auch einfach ein Gebiet mit Kugeln eindecken, ohne wirklich jemanden treffen zu wollen. Dieses Sperrfeuer kann nützlich sein, um Gegner in Deckung zu halten oder auch nur, um eine deutliche Aussage zu machen. Das abgedeckte Gebiet kann maximal einen Radius von (Dauerfeuerstufe x 3) Metern haben. Pro Dauerfeuerstufe seiner Waffe



Nahkampfwaffe 2200 AD





wirft der Charakter einen W6 und merkt sich das Ergebnis. Jeder, der sich im Laufe der Kampfunde durch das beharkte Gebiet bewegt, würfelt ebenfalls einen W6. Für jeden Würfel des Schützen, mit dem sein Ergebnis übereinstimmt, kassiert das Ziel einen Zufallstreffer, der den Grundschaden der Waffe verursacht.

Sperrfeuer verbraucht doppelt so viel Munition wie ein normaler Dauerfeuer-Angriff und ist auf jeden Fall eine volle Aktion.

Munitionsart und Kapazität

Der Wert für die maximal aufnehmbare Munition legt fest, wie viele Patronen in ein Magazin passen oder wie viele Energieladungen vorhanden sind. Die Bezeichnung für die Art der Munition ist vor allem wichtig für die Beschaffung selbiger, denn manche Munitionsarten sind schwerer zu bekommen als andere und unterliegen auch starken Preisschwankungen. Zusätzlich zu der kompakten Listenform gibt es ebenfalls noch eine ausführliche Beschreibung jeder Munitionsart, in der auch die Art der Fertigkeit angegeben ist, mit der sie geführt werden kann.

Waffentechnologien

Plasma

Physikalisch gesehen ist Plasma ein Gas, welches aus Ionen und freien Elektronen besteht. Es kann, sofern die nötige Behandlung stattfindet, auf eine Temperatur von weit über 200 Millionen Kelvin gebracht werden und stellt eine furchterregende Waffentechnologie dar. Mittels starker Magnetfelder wird das Plasma in eine stabile Form gefasst und auf die hohe Temperatur gebracht, welche überhaupt erst den Einsatz als Waffe möglich macht. Diese Aufgabe, die das Herzstück der Plasmawaffentechnologie ist, wird von dem so genannten Magnetlenker vollbracht, der in seinen Grundzügen auf den Arbeiten des amerikanischen Wissenschaftlers Dr. Patrick Lombard zurückzuführen ist. Der Magnetlenker, oder oftmals auch Lombard Device genannt, ist nur etwa zehn bis fünfzehn Zentimeter groß und bildet die essentielle Einheit einer jeden Plasmawaffe. Mittels Energieladungen, die die eigentliche Munition einer Plasmawaffe darstellen, wird dem Magnetlenker nicht nur das notwendige Plasma zugeführt, sondern auch noch die Energie, die dazu benutzt wird die Waffe zu betreiben.

Das Plasma wird in aller Regel in kugel- oder streifenförmiger Beschaffenheit abgefeuert und richtet jene Wunden an, welche gemeinhin als Browns bekannt sind. Das extrem erhitzte und ionisierte Gas führt innerhalb von Tausendstel Sekunden zu schweren Verbrennungen, welche nicht

mehr als braune Hautreste hinterlassen. Bei Wunden, die durch Plasma entstehen, fließt kein Blut. Jegliche Flüssigkeit wird sofort verdampft und offene Wunden sofort verbrannt, verätzt und geschlossen.

Ein Schuss aus einer modernen Plasmawaffe kann durch eine massive Stahltür schießen, die bis zu einem halben Meter dick ist, noch bevor jegliche Energie verbraucht ist. Vergangene Kriege und die Brutalität der Menschen haben jedoch auch schon allzu oft erkennen lassen, wie solche Waffen auf menschliches Gewebe wirken.

Protonen

Bereits im ausgehenden 20. Jahrhundert legten die Los Alamos Neutron Science Centers mit ihrem Short-Pulse Spallation Source Enhancement Project (SPSS) den Grundstein für tragbare Protonenwaffen. Physikalisch gesehen handelt es sich bei dieser Waffentechnik um eine hoch verdichtete Röntgenstrahlung und damit um Kerntechnologie.

Im Detail betrachtet bestehen Protonen im einfachsten Quark-Modell aus drei Quarks. Zwischen diesen Quarks wirken so genannte Gluonen, auch als Energie-Wechselwirkungsteilchen bezeichnet, die das Proton am Zerfall hindern. Für den praktischen Einsatz der Protonentechnologie in Form eines gerichteten Strahls sind Beschleunigungseinheiten notwendig, die einen rapiden Austausch von Gluonen zwischen einzelnen Quarks bewirken, so dass für Bruchteile einer Nanosekunde Quark-Antiquark-Paare entstehen. Zwischen diesen Quarks wirken dann erneut Gluonen, ein Phänomen, das sich rekursiv fort- und eine enorme Pulsenergie von mehreren Hundert Kilowatt freisetzt. Durch ein modulares Magnetfeld am Ende des Beschleunigers werden Teilchen zu einem Strahl gebündelt und abgefeuert.

Da es sich um eine Art durchdringende Röntgenstrahlung handelt, ist die Protonentechnik ein effektives Mittel, um tief liegende Areale gezielt und effektiv zu erreichen. Die eigentliche Energie wird erst am Ende des Strahls freigesetzt, die davor und dahinter liegenden Areale verschont. Aus diesem Grund ist bei herkömmlichen Protonenwaffen ein kontinuierliches Zusammenspiel zwischen Magnetfeldregulator und Infrarotentfernungsmesser notwendig, um den Abstand zwischen Waffe und Ziel exakt innerhalb weniger Sekundenbruchteile zu bestimmen. Daraus ergibt sich jedoch auch der größte Nachteil der Protonentechnologie: der massive Energieverbrauch, den diese ständige Kalibrierung mit sich bringt. Dazu kommt, dass eine Protonenwaffe grundsätzlich 30 Sekunden Zeit und eine Munitionseinheit verbraucht, um kampfbereit hochgefahren zu werden. Bei Daueraktivierung verbraucht eine Protonenwaffe alle drei Stunden eine weitere Munitionseinheit.



Lasermagazin



Plasmamagazin





Laser

Lasertechnik wird seit mehr als zwei Jahrhunderten erfolgreich beim Militär, aber auch in vielen anderen Lebensbereichen wie etwa Medizin, Messtechnik oder Holografie eingesetzt. Im Gegensatz zu den bekannten Leitstrahlen für die zielgerichtete Steuerung von Raketen oder diversen anderen Dauerstrichlasern, basieren die modernen Laserwaffen auf dem Pulsprinzip.

Ausgelöst durch eine chemische Reaktion werden freigesetzte Photonen in einem Spiegelsystem vielfach verstärkt und schließlich in einem instabilen Resonator zu Laserpulsen mit einigen Terawatt Stärke gebündelt, die als zerstörerischer Photonenpuls auf ein Ziel abgefeuert werden. Die von diesen Laserpulsen erzeugte Hitze lässt während des Flugs automatisch kleine Vakuumbereiche entstehen, die sich durch minimale Implosionen sofort wieder mit Sauerstoff füllen und für den charakteristischen Zischsoud einer Laserwaffe verantwortlich zeichnen. Trifft der Puls auf sein Ziel, richtet er schlimmste Verbrennungen an, weist aber nicht die durchschlagenden Eigenschaften der Plasmatechnik auf.

Da die chemische Reaktion samt Verstärkung in wenigen Nanosekunden ausgelöst werden kann, muss ein Laser nicht erst wie eine Protonenwaffe auf Betriebstemperatur gebracht werden. Nachteilig bleibt, dass für die meisten Laserwaffen ein hoher Verbrauch an hochexplosiven und giftigen Stoffen kennzeichnend ist. Dieser Umstand macht Laserwaffenträger zu beliebten Zielen im Gefecht, denn ein gezielter Schuss auf den Chemikalientank einer Laserwaffe kann einen ganzen Trupp heranstürmender Soldaten eliminieren.

Akustik

Die gebräuchlichste akustische Waffentechnologie basiert auf der amerikanischen Long Range Acoustic Device Technik. Diese batteriebetriebenen Geräte senden hochfrequente, akustische Signale aus, die aufgrund des hohen Schalldrucks Reichweiten von mehreren hundert Metern erzielen. Trifft dieser extrem schrille Ton auf die Hörorgane von Mensch oder Tier, wird augenblicklich ein starker Schmerzimpuls an das Gehirn weitergeleitet, der das Opfer zum sofortigen Bedecken seiner Ohren zwingt. Jegliche Aktionen müssen sofort eingestellt, Gegenstände, die beim Schutz der Ohren stören, fallengelassen werden. Wiederholte oder besonders dauerhafte Beschallung durch Akustikwaffen führt zu schweren Schäden am Gehör und Gleichgewichtsorganen. Ein getragener Gehörschutz negiert jegliche Effekte und ist gerade beim Einsatz von Akustikgranaten ein nützliches Accessoire – sowohl für den Werfer der Granate, als auch für dessen Verbündete.



Schwere Waffe im Einsatz





Fernkampfwaffen

	Reichweite	Schaden	Mag.	Munition	Preis	EL	Fertigkeit
Wurf- & Bogenwaffen							
Armbrust	15 30 60	6	-	Bolzen	50	I	Projektilwaffen
Bumerang	10 20 30	3	-	-	20	I	Nahkampf
Kompositbogen	20 40 80	6	-	Pfeile	60	I	Projektilwaffen
Langbogen	15 30 60	6	-	Pfeile	30	I	Projektilwaffen
Repetierarmbrust	15 30 60	5	8	Bolzen	80	I	Projektilwaffen
Speer	10 20 40	3	-	-	10	I	Nahkampf
Wurfaxt	5 10 15	3	-	-	15	I	Nahkampf
Wurfmesser	5 10 15	3	-	-	10	I	Nahkampf
E-Bow	30 60 100	9	10	Elektr.	400	III	Projektilwaffen
Handarmbrust	5 15 30	3	-	Bolzen	90	II	Projektilwaffen
Revolver & Pistolen							
Einfache Pistole	10 20 50	6	10	9mm	95	I	Schusswaffen
Einfacher Revolver	10 20 50	6	6	9mm, .22	80	I	Schusswaffen
Schwere Pistole	10 20 60	8	10	9mm	150	II	Schusswaffen
Schwerer Revolver	10 20 60	8	6	.22	110	II	Schusswaffen
Mark 6 Revolver	30 60 120	9	8	.45	380	III	Schusswaffen
Preston I	30 50 110	9	10	9mm	390	III	Schusswaffen
PGN	50 100 150	12	20	Plasma	1500	IV	Schusswaffen
Preston II	50 100 160	11	22	Protonen	1350	IV	Schusswaffen
Schnellfeuerwaffen							
PrestonM I*	30 60 100	7	30	9mm	220	II	Schusswaffen
PrestonM II**	50 150 200	8	30	9mm	520	III	Schusswaffen
Lasik Mini**	60 180 250	12	30	Laser	2800	IV	Schusswaffen
Sturmgewehre & Flinten							
Jagdgewehr	60 120 180	9	3	.300	150	II	Schusswaffen
Scharfschützengewehr	200 400 600	10	3	7.62mm	380	II	Schusswaffen
Schrotflinte	10 20 40	10	1	Schrot	100	II	Schusswaffen
Kerumov AT25	150 300 500	7	25	7.62mm	610	III	Schusswaffen
Solphes A2	200 400 600	8	25	5.56mm	600	III	Schusswaffen
Kerumov AT32	150 300 500	9	25	Plasma	3500	IV	Schusswaffen
Lasik 5***	200 400 800	11	30	Laser	3100	IV	Schusswaffen
M87*	150 300 500	12	35	Protonen	2900	IV	Schusswaffen
Schwere Waffen							
Bazooka	50 100 150	15	1	89mm	600	II	Schwere Waffen
MG***	100 200 400	12	150	5.56mm	400	II	Schwere Waffen
MGZ***	300 600 1100	12	500	20mm	3400	III	Schwere Waffen
LRAD 4	500 1000 1500	15	100	Akustik	6400	IV	Schwere Waffen
PT2A1	1000 2000 3000	18	80	Plasma	9800	IV	Schwere Waffen

Munition	Preis
.22	2
.300	2
.45	2
20mm	5
5.56mm	3
7.62mm	3
89mm	10
9mm	3
Bolzen	1
Elektr.	20
Laser	30
Pfeile	1
Plasma	40
Protonen	50
Schrot	1

* Dauerfeuer 1

** Dauerfeuer 2

*** Dauerfeuer 3





Nahkampfwaffen

Waffe	Schaden	Preis	EL	Fertigkeit
Axt	5	10	I	Nahkampfwaffen
Keule	3	5	I	Nahkampfwaffen
Messer	2	7	I	Nahkampfwaffen
Nunchaku	3	10	I	Nahkampfwaffen
Peitsche	2	10	I	Nahkampfwaffen
Schlagring	2	5	I	Waffenlos
Stab	3	5	I	Nahkampfwaffen
Totschläger	3	7	I	Nahkampfwaffen
Waffenlos	1	-	-	Waffenlos
Kriegshammer	10	40	II	Nahkampfwaffen
Kurzsword	5	30	II	Nahkampfwaffen
Langsword	8	50	II	Nahkampfwaffen
Morgenstern	9	30	II	Nahkampfwaffen
Stahlrute	8	30	II	Nahkampfwaffen
Taser	8	100	II	Nahkampfwaffen
Claymore	10	150	III	Nahkampfwaffen
Inquisitorsword	11	300	III	Nahkampfwaffen
Inquisitorsense	11	300	III	Nahkampfwaffen
Katana	8	300	III	Nahkampfwaffen
Panzerbrecher	9	120	III	Nahkampfwaffen
Elektropeitsche	6	400	IV	Nahkampfwaffen
Lasersäbel	10	900	IV	Nahkampfwaffen
Plasmaxt	12	1100	IV	Nahkampfwaffen
Plasmarute	11	2000	IV	Nahkampfwaffen
Vibromesser	8	200	IV	Nahkampfwaffen





Explosiva

Wenn Sprengstoff zum Einsatz kommt, gilt eine andere Schadensregelung als bei den anderen Waffen. Jede Sprengstoffart hat drei festgelegte Schadenswerte und drei Schwellen. Der erste Schadenswert des Sprengstoffes wird immer in einem Bereich von Metern gleich der ersten Schwelle verursacht. In einem Bereich von Metern gleich der zweiten Schwelle wird nur noch der zweite Schadenswert verursacht, die dritte Schwelle ist der maximale Sprengradius (und der Bereich, in dem der letzte Schadenswert verursacht wird). Erfolge beim Angriffswurf (zum Beispiel bei geworfenen Granaten) werden nicht auf den Schaden addiert. Eine Granate genau auf eine Stelle zu setzen ist ein Wurf mit einem Zielwert von 12. Wird dieser erreicht, weicht die Granate nur 1W6 Meter in eine zufällig bestimmte Richtung ab, 1W3 Meter bei einem Wurf von 16, bei einem Ergebnis von 24 weicht die

Granate gar nicht ab. Bei einem misslungenen Wurf beträgt die Abweichung 2W6 Meter. Ein Opfer kann sich (soweit es noch eine Aktion hat) mit einem erfolgreichen Körperbeherrschungswurf (Zielwert 16) um eine Schwelle nach draußen bewegen (und so vielleicht ganz entkommen).

Komitan

Komitan ist eine Weiterentwicklung des C6 Plastiksprengstoffs und verfügt über eine Zerstörungskraft, die in etwa doppelt so hoch ist wie die von hochentwickelten Sprengstoffen. Vor dem Mondfall befand sich Komitan noch in der Experimentierphase und ist dadurch auch heute noch nicht zu 100% ausgereift. Es ist höchst instabil und zündet bei jeglichem Kontakt mit Wasser oder Elektrizität.

Sprengstoff	Schaden	Schwelle	Menge	Preis	EL
Schwarzpulver	21 14 7	1 2 3	200g	30	I
Bangalores	40 20 10	1 3 5	1 St.	80	II
Handgranate	25 15 10	2 4 8	1 St.	90	II
Napalmgranate	30 20 10	1 3 6	1 St.	100	II
Nobel 808	40 20 10	1 2 4	100g	90	II
C4	50 30 10	2 4 8	100g	200	III
Schrapnellgranate	20 12 8	3 6 9	1 St.	150	III
Semtex	60 40 20	2 4 8	100g	300	III
C6	80 45 25	3 6 12	100g	500	IV
Komitan	150 100 50	5 10 15	1 St.	1000	IV
Plasmagranate	100 60 30	3 6 12	1 St.	600	IV





Armbrust

Reichweite	15 30 60
Schaden	6
Magazin	-
Munition	Bolzen
Preis	50
Entwicklung	I
Fertigkeit	Projekttilwaffen



Bumerang

Reichweite	10 20 30
Schaden	3
Magazin	-
Munition	-
Preis	20
Entwicklung	I
Fertigkeit	Nahkampf



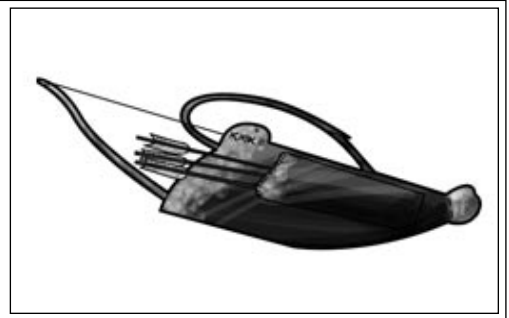
Kompositbogen

Reichweite	20 40 80
Schaden	6
Magazin	-
Munition	Pfeile
Preis	60
Entwicklung	I
Fertigkeit	Projekttilwaffen



Langbogen

Reichweite	15 30 60
Schaden	6
Magazin	-
Munition	Pfeile
Preis	30
Entwicklung	I
Fertigkeit	Projekttilwaffen



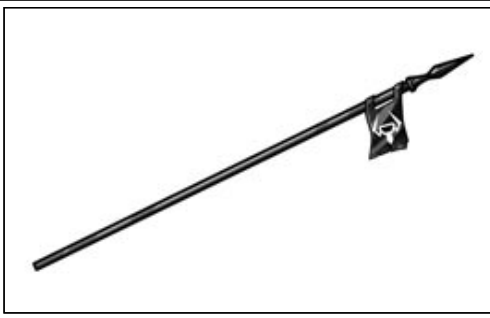
Repetierarmbrust

Reichweite	15 30 60
Schaden	5
Magazin	8
Munition	Bolzen
Preis	80
Entwicklung	I
Fertigkeit	Projekttilwaffen





Reichweite	10 20 40
Schaden	3
Magazin	-
Munition	-
Preis	10
Entwicklung	I
Fertigkeit	Nahkampf

*Speer*

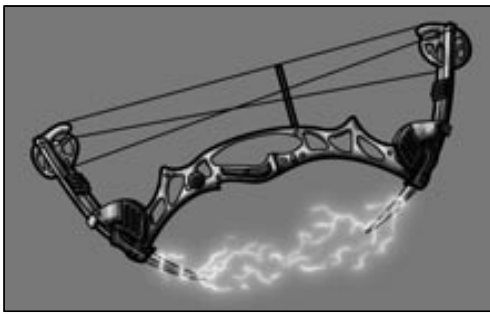
Reichweite	5 10 15
Schaden	4
Magazin	-
Munition	-
Preis	15
Entwicklung	I
Fertigkeit	Nahkampf

*Wurfaxt*

Reichweite	5 10 15
Schaden	2
Magazin	-
Munition	-
Preis	10
Entwicklung	I
Fertigkeit	Nahkampf

*Wurfmesser*

Reichweite	30 60 100
Schaden	7
Magazin	10
Munition	Elektr.
Preis	400
Entwicklung	III
Fertigkeit	Projekttilwaffen

*E-Bow*

Reichweite	5 15 30
Schaden	3
Magazin	-
Munition	Bolzen
Preis	90
Entwicklung	II
Fertigkeit	Projekttilwaffen

*Handarmbrust*



Einfache Pistole

Reichweite	10 20 50
Schaden	6
Magazin	10
Munition	9mm
Preis	95
Entwicklung	I
Fertigkeit	Schusswaffen



Einfacher Revolver

Reichweite	10 20 50
Schaden	6
Magazin	6
Munition	9mm, .22
Preis	80
Entwicklung	I
Fertigkeit	Schusswaffen



Schwere Pistole

Reichweite	10 20 60
Schaden	8
Magazin	10
Munition	9mm
Preis	150
Entwicklung	II
Fertigkeit	Schusswaffen



Schwerer Revolver

Reichweite	10 20 60
Schaden	8
Magazin	6
Munition	.22
Preis	110
Entwicklung	II
Fertigkeit	Schusswaffen



Mark 6 Revolver

Reichweite	30 60 120
Schaden	9
Magazin	8
Munition	.45
Preis	380
Entwicklung	III
Fertigkeit	Schusswaffen





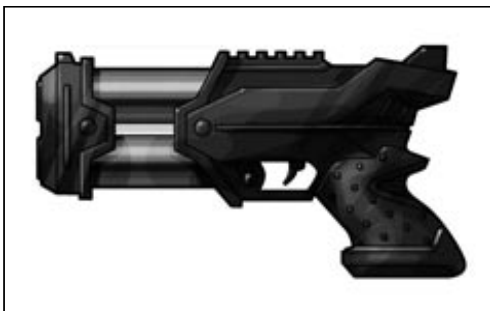
Reichweite	30 50 110
Schaden	9
Magazin	10
Munition	9mm
Preis	390
Entwicklung	III
Fertigkeit	Schusswaffen

*Preston I*

Reichweite	50 100 150
Schaden	12
Magazin	20
Munition	Plasma
Preis	1500
Entwicklung	IV
Fertigkeit	Schusswaffen

*PGN*

Reichweite	50 100 160
Schaden	11
Magazin	22
Munition	Protonen
Preis	1350
Entwicklung	IV
Fertigkeit	Schusswaffen

*Preston II*

Reichweite	30 60 100
Schaden	7
Magazin	30
Munition	9mm
Preis	220
Entwicklung	II
Fertigkeit	Schusswaffen

*PrestonM I*

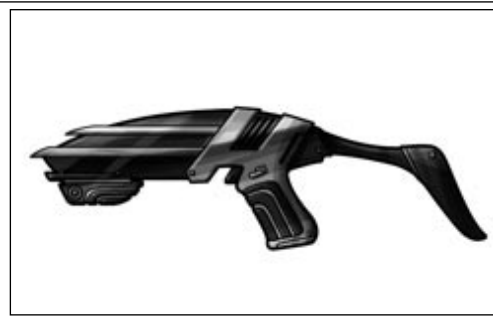
Reichweite	50 150 200
Schaden	8
Magazin	30
Munition	9mm
Preis	520
Entwicklung	III
Fertigkeit	Schusswaffen

*PrestonM II*



Lasik Mini

Reichweite	60 180 250
Schaden	12
Magazin	30
Munition	Laser
Preis	2800
Entwicklung	IV
Fertigkeit	Schusswaffen



Jagdgewehr

Reichweite	60 120 180
Schaden	9
Magazin	3
Munition	.300
Preis	150
Entwicklung	II
Fertigkeit	Schusswaffen



Scharfschützengewehr

Reichweite	200 400 600
Schaden	10
Magazin	3
Munition	7.62
Preis	380
Entwicklung	II
Fertigkeit	Schusswaffen



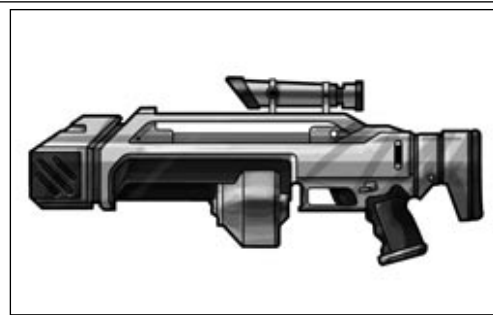
Schrotflinte

Reichweite	10 20 40
Schaden	10
Magazin	1
Munition	Schrot
Preis	100
Entwicklung	II
Fertigkeit	Schusswaffen



Kerumov AT25

Reichweite	150 300 500
Schaden	7
Magazin	25
Munition	7.62mm
Preis	610
Entwicklung	III
Fertigkeit	Schusswaffen





Reichweite	200 400 600
Schaden	8
Magazin	25
Munition	5.56mm
Preis	600
Entwicklung	III
Fertigkeit	Schusswaffen

*Solphes A2*

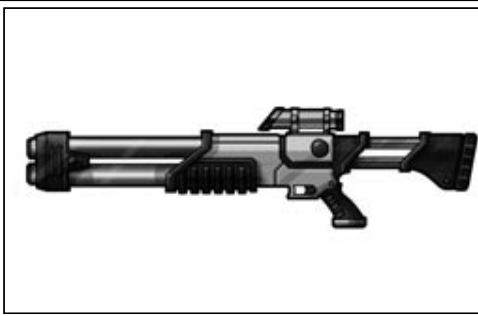
Reichweite	150 300 500
Schaden	9
Magazin	25
Munition	Plasma
Preis	3500
Entwicklung	IV
Fertigkeit	Schusswaffen

*Kerumov AT32*

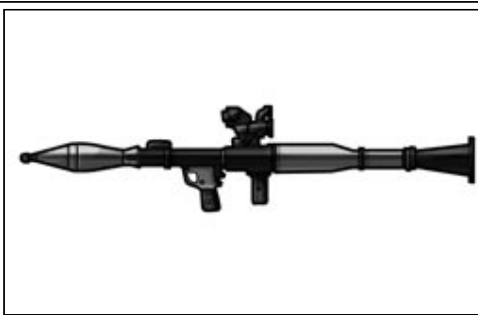
Reichweite	200 400 800
Schaden	11
Magazin	30
Munition	Laser
Preis	3100
Entwicklung	IV
Fertigkeit	Schusswaffen

*Lasik 5*

Reichweite	150 300 500
Schaden	12
Magazin	35
Munition	Protonen
Preis	2900
Entwicklung	IV
Fertigkeit	Schusswaffen

*M87*

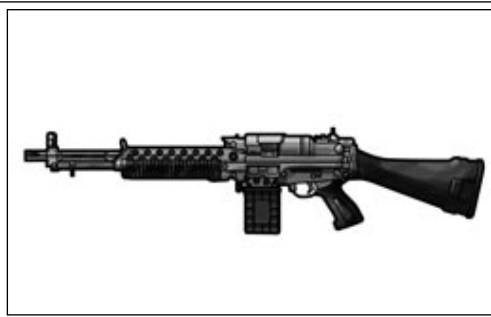
Reichweite	50 100 150
Schaden	15
Magazin	1
Munition	89mm
Preis	600
Entwicklung	II
Fertigkeit	Schwere Waffen

*Bazooka*



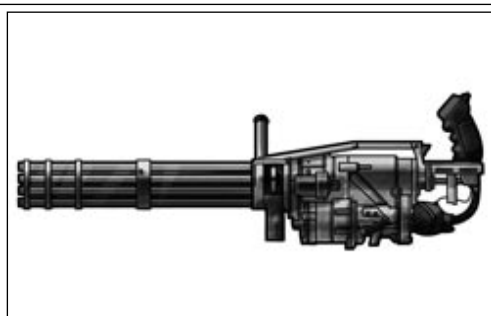
MG

Reichweite	100 200 400
Schaden	12
Magazin	150
Munition	5.56mm
Preis	400
Entwicklung	II
Fertigkeit	Schwere Waffen



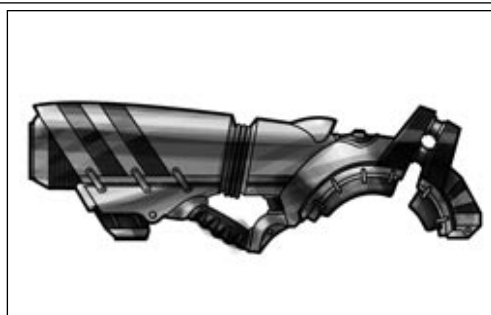
MGZ

Reichweite	300 600 1100
Schaden	12
Magazin	500
Munition	20mm
Preis	3400
Entwicklung	III
Fertigkeit	Schwere Waffen



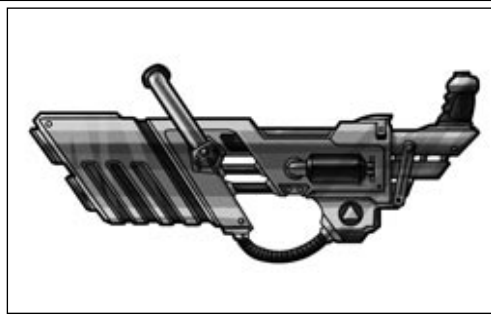
LRAD 4

Reichweite	500 1000 1500
Schaden	15
Magazin	100
Munition	Akustik
Preis	6400
Entwicklung	IV
Fertigkeit	Schwere Waffen



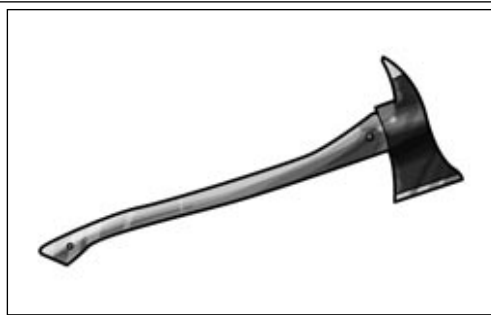
PT2A1

Reichweite	1000 2000 3000
Schaden	18
Magazin	80
Munition	Plasma
Preis	9800
Entwicklung	IV
Fertigkeit	Schwere Waffen



Axt

Schaden	5
Preis	10
Entwicklung	I
Fertigkeit	Nahkampfwaffen





Schaden	3
Preis	5
Entwicklung	I
Fertigkeit	Nahkampfwaffen

*Keule*

Schaden	2
Preis	7
Entwicklung	I
Fertigkeit	Nahkampfwaffen

*Messer*

Schaden	3
Preis	10
Entwicklung	I
Fertigkeit	Nahkampfwaffen

*Nunchaku*

Schaden	2
Preis	10
Entwicklung	I
Fertigkeit	Nahkampfwaffen

*Peitsche*

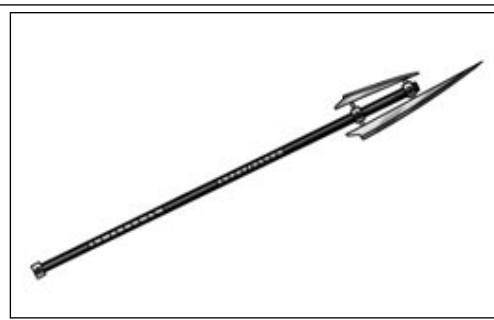
Schaden	2
Preis	5
Entwicklung	I
Fertigkeit	Waffenlos

*Schlagring*



Stab

Schaden	3
Preis	5
Entwicklung	I
Fertigkeit	Nahkampfwaffen



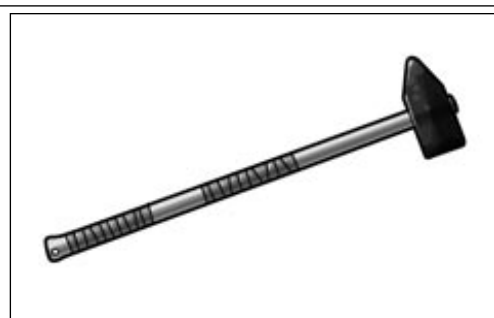
Totschläger

Schaden	3
Preis	7
Entwicklung	I
Fertigkeit	Nahkampfwaffen



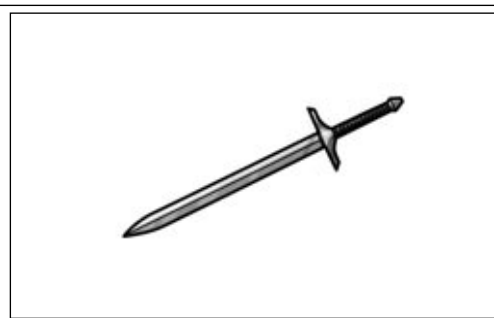
Kriegshammer

Schaden	10
Preis	40
Entwicklung	II
Fertigkeit	Nahkampfwaffen



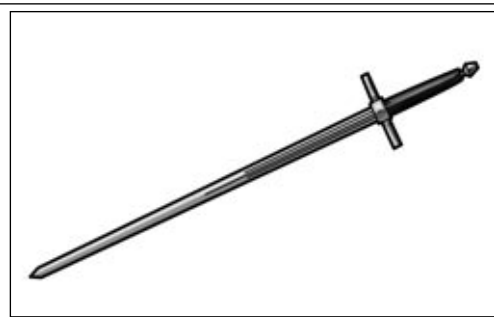
Kurzsword

Schaden	5
Preis	30
Entwicklung	II
Fertigkeit	Nahkampfwaffen



Langsword

Schaden	8
Preis	50
Entwicklung	II
Fertigkeit	Nahkampfwaffen





Schaden	9
Preis	30
Entwicklung	II
Fertigkeit	Nahkampfwaffen

*Morgenstern*

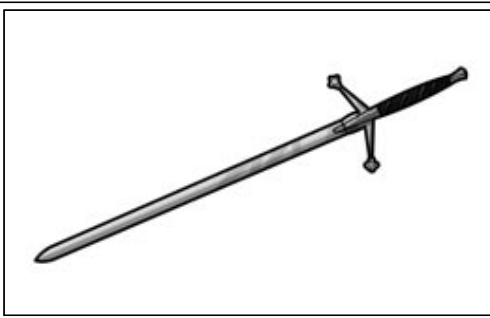
Schaden	8
Preis	30
Entwicklung	II
Fertigkeit	Nahkampfwaffen

*Stablrute*

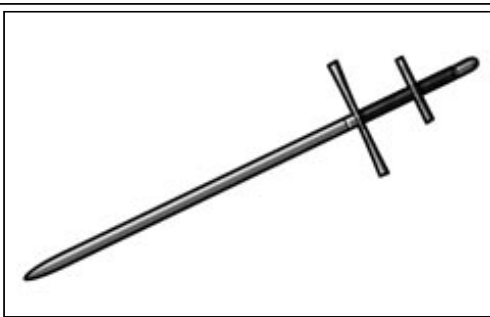
Schaden	8
Preis	100
Entwicklung	II
Fertigkeit	Nahkampfwaffen

*Taser*

Schaden	10
Preis	150
Entwicklung	III
Fertigkeit	Nahkampfwaffen

*Claymore*

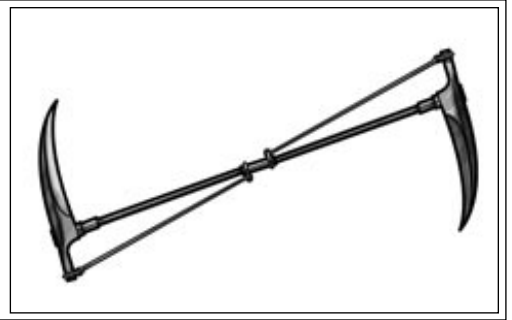
Schaden	11
Preis	300
Entwicklung	III
Fertigkeit	Nahkampfwaffen

*Inquisitorschwert*



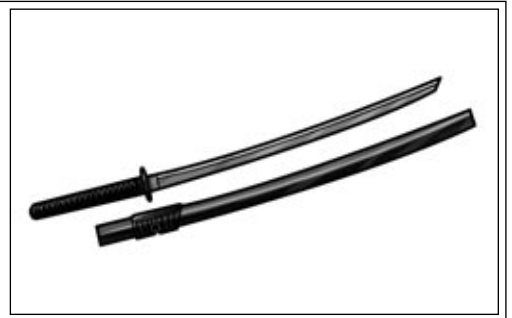
Inquisitorsense

Schaden	11
Preis	300
Entwicklung	III
Fertigkeit	Nahkampfwaffen



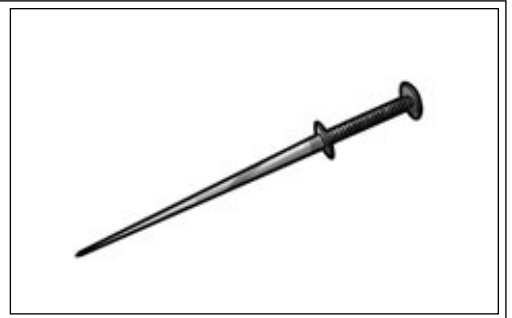
Katana

Schaden	8
Preis	300
Entwicklung	III
Fertigkeit	Nahkampfwaffen



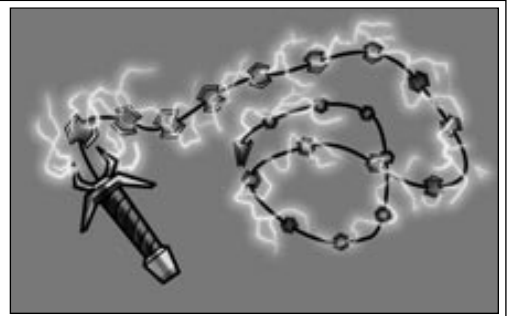
Panzerbrecher

Schaden	9
Preis	120
Entwicklung	III
Fertigkeit	Nahkampfwaffen



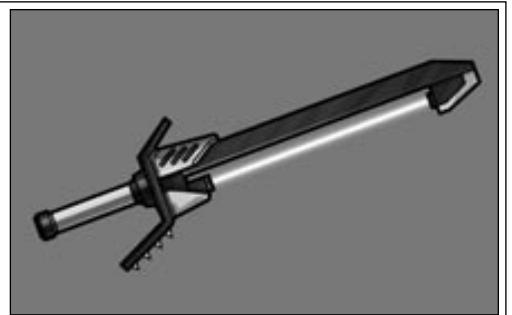
Elektropeitsche

Schaden	6
Preis	400
Entwicklung	IV
Fertigkeit	Nahkampfwaffen



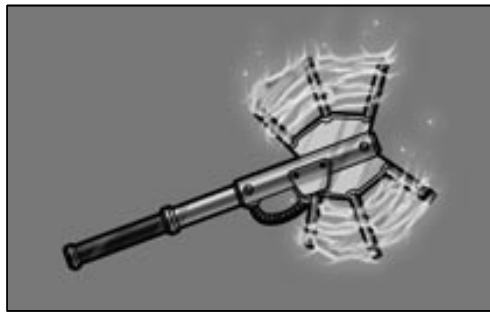
Lasersäbel

Schaden	10
Preis	900
Entwicklung	IV
Fertigkeit	Nahkampfwaffen





Schaden	10
Preis	1100
Entwicklung	IV
Fertigkeit	Nahkampfwaffen

**Plasmaaxt**

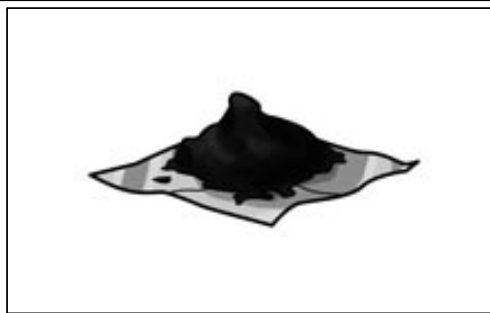
Schaden	11
Preis	2000
Entwicklung	IV
Fertigkeit	Nahkampfwaffen

**Plasmarute**

Schaden	8
Preis	200
Entwicklung	IV
Fertigkeit	Nahkampfwaffen

**Vibromesser**

Schaden	21 14 7
Schwelle	1 2 3
Menge	200g
Preis	30
Entwicklung	I

**Schwarzpulver**

Schaden	40 20 10
Schwelle	1 3 5
Menge	1
Preis	80
Entwicklung	II

**Bangalores**



Handgranate

Schaden	25 15 10
Schwelle	2 4 8
Menge	1
Preis	90
Entwicklung	II



Napalmgranate

Schaden	30 20 10
Schwelle	1 3 6
Menge	1
Preis	100
Entwicklung	II



Nobel 808

Schaden	40 20 10
Schwelle	1 2 4
Menge	100g
Preis	90
Entwicklung	II



C4

Schaden	50 30 10
Schwelle	2 4 8
Menge	100g
Preis	200
Entwicklung	III



Schrapnellgranate

Schaden	20 12 8
Schwelle	3 6 9
Menge	1
Preis	150
Entwicklung	III





Schaden	60 40 20
Schwelle	2 4 8
Menge	100g
Preis	300
Entwicklung	III

*Semtex*

Schaden	80 45 25
Schwelle	3 6 12
Menge	100g
Preis	500
Entwicklung	IV

*C6*

Schaden	150 100 50
Schwelle	5 10 15
Menge	1
Preis	1000
Entwicklung	IV

*Komitan*

Schaden	100 60 30
Schwelle	3 6 12
Menge	1
Preis	600
Entwicklung	IV

*Plasmagranate*



RÜSTZEUG

In der Spielwelt von Heredium kann es sehr schnell vorkommen, dass man in ein Feuergefecht oder eine blutige Schlacht verwickelt wird. Daher ist es für die meisten Abenteuerlustigen oft unerlässlich, sein Leib und Leben so gut es eben geht zu schützen. Dies kann durch die unterschiedlichsten Rüstungen geschehen, die von grober Lederkleidung über eine Kevlarweste bis hin zu einem hochmodernen Plasmashild reichen.

SAW und EAW

Jede Rüstung besitzt zwei entscheidende Werte: den Standard-Absorptionswert (SAW) und den Energie-Absorptionswert (EAW). Der SAW gibt die Schadenspunkte an, die bei einem Angriff mit allen herkömmlichen Waffen absorbiert werden können, während der EAW die Absorption von Schadenspunkten durch Energiewaffen, wie

beispielsweise Laser- oder Plasmawaffen, beschreibt. Der SAW greift bei jedem einzelnen Angriff. Wenn also beispielsweise fünf Schüsse aus einer MG auf eine entsprechende Rüstung einschlagen, so wird von allen fünf Schüssen der Wert, der unter SAW angegeben ist, von ihrem angerichteten Schaden abgezogen.

MAW (Optional)

Da keine Rüstung unendlich Schaden absorbieren kann, gibt es den Maximal-Absorptionswert (MAW). Die Punktzahl, welche bei einer Rüstung unter MAW angegeben ist, stellt die maximal möglichen Schadenspunkt dar, welche diese Rüstung aufnehmen kann, bevor sie vollkommen zerstört und unbrauchbar ist. So ist jedem Charakter geraten, seine Rüstung frühzeitig reparieren zu lassen, was wesentlich günstiger ist, als sich jedes Mal eine neue zu kaufen.





Zusammenwirken von Rüstungsteilen

(Optional)

Es ist durchaus möglich, verschiedene Rüstungsteile zu kombinieren, wie zum Beispiel eine grobe Lederkleidung mit Kevlarhandschuhen und einem Stahlhelm. Werden Rüstungsteile auf diese Art und Weise kombiniert, so kann jeder Körperteil dediziert geschützt werden. Im Allgemeinen, sofern nicht mit gezielten Treffern gespielt wird, findet ein Angriff immer auf den Torso, also die Körpermitte statt.

Es kann jedoch auch bei bestimmten Rüstungsteilen vorkommen, dass diese kombiniert den Torso schützen. So könnte ein Charakter zum Beispiel die grobe Lederkleidung mit der Kevlarweste kombinieren, um somit noch besser geschützt zu sein. In diesem Falle werden der SAW und der EAW der entsprechenden Rüstungsteile addiert und ergeben zusammengefasst einen neuen, kombinierten SAW und EAW.

Um bei der Kombination den MAW korrekt abziehen zu können, wird davon ausgegangen, dass bei einem Angriff immer primär das Rüstungsteil betroffen ist, das außen als erstes getroffen werden kann. Ist dieses komplett zerstört, kommt der MAW des nächsten Rüstungsteils zum tragen. Diese Regelung ist zwar nicht 100% realistisch, jedoch durchaus praktikabel.

Materialarten

Verbundstoffeinlagen

Einlagen aus verschiedenen chemischen Verbundstoffen wie beispielsweise Kevlar oder Aramid können an verschiedene Stellen normaler Kleidung eingearbeitet werden, um so einen besseren Schutz zu gewährleisten.

Kevlar

Kevlar ist ein chemisches Produkt, welches im 20. Jahrhundert von verschiedenen Firmen aus der Aramidfaser weiterentwickelt wurde. Kevlar ist extrem hitzebeständig – die Zersetzungstemperatur liegt etwa bei 430 Grad – und bietet einen effektiven Schutz gegen alle Arten von Projektilwaffen. Der Nachteil von Kevlar ist zum einen seine relativ schlechte Schutzzeigenschaft gegen alle Arten von Energiewaffen und zum anderen die Masse an Kevlar, die nötig ist, um einen wirkungsvollen Schutz zu gewährleisten. Kevlar ist erst ab einer Dicke von etwa 2cm effektiv, weshalb die Bewegungsfreiheit in Kevlarschutzkleidung zum Teil stark eingeschränkt ist.

ProKevlar

ProKevlar ist eine konsequente Weiterentwicklung von Kevlar, welches prinzipiell die identischen Merkmale wie sein Vorgänger besitzt, jedoch im Bereich der Hitzebeständigkeit wesentlich verbessert worden ist. Dadurch ist es wesentlich effektiver in der Absorption von Energiewaffen, die im Laufe des 21. Jahrhunderts konventionelle Projektilwaffen immer weiter ablösen. Ebenfalls wurde der Tragekomfort verbessert: ProKevlar zeigt schon ab einer Dicke von etwa 0,5cm eine ausreichend schützende Wirkung, wodurch sowohl Gewicht als auch Starrheit im Vergleich zu normalem Kevlar erheblich verringert worden sind.

Carbolium

Carbolium ist ein leichter und extrem widerstandsfähiger chemischer Verbundstoff, welcher im 21. Jahrhundert von der Firma Saprot Inc. entwickelt wurde und im ursprünglichen Sinne als effektive Schutzkleidung für Motorradfahrer und Rennfahrer entwickelt wurde. Schnell jedoch wurde das Militär auf diese Entwicklung aufmerksam und nutzte Carbolium für seine Zwecke. Carbolium ist wirkungsvoll sowohl gegen Projektilwaffen als auch gegen Energiewaffen, da es eine extrem hohe Hitzebeständigkeit besitzt. Die Zersetzungstemperatur liegt bei etwa 2.000 Grad. Außerdem lässt es sich ohne weiteres versteckt tragen, da ein effektiver Carboliumschutz nicht viel dicker sein muss als ein durchschnittliches Baumwollhemd.

E-Prot

Das Energy Protection Material, kurz E-Prot, wurde von der gleichnamigen Firma, einem Konglomerat mehrerer Rüstungsfirmen, entwickelt. Dieser Verbundstoff ist zwar relativ starr und eignet sich daher nicht für die Verwendung von leichten Hemden und Masken etc., bietet aber eine ausgezeichnete Energiabsorption. Dies geht jedoch auf Kosten der Abwehr von Projektilwaffen, gegen die so gut wie kein Schutz besteht.

Stringat

Stringat ist eine Weiterentwicklung von E-Prot und bietet bei gleich gutem Schutz vor Energiewaffen einen leicht verbesserten Schutz vor Projektilen, da in das Stringatgewebe noch feine Fäden verschiedener Legierungen eingesponnen sind. Die genaue Zusammensetzung dieser Legierungen war bis zur großen Katastrophe und der damit verbundenen Vernichtung aller Herstellungsunterlagen ein Geheimnis der Produktionsfirma. Daher gibt es auch heute nur relativ wenig Stringatmaterial auf dem Markt.



ProKevlarhelm





Kevlarhandschuh

MicroSafety

Beim so genannten MicroSafety handelt es sich um einen Minicomputer, der nicht viel größer ist als der Fingernagel eines Kleinkindes. Dieser Minicomputer wird direkt an die Nervenstränge der Wirbelsäule angeschlossen, meist im Bereich der Lendenwirbelsäule. Das Gerät ist nicht zu sehen, da es sich einige Zentimeter unter der Haut befindet. Wird nun eine Körperpartie, egal ob äußere oder innere Organe, von einer Verletzung betroffen, sendet MicroSafety im Millisekundentakt Helferzellen aus, welche den Schaden so gut es geht begrenzen. Die prozessorintensiven Aufgaben des MicroSafety erlauben leider keinen endlosen Einsatz. Meist ist jegliche Energie nach einigen Monaten verbraucht, regeltechnisch gesehen beim Erreichen der 500 Punkte Marke des MAW. Das Gerät kann jedoch wieder aufgeladen werden. Die Kosten hierfür sind ein Viertel des Anschaffungspreises.

Indrok

Indrok ist ein feiner, seidenartiger Verbundstoff, der sowohl gegen Projektil- als auch gegen Energiewaffen hervorragende Schutzeigenschaften bietet und von der Firma UBLR, die auch Arton herstellte, vor allem für den versteckten Einsatz produziert wurde. Vor der Katastrophe erlebte Indrok keinen großen Durchbruch, vor allem weil es für die meisten Militärs zu kostspielig war. Bei privaten Wachfirmen, die sich beispielsweise auf Personenschutz oder verdeckte Ermittlungen spezialisiert hatten, war Indrok äußerst beliebt.

Arton

Arton ist weniger ein Material als mehr ein bioaktive Masse, die extrem guten Schutz gegen alle Arten von Projektil- und Energiewaffen bietet. In seinem Reinzustand ähnelt Arton einer farblosen, geleeartigen Substanz, die für sich allein genommen keinerlei Schutzwirkung bietet. Erst in Verbindung mit anderen Materialien, egal ob organisch oder anorganisch, entfaltet es seine volle Wirkung und auch nur dann, wenn es unter der richtigen labortechnischen Umgebung und unter fachkundiger Anwendung angebracht beziehungsweise integriert wird.

Mit dem Ansok-Verfahren wird dabei das Material, das mit Arton präpariert werden soll, in einen instabilen Zustand versetzt und danach die bioaktive Masse integriert. Bei anorganischen Materialien führt dies so gut wie nie zu Problemen, bei der Interaktion mit organischem Material hingegen treten ab und an Komplikationen auf. In einem von tausend Fällen, laut einer Statistik, die vor dem Mondfall angefertigt wurde, kommt es bei organischem Material durch das Ansok-Verfahren zu einer Zellzersetzung mit inoperablen Schäden. Einmal in seinen finalen

Zustand versetzt, besitzt Arton selbstregenerative Eigenschaften, was bedeutet, dass es nur extrem schwer zu zerstören ist.

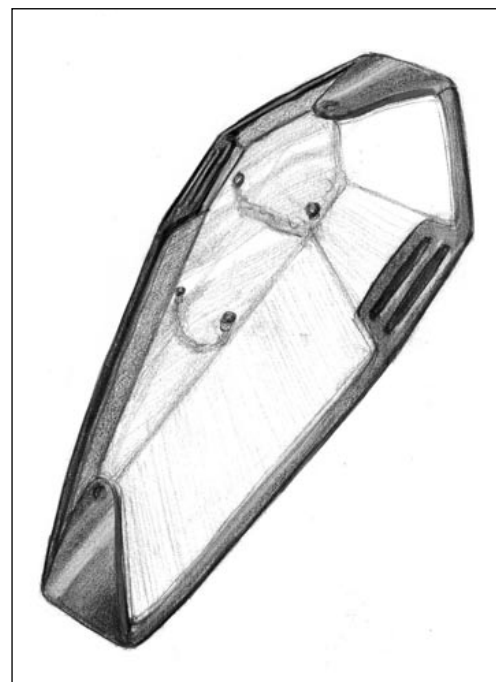
Vor der Katastrophe gab es nur eine Firma, UBLR, die in der Lage war, Arton herzustellen und auch um den Einsatz in den verschiedensten Materialien wusste. Heute sind es nur noch die Wissenschaftler Hirohito Citys, die mit Arton umgehen können.

Schilde

Ein Charakter kann Angriffe mit größerer Effektivität abwehren, indem er einen Schild verwendet. Schilde bieten einen Bonus auf den PW, besitzen allerdings auch einen MAW. Jedesmal, wenn ein Angriff durch den Einsatz eines Schildes erfolgreich vermieden wird, erleidet der Schild den Grundschaten der verwendeten Waffe.

Schutzschild

Ein einfaches Hartplastikschild, welches vor der Katastrophe größtenteils von Polizeikräften eingesetzt wurde.



Schutzschild

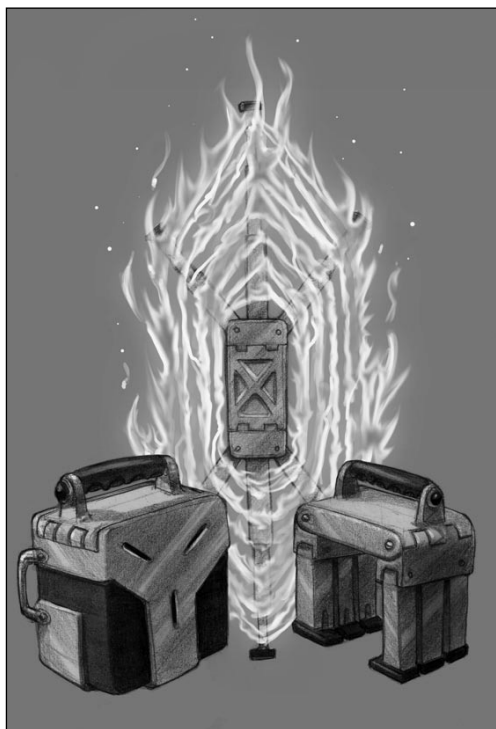
Plasmaschild

Im deaktivierten Zustand ähnelt ein Plasmaschild einem ovalen Kreis, der mehrere Verstebungen hat, die innen zusammenlaufen. Der Schild ist etwa 1,50m hoch und an seiner breitesten Stelle etwa 1,00m breit. Wird der Schild aktiviert, werden alle Freiräume des Rahmens mit reiner Plasmaenergie geflutet, die durch ein Begrenzungsfeld an Ort und Stelle fixiert werden.





Der Plasmaschild bietet einen exzellenten Schutz gegen Energiewaffen und ebenfalls eine überaus gute Schutzwirkung gegen alle Arten von Projektilwaffen. Einzige Schwachstelle sind die Verstrebungen, welche hin und wieder ausgetauscht werden müssen.



Plasmaschild

	Schutzschild	Plasmaschild
PW-Bonus (Nahkampf)	+6	+6
PW-Bonus (Fernkampf)	+3	+6
MAW	30	4000
Entwicklungslevel	I	IV
Preis	25	3000

Erweiterte Rüstungsregeln (optional)

Die alternativen Rüstungsregeln, die wir hier vorstellen, erhöhen die Komplexität des Systems und ermöglichen, die Auswirkungen von Treffern genauer festzustellen. Das genauere System teilt den Körper eines jeden Kämpfers in vier Zonen auf: Kopf, Rumpf, Arme und Beine.

Jede Körperzone verfügt hierbei über ihren eigenen Rüstungswert. So ist es zum Beispiel möglich, eine gepanzerte Hose und einen Helm zu tragen, aber mit nacktem Oberkörper durch die Landschaft zu laufen. Manche Rüstungsteile decken hierbei mehrere Körperzonen ab, wie ein gepanzerter Overall oder ein langer Mantel. Auf jeden Fall werden in diesem System die einzelnen Körperzonen separat mit Rüstung bedeckt; wird eine Körperzone mit mehr als einem Material bedeckt, dann addieren sich tatsächlich auch die Rüstwerte auf, allerdings auch was die Behinderung angeht. Der Spielleiter sollte hierbei immer gesunden Menschenverstand walten lassen – es ist mit Sicherheit schwierig, mehrere Helme aus festen Materialien übereinander zu tragen. Das alternative Rüstungssystem erfordert die Verwendung der Sonderregel Gezielter Angriff, da ansonsten immer von Rumpftreffern ausgegangen wird.

Kevlarweste

Eine ärmellose Weste aus Kevlar, welche im Oberkörperbereich effektiven Schutz gegen Projektilwaffen bietet und sehr begrenzt gegen Energiewaffen, da die Temperatur der meisten Energiewaffen sehr viel höher liegt als die Zersetzungstemperatur von Kevlar.

[Kevlar/Rumpf]



Kevlarweste

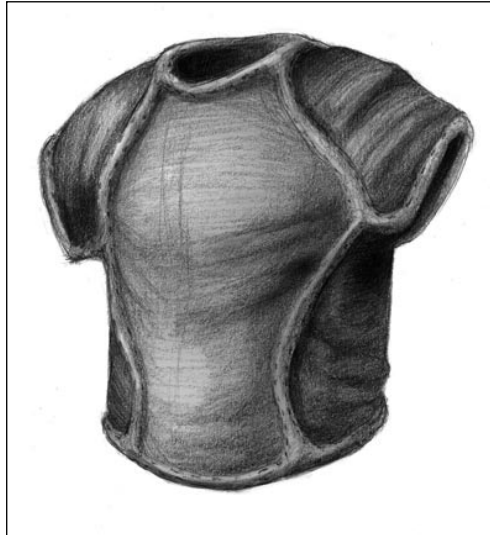




Carboliumhemd

Ein Hemd, das komplett aus Carbolium besteht und in T-Shirt Form geschnitten ist. Ein solches Carboliumhemd kann ohne Problem verdeckt getragen werden, beispielsweise unter einem Pullover oder einer Jacke.

[Carbolium/Rumpf]

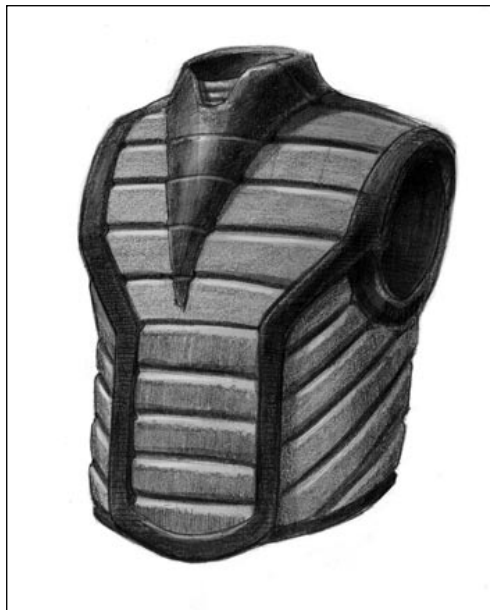


Carboliumhemd

E-Prot-Weste

Eine ärmellose Weste, in die hereingeschlüpft werden muss. Das Material ist sehr starr, so dass es unmöglich ist, die Weste unter anderen Kleidungsstücken effektiv zu verstecken. Die Weste bietet einen ausgezeichneten Schutz gegen alle Arten von Energiewaffen, im Gegenzug aber keinerlei Schutzwirkung gegen Projektilwaffen.

[E-Prot, Rumpf]



E-Prot-Weste

Stingatmantel

Ein langer, relativ starrer Mantel mit mehreren Taschen auf der Innen- und Außenseite. Der Mantel reicht bis kurz über die Fußknöchel und bietet einen guten Schutz gegen alle Arten von Energiewaffen. Projektilwaffen werden auch geblockt, jedoch nur unwesentlich besser als dies beispielsweise bei E-Prot Schutzwesten der Fall ist.

[Stingat / Rumpf, Arme, Beine]



Stingatmantel

ProKevlar-Overall

Ein ProKevlar Overall ist nur unwesentlich dicker und starrer als ein normaler Overall aus Baumwolle. Ein innen liegender Reisverschluss geht vom Fußende bis zum Hals und ermöglicht das schnelle An- und Ablegen. Der Overall bietet einen guten Schutz gegen alle Arten von Projektilwaffen und einen annehmbaren Schutz gegen Energiewaffen.

[Pro-Kevlar / Rumpf, Arme, Beine]



*ProKevlar-Overall***ArtonSkelett**

Der Begriff ArtonSkelett ist irreführend, hat sich aber in den Sprachgebrauch integriert. Tatsächlich wird das Arton im ganzen Körper unter die erste Hautschicht injiziert, wo es eine bioregenerative Hülle bildet, welche einen effektiven Schutz gegen alle Arten von Waffen bietet. Tritt eine Verletzung auf und ist deren Wirkung nicht so verheerend, dass auch das Arton durchschlagen wird, reißt lediglich die erste Hautschicht auf, alles darunter liegende wird geschützt. In den ersten zwei Wochen nach der Injizierung des Arton treten bei 50% aller Patienten Hautrötungen und Juckreiz auf, bei 2% kommt es zu einer Abstoßungsreaktion des Körpers.

*[Arton / Komplett]***Carboliummaske**

Eine Maske aus Carbolium, die einen Schlitz für die Augenpartie und eine kleine Öffnung für den Mund bietet. Diese Maske bietet einen sehr guten Schutz gegen Energie- und Projektilwaffen und ist außerdem so weich, dass sie prinzipiell wie eine normale Stoffmaske zu tragen ist.

[Carbolium / Kopf]*Carboliummaske***Artonhelm**

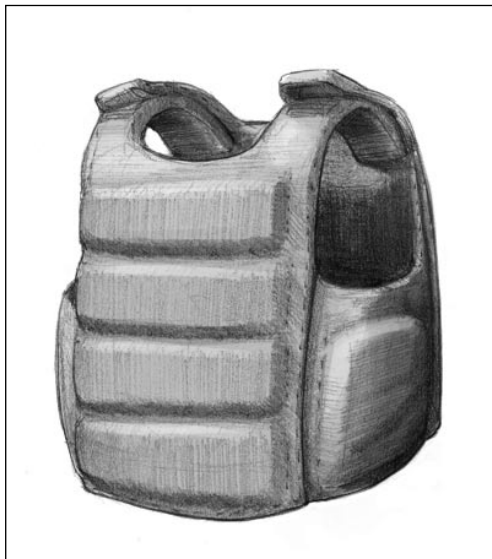
Es handelt sich um einen handelsüblichen Stahl- oder Kevlarhelm, der mit Arton behandelt wurde und dadurch alle Vorzüge dieses bioregenerativen Materials genießt.

[Arton / Kopf]*Artonhelm*



Splitterschutzweste

Eine ärmellose Weste aus Aramidfaser, dem Vorgänger von Kevlar, und Metalleinlagen. Diese Weste bietet recht guten Schutz gegen größere Projektile, wie sie beispielsweise bei Explosionen entstehen, ist jedoch der Kevlarweste in allen Belangen unterlegen.
[Splitterschutz/Rumpf]



Splitterschutzweste

Indrokweste

Eine ärmellose Weste, die sowohl rein äußerlich als auch vom Gewicht her einer Weste aus Seide gleicht. Somit kann sie ohne Probleme unter jeglicher Art von Kleidung getragen werden, ohne dass es auffällt. Die Weste bietet einen guten Schutz gegen alle Arten von Waffen.

[Indrok / Rumpf]



Indrokweste

Rüstung	SAW	EAW	MAW	Behinderung	Preis (Gesamt)	Preis (Körperzone)	EL
Leder	1	0	20	3	40	10	I
Stoff mit Metallplättchen	3	1	40	4	80	20	I
Splitterschutz	5	2	50	5	100	25	II
Verbundstoffeinlage	6	3	50	5	120	30	II
Kevlar	7	3	70	4	200	50	II
Carbolium	8	8	200	3	1000	250	III
Stingat	2	9	180	4	8000	2000	III
Pro-Kevlar	9	4	120	4	800	200	III
E-Prot	0	10	100	2	1000	250	III
Indrok	10	10	650	1	4000	1000	IV
Arton	14	14	-	0	16000	4000	IV
MikroSafety	12	12	500	0	12000	N/A	IV

Schwere Rüstung (optional)

Wer zu viel Rüstung am Leib trägt, läuft Gefahr, sich schlechter bewegen zu können, da die sperrigen Rüstungsteile und ihr Gewicht einschränkend wirken. Bei den Standardrüstungsregeln gilt ein Behinderungswert von 5 (egal ob durch eine Rüstung oder mehrere übereinander getragene) als

schwere Rüstung. Wird die erweiterte Rüstungsregel verwendet, dann gelten Rüstungsteile mit einem Gesamtbehinderungswert aller Körperzonen von 17 und mehr als Schwere Rüstung. Ein Träger schwerer Rüstung erleidet einen Abzug von 3 auf RV und seine Bewegung wird halbiert.





EKTOWARE

Diese Technologie ist ausschließlich für verdiente Angehörige der Nordallianz erhältlich und wird allein in Eden hergestellt und an den für sie vorgesehenen Besitzer angepasst. Die technische Grundlage bildet zunächst eine Kombination aus Indrokgewebe und Arton, genauer gesagt einem Artonderivat, welches neben schützenden Eigenschaften auch Kraft verstärkende Qualitäten besitzt. Jede Ektoware wird individuell für den Träger gefertigt und kann nur in einem absoluten Glücksfall von einer anderen Person genutzt werden. Der neue Träger muss exakt die gleichen anatomischen Eigenschaften wie der eigentliche Besitzer aufweisen, selbst kleinste Abweichungen können zu Knochenbrüchen und anderen Fehlfunktionen führen.

Ausbaustufen

Aktuell stehen den Dienern der Nordallianz drei Ektoware-Ausbaustufen zur Verfügung. Diese Grundstufen sind nicht frei käuflich, sondern werden ausschließlich als Spezialausrüstung für den Einsatz im Interesse der Nordallianz vergeben.

Um die verstärkenden Effekte der Ektoware kontrollieren zu können, ist der Einsatz von Aspektpunkten notwendig. Diese reflektieren eine erhöhte Konzentration, die der Träger aufbringen muss, um sich durch die potenzierten Kräfte nicht selbst zu verletzen. Sollte ein Charakter diese Sonderfähigkeiten ohne Aspektpunkte aktivieren, erleidet er 6 Punkte Vitalitäts- oder Substanzschaden je eigentlich erforderlichen Aspektpunkt. Muskeln werden gequetscht, Sehnen überdehnt und manchmal brechen sogar Knochen.

Ausbaustufe I – Ektoskelett

Die Grundlage für alle weiteren Ausbaustufen bildet ein flexibles und ablegbares Außenskelett, in welchem Haut, Sehnen und Gelenke des Trägers durch Indrok-Komponenten nachgebildet werden. Über den wichtigsten Streck- und Beugemuskeln werden mit Artonderivat gefüllte Gelkammern platziert. Diese sind ebenfalls von Indrok umschlossen und durch die regenerativen Kräfte des Artonderivats kaum zerstörbar.

Löst der Träger einen kontrollierten Muskelimpuls aus, wird dieser von dem Artonderivat aufgenommen

und verstärkt. Diese Reaktion erfolgt leicht zeitverzögert, was zu minimal abgehackten Bewegungen führen kann, aber durch die letztendlich potenzierte Kraftwirkung keinerlei Einschränkung in Sachen Geschwindigkeit mit sich bringt. Das Ektoskelett ist bewusst für den Einsatz unter herkömmlicher Kleidung konzipiert worden und ähnelt aus der Ferne einem blaugrauen, kaum mehr als fingerdicken Anzug, der den Kopf ungeschützt lässt. Daher verfügt es auch nur über vergleichsweise geringe Rüstungswerte, nämlich einen SAW und EAW von jeweils 6. Ein MAW fällt nicht an, die Behinderung beträgt 0.

Sonderfähigkeit: Träger eines Ektoskeletts können einen Aspektpunkt einsetzen, um für die Dauer einer Szene bei allen Aktionswürfen auf die Fertigkeiten Athletik und Körperbeherrschung einen Bonus von 3 zu erhalten. Gleichzeitig steigt während der Aktivierung der PW des Trägers um 1.

Ausbaustufe II – Ektokampfpanzerung

Diese Panzerung wurde für den Einsatz im Gefecht konzipiert und verfügt über eine leistungsstarke Fusionszelle als Energielieferant. Während die Grundkonstruktion des Ektoskeletts erhalten bleibt, werden leistungsfähigere Gelpads eingesetzt und eine weitere Rüstungsschicht aus Carboliumplatten sowie ein Vollhelm ergänzt, in den einige Zusatzmodule integriert sind. Standardmäßig verfügt der Helm über einen Luftfilter, sich selbst tönenden Linsen, auf die ein Interface geblendet werden kann, sowie über ein Digitalfunkgerät, um Kontakt zur Basis oder anderen Einheiten zu halten. Für den richtigen Durchblick sorgt ein AOS der neusten Generation, sowie ein Mappad.

Die Ektokampfpanzerung schützt seinen Träger mit einem SAW von 14, einem EAW von 10 und einem MAW von 700, der nur für die Außenhülle, nicht jedoch für das zugrunde liegende Ektoskelett gilt. Die Behinderung beträgt 4 pro Körperzone.

Sonderfähigkeit: Träger einer Ektokampfpanzerung können zwei Aspektpunkte einsetzen, um für die Dauer einer Szene bei allen Aktionswürfen, die auf Kraft, Agilität oder Konstitution basieren, einen Bonus von 3 zu erhalten. Gleichzeitig steigt während der Aktivierung der PW des Trägers um 1.





Ausbaustufe III – Ektokampfläufer

Diese Ausbaustufe ist lediglich für die Elitegarden der Hegemonialkirche erhältlich und mehr Fortbewegungsmittel und Kampfeinheit als Rüstung. Der Träger sitzt im Inneren eines zweibeinigen Carboliumkampfläufers, der zu voller Größe aufgerichtet an die fünf Meter hoch ist. Neben einer Vielzahl moderner Waffentechnologien weist diese letzte Ausbaustufe auch eine enorme Kraftverstärkung auf, die es der humanoiden Steuerungseinheit im Inneren ohne weiteres ermöglicht, Autos durch die Gegend zu schleudern, Bäume abzuknicken oder Wände einzureißen.

Hinweis: Da wie bei allen anderen Ausbaustufen eine kostenintensive und individuelle Anpassung an den Träger stattfinden muss, verzichtet ein Pilot fortan auf jegliche Selbstbestimmung. Gerüchten zufolge wird der Geist eines Anwärter durch Drogen und Drills gebrochen, bis er schließlich zu einer menschlichen Drohne degeneriert, die nur noch Befehle ausführt und Kommandos befolgt. Manche behaupten sogar, die Piloten würden ihre Kampfläufer niemals wieder verlassen.

Zusatzmodule

Um die jeweilige Ausbaustufe ideal an etwaige Missionsziele oder Einsatzgebiete anpassen zu können, stehen verschiedene Zusatzmodule zur Verfügung. Diese können von dem Träger selbst finanziert oder im Sonderfall durch die Nordallianz als Spezialausrüstung zur Verfügung gestellt werden. Die meisten Zusatzmodule erfordern eine zusätzliche Energieeinheit, die in die jeweilige Ausbaustufe integriert werden muss.

Hinweis: Einige der aufgeführten Zusatzmodule werden im nachfolgenden Abschnitt „Artikel und Gerätschaften“ genauer erläutert. Zusatzmodule, die mit einem [K] versehen sind, können nur in eine Ektokampfpfanzierung, sprich die Aufbaustufe II integriert werden.



Ektokampfläufer





AOS-Monokel

Für Träger des Ektoskeletts wird eine AOS-Einheit in Monokelform angeboten. Das Monokel bedeckt ein Auge sowie Teile der entsprechenden Gesichtshälfte. Es kann auf Wunsch durch ein Mappad ergänzt werden. Die Steuerung der Funktionen erfolgt wie bei dem Vollhelm durch Augenbewegungen.

Kosten: 3.000 Nordmark

Fusionszelle

Bei der Fusionszelle handelt es sich um einen kleinen Zylinder, der über dem Steißbein in die Ausbaustufe I integriert werden kann und genügend Energie für einen mehrjährigen Betrieb liefert. Damit wird die Voraussetzung für den Einsatz von Zusatzmodulen geschaffen, die für ihren Einsatz elektrische Energie benötigen. Die Ausbaustufe II verfügt standardmäßig über Fusionszellen.

Kosten: 1.000 Nordmark

Maschinenhand

Dieser spezielle Handschuh ist mit den wesentlichen Funktionen eines SCI ausgestattet. Der Handschuh besitzt mehrere Anschlüsse und ermöglicht eine komfortable Bedienung von Computern, da das Gewebe wie ein Grabber die Muskelimpulse auswertet. Eine Maschinenhand kann allerdings nicht mit Spornen kombiniert werden.

Kosten: 1.200 Nordmark

Medizinische Überwachung

Dieser Mikrocomputer überwacht den medizinischen Zustand des Trägers. Er wird entweder an der Hüfte oder am Handgelenk getragen. Die Daten können natürlich auch über das Interface eines Vollhelms oder über das AOS-Monokel abgerufen und mit anderen Überwachungseinheiten gekoppelt werden, so dass der Träger während eines Einsatzes die medizinischen Daten seiner Kameraden im Auge behalten kann.

Kosten: 1.000 Nordmark

Nahkampfsporne [K]

In den Kampfanzug werden messerscharfe Sporne integriert, die bei Bedarf durch einen Muskelimpuls ausgefahren werden. Üblich sind Sporne an Händen und Ellenbogen, allerdings sind auch schon Knie- und Fußsporne eingesetzt worden. Die Sporne verfügen über die Waffeneigenschaften von Messern.

Kosten: 500 Nordmark

Nahrungsdepot [K]

Für längere Einsätze besitzen die Kampfanzüge einen Nahrungsmittelblock, der den Körper eine Woche lang mit allen wichtigen Spurenelementen und Zucker versorgen kann. Einige Kampfpanzer verfügen bereits über eine neue Generation von Depots, die biomechanischen Verdauungsanlagen gleichen, und selbst aus zugeführtem Holz wichtige Nährstoffe extrahieren können.

Kosten: 400 Nordmark;

1.500 Nordmark (Verdauungsanlage)

Urinaufbereiter

Dieses Zusatzmodul sammelt den Urin des Trägers in einer chemischen Aufbereitungseinheit, über die ein Großteil der ausgeschiedenen Flüssigkeit recycelt werden kann. Eine Reinigung der Anlage wird alle zwei Monate empfohlen.

Kosten: 500 Nordmark

Wasserreservoirs

Dieser flache Carboliumtank wird auf dem Rücken in die Panzerung integriert und mit einem Geflecht aus Kapillarfasern gekoppelt, das sich über den Schulter- und Rückenbereich erstreckt. Der Behälter fasst zwei Liter Wasser und ist mit einem Filter versehen, der ein gefahrloses Nachfüllen ermöglicht. Die Kapillarfasern sorgen dafür, dass sich der Tank bei Regen oder Nebel selbstständig füllt.

Kosten: 800 Nordmark



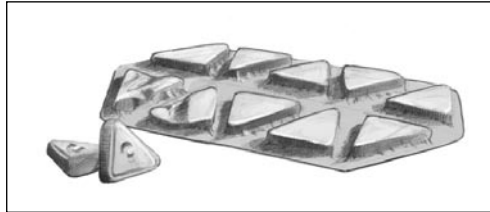


AUSRÜSTUNG

Allgemein

Cleaning Tabs

Siehe Wassertabs, mit dem Unterschied, dass hier nicht nur Wasser, sondern alle Arten von Flüssigkeiten gereinigt werden können.



Cleaning Tabs

CoolSuite

Bei der CoolSuite handelt es sich um einen Ganzkörperschutzanzug, der aus einem atmungsaktiven, sehr dünnen Stoff besteht und daher nicht nur extrem leicht, sondern auch äußerst komfortabel zu tragen ist. Die CoolSuite muss direkt auf der Haut getragen werden, so dass die chemische Beschichtung ihre volle Wirkung entfalten kann. Es können problemlos noch weitere Kleidungsstücke darüber getragen werden.

Unabhängig von der Außentemperatur, sofern diese nicht 100° Grad Celsius übersteigt, liefert die CoolSuite ein angenehmes Gefühl und vermittelt dem Träger das Gefühl von etwa 18° Grad Celsius. Ebenfalls werden Botenstoffe ausgesandt, welche dem Körper die nötigen Reserven verleihen, um für mindestens 12 Stunden vollkommen normal agieren zu können. Nach einer Tragezeit von 12 Stunden muss die CoolSuite für die Dauer von 8 Stunden in ein Wasserbad gelegt werden, um erneut einsatzbereit zu sein.

Expendable Tent

In zusammengefallenem Zustand ist dieses Zelt nicht viel größer als ein handelsübliches Kissen und wiegt in etwa 5kg. Durch das Ziehen an einer Schnur, werden mehrere kleine Pressluftmotoren in Gang gesetzt und entfalten das Zelt zu einer komfortablen Schlafgelegenheit, welche Platz für vier Personen bietet und absolut wetterbeständig ist. Auch das Zusammenlegen des Zeltes nimmt nicht mehr als fünf Minuten in Anspruch.

Dieses Zelt gibt es auch in einer weiterentwickelten Form, dem so genannten Advanced Expendable Tent, das sich durch eine integrierte Klimaautomatik von seinem Vorgänger unterscheidet. Um das Innere des Zeltes nach eigenen Wünschen zu temperieren, kann die Klimaanlage über ein Solarpad betrieben werden.

Filteranlage

Eine autark arbeitende Filteranlage, die bis zu 100 Liter Wasser pro Stunde filtern kann. Durch das Filtern werden alle Schadstoffe und Gifte aus dem Wasser entfernt und im Filtermaterial gefasst. Eine handelsübliche Filteranlage besteht aus einem Einfüllstutzen, der oben angebracht ist, dem Filterkörper und dem Ausfluss, der sich am unteren Ende des Filterkörpers befindet. Eine Filteranlage ist etwa 1m hoch und wiegt etwa 25kg. Nach 10 bis 12 Stunden Betrieb muss das Filtermaterial gereinigt werden und nach etwa 100 Stunden Betrieb sollte es komplett ausgetauscht werden.

Flüssigkeitsteststreifen

Ein Flüssigkeitsteststreifen ist eine einfache und zuverlässige Methode festzustellen, ob Wasser kontaminiert ist. Dabei muss der Teststreifen, welcher nicht viel größer als 10cm ist, für einige Sekunden in das zu untersuchende Wasser getaucht werden. Nach etwa einer Minute liegen die Werte vor. Üblicherweise kann festgestellt werden, ob sich Schadstoffe im Wasser befinden, jedoch nicht, um welche Schadstoffe es sich genau handelt.

Wassertabs

Diese löslichen Tabletten dienen der Reinigung von Wasser. Es werden alle Gifte und Schadstoffe entfernt. Hierbei reicht ein Wassertab für 100 Liter Wasser.





Name	Preis	EL
Einfache Uhr	2	I
Feldflasche	3	I
Feldstecher	35	I
Flasche Öl 1L	4	I
Gürteltasche	3	I
Kompass	6	I
Lasttier	100	I
Ledersack	2	I
Leuchtstab	3	I
Megaphon	5	I
Nylonseil 20m	8	I
Rucksack	6	I
Satz Batterien	1	I
Schlafsack	8	I
Sonnenbrille	2	I
Sonnenschutzcreme	2	I
Taschenlampe	5	I
Waffengurt	8	I
Wolldecke	3	I
Zelt	10	I
Augenlupe	20	II
Fallschirm	400	II
Filteranlage	450	II
Flüssigkeitsteststreifen	30	II
Gitarre	40	II
Wachhund	150	II
Waffenreinigungsset	20	II
Cleaning tabs	100	III
Diamantschneider	300	III
Expendable Tent	300	III
Wassertabs	40	III
Advanced Expendable Tent	800	IV
Cool Suite	700	IV

Fortbewegung

Einfaches Boot

Ein einfaches, aus Holz oder Kunststoff gefertigtes Boot, das vier Personen oder bis zu 400kg fassen kann. Es stehen zwei Ruder, jedoch kein Motor zur Verfügung.

Einfaches Motorboot

Wie das einfache Boot, mit dem Unterschied, dass ein 20PS Motor mit angebaut ist, der acht Liter Diesel oder Benzin pro Stunde verbraucht und das Boot maximal auf eine Geschwindigkeit von 30 km/h beschleunigen kann.

EMBT-II

Der European Main Battle Tank stellt den modernsten Panzer der Zeit vor dem Mondfall dar. Gleichzeitig gehört er zur letzten Generation von klassischen Kettenfahrzeugen, alle späteren Prototypen basieren entweder auf der Läufer-Technologie oder nutzen andere Wege der Fortbewegung. EMBTs sind mit verheerenden Protonengatlings ausgerüstet und nach den Stealthprinzipien gebaut. Außerdem sind sie mit einem computergesteuerten Material beschichtet, das verschiedene Umgebungsfarben imitiert und so für eine hervorragende Tarnung sorgt. Alle EMBTs werden mit Brennstoffzellen betrieben.

Schnellboot

Ein Schnellboot bietet Platz für bis zu sechs Personen und ist mit zwei 200PS Motoren ausgestattet, die das Boot auf eine Geschwindigkeit von bis zu 80 km/h beschleunigen können.

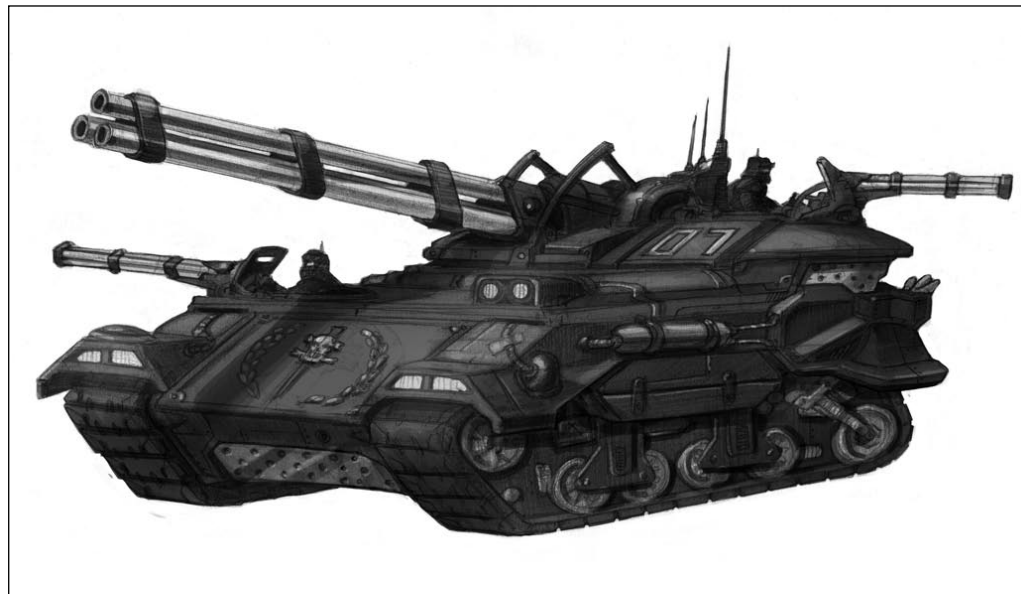
Vertikopter

Vertikopter sind die Weiterentwicklung der herkömmlichen Helikopter. Anstatt Rotoren besitzt der Vertikopter mindestens zwei senkrechte Turbinen an den Seiten oder am Heck. Diese Turbinen heben ihn senkrecht in die Luft und verleihen dem Vertikopter, zusammen mit einem Heckrotor oder einer Steuerungsturbine, eine beeindruckende Beweglichkeit. Nahezu alle Vertikopter werden mit Brennstoffzellen betrieben. Bekanntestes Modell ist der von Airbus gebaute A18 „Libelle“, der in verschiedenen Versionen auf der ganzen Welt zum Einsatz kam.





Name	Reisegeschwindigkeit	Höchstgeschwindigkeit	Preis	EL
Kanister Benzin/Diesel 10L	N/A	N/A	8	I
Einfaches Boot	10 km/h	15 km/h	150	I
Einfaches Motorboot	30 km/h	60 km/h	500	II
Fallschirm	N/A	N/A	400	II
Kfz Teile	N/A	N/A	-	II
Heißluftballon	10 km/h	20 km/h	900	III
Kfz (Verbrennungsmotor)	60 km/h	120 km/h	1000	III
Schnellboot	60 km/h	120 km/h	1000	III
EMBT II	40 km/h	80 km/h	10000	IV
Vertikopter	100 km/h	200 km/h	25000	IV



EMBT II

Technologie

AOS – Advanced Optic System

Das AOS ist der Nachfolger konventioneller Ferngläser und Fernrohre. Es basiert auf hochauflösenden Kameralinsen, die eine enorme Vergrößerung zulassen (normal ist eine bis zu 30fache Vergrößerung). Das AOS beherrscht Infrarot- und Wärmebildsicht und besitzt einen Laser-Entfernungsmesser. Kombiniert mit einer SCI-Konsole, lassen sich beliebig Fotos oder Videos erstellen. Die modernsten Versionen des AOS sind angeblich mit einem KI-Chip ausgerüstet, der Bewegungen erkennt, Geschwindigkeiten zuordnet und Umriss mit einem Katalog aus bekannten Fahrzeugen, Gegenständen und Lebensformen abgleicht. AOS gibt es in Form von Feldstechern und Fernrohren. Die meist etwas weniger leistungsfähige Fernrohrversion wird in der Regel als Zieloptik für Waffen verwendet.

BrainChip

Bei dem AGM400J, umgangssprachlich „BrainChip“, handelt es sich um einen etwa 5mm großen, Chip, der am cerebralen Kortex des menschlichen Gehirns angebracht wird. Durch eine irreversible Programmierung, die am Chip vorgenommen wird, können verschiedene körperliche oder geistige Merkmale des Benutzers verbessert werden. Regeltechnisch kann ein einzelnes primäres Attribut um 1 verbessert werden. Es ist nicht möglich, mehrere BrainChips simultan zu betreiben. Sollte sich der Charakter dazu entscheiden, einen BrainChip entfernen zu lassen und durch einen anderen zu ersetzen, muss mindestens ein Zeitraum von drei Monaten zwischen beiden Eingriffen liegen, um dauerhafte Schäden zu vermeiden.

Die angegebenen Kosten von 2000 stellen die reinen Materialkosten für den Chip dar, die Kosten für die Operation und die Programmierung des Chips sind nicht inklusive und können nicht selten um einiges höher als der Materialpreis selber sein.





Fusionszelle

Eine fortgeschrittene Energiezelle, die mittelgroße elektrische Geräte wie Mappads oder AOS über Jahre mit Strom versorgen kann. Die Größe (und Speicherkapazität) variiert von 0,5 cm bis zu faustgroßen Zellen. Der in der Liste angegebene Preis bezieht sich auf die Standardgröße, einen Zylinder von 3cm Länge.

Grabber

Ein ovaler, faustgroßer Gegenstand mit einer weichen Oberfläche, der die Maus ersetzt hat. Der Grabber wird auf den Benutzer justiert und von ihm in der Hand gehalten. Anhand der Muskelbewegungen wird der Computer gesteuert. Mit dem Grabber kann auch Text geschrieben werden, wenn keine Sprachsteuerung zur Verfügung steht. Der Grabber ist die effektivste Form der Computersteuerung, abgesehen von Mensch-Maschine-Interfaces.



Grabber

Hilfsgenerator

Ein Hilfsgenerator ist nichts anderes als ein einfacher Motor, der zu allerlei Zwecken gebraucht werden kann, wie beispielsweise Stromversorgung oder Antrieb verschiedener Maschinen. Es gibt ihn in zwei Varianten: Zum einen in einer dieselbetriebenen Version, die etwa fünf Liter Diesel pro Stunde verbraucht, zum anderen solarbetrieben. Letzterer kann pro Stunde Sonneneinstrahlung Energie für 15 Minuten in die vorhandenen Akkus laden, so dass ein zeitlich begrenzter Betrieb ohne Sonnenlicht und Diesel möglich ist.

Holo-Projektor

Für das Abspielen und Aufzeichnen komplexer holografischer Nachrichten oder Sequenzen konnte sich vor dem Mondfall ein Gerät der Firma Holoplex durchsetzen, das es zu jener Zeit zum globalen Marktführer schaffte. Darum wundert es nicht, dass auch heute noch fast ausschließlich Geräte dieser Firma zu finden sind. Der Holo-Projektor ist oval geformt, nicht viel größer als 20cm im Durchmesser

und besitzt eine Linse und mehrere Interfaces für den Anschluss verschiedenster Speichermedien.

Je nach Qualitätsstufe der Aufnahme, können Sequenzen von mehreren Stunden aufgenommen werden, die der Realität in nichts nachstehen.



Holo-Projektor

Map-Pad

Das Map-Pad ist ein etwa DIN A4 großes, flaches Gerät aus Kunststoff, eigentlich ein einziger Bildschirm. Es dient der hochauflösenden Darstellung und Bearbeitung von Karten und bietet neben Zoom und Markierungsfunktionen auch die Möglichkeit, Routen in Abhängigkeit vom Gelände berechnen zu lassen. Vor dem Mondfall wurden außerdem in Echtzeit Satelliten und Drohnendaten abgerufen. Die Kartendaten lassen sich dann über Intercom verschicken oder z.B. über ein SCI in eine Robotereinheit einspeisen. Modernste Geräte sind zusammengeschoben so groß wie ein Kugelschreiber, lassen sich ausziehen und stellen die Karten auf einem Folienbildschirm dar.

Ein westentlicher Nachteil von Map Pads besteht darin, dass zehn Jahre nach dem Mondfall keine aktuellen Satellitenbilder zur Verfügung stehen und für die wenigen einsatzbereiten Flugzeuge und Vertikopter gibt es wichtigeres zu tun, als Luftbilder zu erstellen. Die aktuellsten Karten sind also in der Regel sechs Jahre alt, was gerade in Gegenden, in denen der Naohwald wuchert, fatale Auswirkungen haben kann. Mittlerweile beschäftigen die Nordallianz und Temora Kartografietrupps und versuchen, die Karten durch manuelle Veränderungen aktuell zu halten.





SCI – Standard Control Interface

Das SCI ist ein etwa handtellergrößer Universalcomputer, der in Kombination mit beinahe jedem technischen Gerät eingesetzt werden kann. Das SCI wird zur Steuerung und Programmierung der meisten Maschinen und Roboter verwendet, man kann mit ihm, die entsprechenden Kenntnisse vorausgesetzt, viele kaputte Chips überbrücken und so beschädigte Computer vorübergehend nutzen. Das SCI wird normalerweise über eine Folientastatur oder einen auf den User eingestellten Grabber bedient, meist wird auch das kleine Display durch einen Folienbildschirm ergänzt. Fortschrittliche Geräte bieten ein Mensch-Maschine-Interface und sind dann per Gedanken steuerbar.



SCI

Solarpad

Das handelsübliche Solarpad ist nicht viel größer als ein DIN A4 Blatt und nur unwesentlich dicker. Am unteren Ende befinden sich mehrere Anschlußstecker, die es ermöglichen, diesen Minigenerator, der auch als Batterie einsetzbar ist, an diverse Gerätschaften anzuschließen. Das Solarpad ist in der Lage, hocheffizient Sonnenenergie zu speichern. Hierbei reicht schon eine Stunde Sonneneinstrahlung, um dem Solarpad 5 Stunden Leistung einzuspeisen. Das Solarpad kann bis zu 72 Stunden Energieleistung speichern und ist dazu in der Lage, alle Arten von Geräten zu betreiben.

Angefangen bei einem einfachen Notebook, bis hin zu einer mittelgroßen Maschine. Wobei natürlich zu beachten ist, dass bei ansteigendem Energieverbrauch die Leistungsdauer entsprechend schneller abnimmt.

Name	Preis	EL
Elektriker-Werkzeugset	20	I
Satz Batterien	1	I
Schlosser-Werkzeugset	15	I
Funk-Sendemast	500	II
Hilfsgenerator (dieselbetrieben)	500	II
IT-Werkzeugset	100	II
Mobiles Funkgerät	40	II
Stationäres Funkgerät	80	II
Walkie-Talkie	20	II
Advanced Optic System	1500	III
Folienbildschirm	400	III
Folientastatur	250	III
Fusionszelle	1000	III
Grabber	250	III
Hilfsgenerator (solarbetrieben)	900	III
MapPad	900	III
MapPad Files	-	III
Nachtsichtgerät	800	III
Notebook	800	III
Solarpad	700	III
Standard Control Interface	600	III
BrainChip	2000	IV
Holo-Projektor	2500	IV



Medic-Kit





Medizin

APNS – Age preventing nano system

Eine Nanitenkur, die den Alterungsprozess der Zellen vorübergehend aufhält. Muss alle sechs Monate angewandt werden. Benötigt zur Anwendung werden ein Arzt, ein Nanotechniker und fortgeschrittene medizinische Geräte. Die Kosten sind nur auf die nötigen Naniten bezogen und pro Anwendung.

Bioregenerationstank

Der Patient wird, angeschlossen an Atmungsschläuche und Nahrungsversorgung, in einen Tank mit einer Flüssigkeit gegeben, die die Heilung beschleunigt. Robotergliedmaßen können aus der DNA-Information verlorene Gliedmaßen und Organe wiederherstellen. Auch schwerste Verletzungen und Verstümmelungen können so innerhalb von einigen Tagen komplett wiederhergestellt werden. Vor dem Mondfall gab es nur ein Dutzend dieser Tanks in Spezialkliniken. Heute sind zwei im Besitz der Familien Temoras und es gibt Gerüchte, die Hegemonialkirche sei ebenfalls im Besitz eines Tanks. Der Preis bezieht sich auf die Kosten, die bei der Nutzung jeden Tag anfallen. Tatsächlich ist es aber nahezu unmöglich, an einen der Tanks heranzukommen.

Erste-Hilfe-Kit

Ein kleiner Kasten oder eine Tasche, die medizinische Utensilien für die Erstversorgung von Verletzten enthält. Üblicherweise enthält ein Erste-Hilfe-Kit mehrere Bandagen, Mullbinden, Pflaster, Nadel und Faden, ein Skalpell und Desinfektionsmittel.

Steht ein Erste-Hilfe-Kit zur Verfügung, erhält der Charakter einen Bonus von +1 auf die Fertigkeit Medizin, sobald er erste Hilfe leistet.

Herbal-Kit

Das Herbal-Kit ist eine Zusammenstellung von Gerätschaften, mit deren Hilfe man die meisten Pflanzenarten bestimmen, pflegen oder auch fachmännisch beschneiden und ernten kann.

In der Standardversion enthält eine kleine mobile Datenbank Beschreibungen und Bildmaterial zu mehr als 200.000 Pflanzenarten, allerdings hauptsächlich von der Zeit vor dem Mondfall. Es sind jedoch zahlreiche Datenträger vorhanden, oftmals zu extremen Preisen, die Daten über naohmutierte Pflanzen enthalten. Neben zahlreichen Scheren und Pinzetten befindet sich auch ein etwa fingergroßes Analysegerät im Herbal-Kit, welches mittels einer eingeführten Probe Pflanzenpartikel auf ihre Bestandteile analysiert und die Daten an die mobile Datenbank sendet.



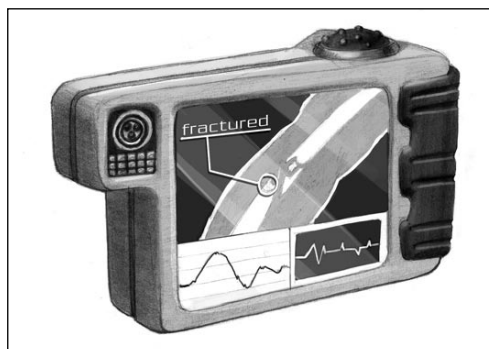
Herbal-Kit

Medic-Kit

Das Medic-Kit ist eine Weiterentwicklung des normalen Erste-Hilfe-Kits. Neben den normalen Utensilien, welche auch im Erste-Hilfe-Set zu finden sind, ist das Medic-Kit durch eine mobile Datenbank ergänzt, die bei korrekter Eingabe der Symptome mehrere tausend Verletzungen und Krankheiten korrekt diagnostizieren und, entsprechen geschultem Personal, Anweisungen geben kann, wie mit einem Patienten zu verfahren ist. Steht ein Medic-Kit zur Verfügung, erhält der Charakter, der es benutzt, einen Bonus von +2 auf die Fertigkeit Medizin.

Medic-Scanner

Der Medic-Scanner ist in etwa Handteller groß und ist durch einen Strahlensensor dazu in der Lage, den menschlichen Körper zu analysieren. Auf einem integrierten Plasmabildschirm wird dabei das Innere des Körpers angezeigt und in Sekundenschnelle nicht nur jede Abnormität angezeigt, sondern auch gleich eine geeignete Therapie vorgeschlagen. Vor dem Mondfall war der Medic-Scanner das Werkzeug eines jeden Mediziners und somit stellt es auch heute die größte Wissensquelle über jede Art von Krankheiten und Verletzungen dar.



Medic-Scanner



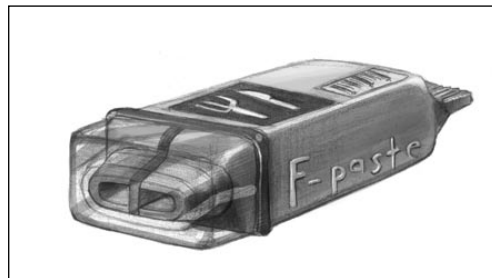


Name	Preis	EL
Erste-Hilfe-Kit	10	I
Medizinische Kohle	25	II
Herbal-Kit	700	III
Medic-Kit	500	III
APNS-Anwendung	4000	IV
Bioregenerationstank (Betriebskosten pro Tag)	2000	IV
Medic-Scanner	900	IV

Nahrungsmittel

Food-paste

Die Ursprünge der Food-paste liegen in der Raumfahrt, in der es nötig war, Nährstoffe zu liefern und die Einnahme in der Schwerelosigkeit zu vereinfachen. Die heutige Food-paste ähnelt seinem Vorgänger sehr. Üblicherweise wird sie in einem Zahnpasta ähnlichen Behälter geliefert und reicht in etwa für fünf Tage. Die Paste an sich ist geschmacklos und entfaltet erst in Verbindung mit der Magensäure ihre Wirkung. Dann nämlich bläht sie sich auf und lässt die Nährstoffe frei. Aber aufgrund der Geschmacklosigkeit und des teilweise anhaltenden Hungergefühls bevorzugen die meisten Menschen Trockennahrung oder normales Essen, obwohl die Paste sie ausreichend mit Nährstoffen versorgt.



Food-paste

Nahrungsdestillat

Diese daumengroße Kapsel wurde vor dem Mondfall von den meisten Armeen, Seeleuten, Astronauten und Bergsteigern verwendet. Bei Aktivierung gibt sie über eine Kanüle wichtige Spurenelemente und Zucker ab. Eine Kapsel bietet 10 Anwendungen und stellt damit für maximal 10 Tage die Versorgung des Körpers mit allen wichtigen Stoffen sicher. Verzichtet man auf jede Aktivität, verhungert man in diesem Zeitraum nicht, muss aber trotzdem Hunger leiden, da der Magen letztlich leer bleibt.



Name	Preis	EL
Einfache Mahlzeit in der Herberge	2	I
Sauberes Wasser (1L)	1	I
Schnaps (1 L)	4	I
Tagesration Trockennahrung	2	I
Food-paste	10	II
Nahrungsdestillat	100	III

Rauschmittel

In den unterschiedlichsten Situationen werden die Charaktere mit Drogen in Berührung kommen. Vielleicht sind sie selber drogenabhängig, ein Freund ist es oder aber die Charaktere müssen mit einem Drogenabhängigen interagieren.

Cannabis

Cannabis umfasst alle Drogen, die aus der Pflanze Cannabis Sativa gewonnen werden, vor allem die Blüten der weiblichen Pflanze, das Harz und ein gepresstes Öl. Cannabis führt zu leichter Bewusstseinsveränderung, zu Euphorie und zu Veränderungen von Sinneswahrnehmungen.

Zur körperlichen Abhängigkeit kommt es nicht. Allerdings wird ein Charakter, der nach Meinung des Spielleiters zu häufig Cannabis konsumiert, teilnahmslos und extrem an die Droge gewöhnt – wenn er sie nicht bekommt, muss er Würfe auf Selbstbeherrschung gegen ZW10 schaffen, um nicht durch die Ablenkung einen Modifikator von -3 auf alle Aktionen zu erleiden.

Ecstasy

Ecstasy oder auch MDMA (Methyldimethoxymetaphetamin) ist eine chemische Droge, die vor dem Mondfall vor allem in der Technokultur verbreitet war, mittlerweile allerdings auch als Kampfdroge Verwendung findet. Sie wird meistens in Pillenform oral konsumiert. Sie steigert Ausdauer und Glücksgefühle und ermöglicht es, sehr lange aktiv zu bleiben.

Ecstasy macht nicht körperlich abhängig, allerdings kann das vermittelte Glücksgefühl sehr reizvoll sein (Selbstbeherrschungswurf mit ZW 12, wenn die Droge angeboten wird). Bei jeder Einnahme der Droge besteht jedoch das Risiko eines toxischen Schocks. Der SL würfelt mit 3W6. Zeigen alle eine 1, dann erleidet der Charakter einen Schock, der ihm 4W6 Punkte Schaden zufügt.



Heroin

Heroin gehört zu der Gruppe der Opiate. Der Saft der Kapsel des Schlafmohns wird mit Morphinum vermischt. Heroin wird meistens gespritzt, kann aber auch problemlos geschnupft oder geraucht werden (allerdings fällt die Wirkung dann schwächer aus). Die Droge wirkt schmerzstillend und euphorisierend. Empfindungen wie Schmerz, Angst oder mangelndes Selbstwertgefühl werden nach der Einnahme durch ein Glücksgefühl überdeckt.

Heroin ist extrem suchterzeugend. Nach jeder Einnahme ist ein Wurf auf Selbstbeherrschung mit ZW 18 nötig, um sich nicht darum zu bemühen, eine weitere Dosis zu nehmen. Wenn der Charakter innerhalb eines halben Jahres mehr Dosen Heroin zu sich nimmt als seine doppelte Konstitution beträgt, dann muss er zusätzlich einen Selbstbeherrschungswurf mit ZW 24 schaffen, ansonsten ist er süchtig (immer wenn er seine doppelte Konstitution in Dosen zu sich nimmt, ist ein weiterer Wurf fällig, auch mehrmals pro halbem Jahr). Ein Heroinabhängiger ist nur noch auf seine Droge ausgerichtet und erleidet einen Abzug von -6 auf alle Aktionen, wenn er sie nicht bekommt. Entzug ist ein schmerzhafter und langwieriger Prozess, der mehrere Wochen in Anspruch nimmt (erweiterter Selbstbeherrschungswurf, 1 Woche pro Wurf, ZW 21, Mindesterfolg 20). Viele werden allerdings wieder rückfällig.

Kokain

Kokain wird aus der Pflanze der Gattung Erythroxylum hergestellt. Es kann auf die verschiedensten Weisen konsumiert werden, doch die bei weitem häufigste Weise ist das Schnupfen. Wenn Kokain mit Backpulver aufgekocht wird, kann es geraucht werden und ist unter dem Namen Crack bekannt. Kokain stimuliert das komplette zentrale Nervensystem und es tritt starke Euphorie, allgemeine Unruhe und Erregung, gesteigerte Aufnahmefähigkeit, Abnahme von Ermüdungserscheinungen und ein Herabsetzen der Hemmschwelle ein. Kokain wird vor allem geschnupft, kann aber auch gespritzt werden. Crack wird eigentlich immer geraucht.

Kokain und Crack führen nur zu geringer körperlicher Abhängigkeit, allerdings ist die psychische Sucht enorm. Wenn der Charakter Kokain in einem halben Jahr öfter zu sich nimmt als seine doppelte Willenskraft beträgt, dann muss er einen Wurf auf Selbstbeherrschung mit ZW 21 schaffen; gelingt dieser Wurf nicht, dann ist der Charakter psychisch abhängig und erleidet an Tagen, an denen er keinen Zugriff auf seine Droge hat, einen Abzug von -3 auf alle Aktionswürfe, weil er zitterig und reizbar ist. Entzug ist möglich, erfordert aber über einen Zeitraum von einem Monat jeden Tag einen Selbstbeherrschungswurf mit ZW 21, um das Verlangen abzuschütteln.

Zusätzlich schädigen Crack und Kokain den Körper sehr stark; genaue Auswirkungen liegen in der Hand des SLs, erhöhter Blutdruck und Herzversagen sind allerdings oft die Folge.

LSD

Lysergsaeurediethylamid oder auch LSD ist allgemein als das stärkste Halluzinogen bekannt. Diese Droge wird fast immer oral aufgenommen und befindet sich auf kleinen Löschpapierstreifen oder eingeschlossen in Würfelzucker.

Gefahr einer Sucht besteht bei LSD nicht, allerdings ist die Droge unberechenbar. Der Spielleiter kann, wenn der Charakter LSD konsumiert, einfach entscheiden, dass der Charakter eine Psychose davongetragen hat und von jetzt an dauerhaft an einer Geistesstörung leidet.

Speed

Speed ist ein Amphetamin, das bei Einnahme zur Ausschüttung von Adrenalin und Dopamin führt. Die Droge unterdrückt das Schlafbedürfnis, steigert das Selbstbewusstsein und ermöglicht die Mobilisierung letzter Kraftreserven. Sie kann geschluckt, gespritzt oder geschnieft werden.

Zu körperlicher Abhängigkeit kommt es nicht. Wenn ein Charakter jedoch Speed eingenommen hat, dann erleidet er am nächsten Tag einen starken Kater, der einen Modifikator von -3 auf alle Aktionswürfe nach sich zieht. Außerdem muss der Charakter einen ebenfalls modifizierten Wurf auf Selbstbeherrschung mit ZW 12 schaffen, um nicht zu versuchen, Speed in seinen Besitz zu bekommen. Der Kater hält so viele Tage an, wie der Charakter zuvor ohne Unterbrechung Speed eingenommen hat, und jeden Tag ist ein solcher Widerstandswurf fällig. Außerdem besteht bei jeder Einnahme eine Chance von 1 auf 1W6, dass die Leber des Charakters Schaden erleidet und er 1W6 Punkte Schaden hinnehmen muss.



Kugelfisch





Name	Auswirkungen	Wirkungsdauer	Preis	EL
Cannabis	-3 auf alle Aktionswürfe, die Konzentrationsfähigkeit erfordern. Nur halbe Abzüge durch Verwundungen und Schmerzen.	2W6 Stunden	5	I
Heroin	-6 auf alle Aktionswürfe. Nur halbe Abzüge durch Verwundungen und Schmerzen.	4W6 Stunden	25	II
Kokain	Reaktionsvermögen +1. Konstitution +1. Wahrnehmungsproben -3.	2W6 Stunden	30	II
Ecstasy	-3 auf Aktionswürfe, die Konzentration erfordern. +1 auf Konstitution.	3W6 Stunden	15	III
LSD	-12 auf Aktionswürfe.	Entscheidet der SL	20	III
Speed	-3 auf Aktionswürfe, die Konzentration erfordern. Reaktionsvermögen +1. Konstitution +1.	1W6 Stunden	25	III



Speed





Giftstoffe

In vielen Fällen werden die Charaktere mit Giften in Kontakt kommen. Entweder, weil sie selber Opfer einer Vergiftung sind, oder weil ein Charakter ein Gift selbst gegen einen Gegner einsetzt. Gerät ein Opfer mit einem Giftstoff in Kontakt, so erleidet es automatisch die beschriebenen Auswirkungen. Die Wirkzeit gibt an, in welchem Zeitraum das Gift zu wirken beginnt. „Ident“ gibt in der unten stehenden Tabelle den ZW für den Aktionswurf in Medizin an, ein spezifisches Gift zu identifizieren und somit auch geeignete Gegengifte zu kennen.

Amanitin

Amanitine sind Giftstoffe, die aus Knollenblätterpilzen gewonnen werden. Über 90% aller Pilzvergiftungen gehen auf das Konto von Knollenblätterpilzen. Im Regelfall reicht schon ein einziger Pilz aus, um eine tödliche Vergiftung herbeizuführen. Werden die Amanitine extrahiert, so reichen schon wenige Tropfen aus. In seiner Rohform, sprich als Pilz, ist dieses Gift natürlich relativ gut zu erkennen, doch in extrahierter Form, ist es absolut geruch- und farblos. Das Opfer erleidet Übelkeit, Erbrechen und schwere Leberschäden. Der Tod wird durch akutes Leberversagen ausgelöst, wenn dem Charakter nicht ein Aktionswurf in Konstitution gegen ZW 12 gelingt. Die möglichen Gegenmaßnahmen beschränken sich auf den Schutz der Leber, der durch zahlreiche Medikamente erreicht werden kann. Tritt die Behandlung zu spät ein, ist die einzige Rettung eine Lebertransplantation.

Anthrax (Milzbrand)

Anthraxerreger sind farb- und geruchlos und können in den verschiedensten Variationen in den Körper des Opfers gelangen. Daher ist es so gut wie unmöglich, ohne die nötigen Apparaturen eine Früherkennung auszuüben. Es sind drei Arten von Milzbrand bekannt: Haut-, Lungen- und Darmmilzbrand. Je nach dem, welcher Erreger angewendet wird, fallen die Symptome unterschiedlich aus. Beim Hautmilzbrand entstehen dicke Pusteln am ganzen Körper und selbst wenn die Vergiftung überstanden werden sollte, bleibt ein schwarzer Schorf zurück. Beim Lungenmilzbrand treten Atemstörungen, hohes Fieber, blutiger Auswurf, Zyanose und zuletzt ein septisch-toxischer Schock ein. Beim Darmmilzbrand treten als Symptome blutiges Erbrechen und Durchfall auf. Die Auswirkungen sind tödlich, wenn dem Charakter nicht ein Aktionswurf in Konstitution gegen ZW 10 gelingt; ansonsten erleidet er nur 2W6 Punkte Schaden. Das Opfer muss innerhalb der ersten 24 Stunden nach Ausbrechen der Vergiftung in medizinische Betreuung eingeliefert werden, wo eine spezielle Therapie stattfinden muss,

die sich über etwa 60 Tage hinzieht. Ohne Therapie liegt die Todesrate bei 100% und selbst mit Therapie besteht noch eine Sterberate von 80-90%.

Froschgift (Phyllobattoxin)

Phyllobattoxin wird aus der Haut des Phyllobates terribilis gewonnen, welches das giftigste Landlebeter der Welt darstellt. Die gewonnene Giftflüssigkeit ist farb- und geruchlos. Das Opfer erleidet Krämpfe, Schweißausbrüche und Blasenbildung auf der Haut. Der Tod erfolgt durch einen toxischen Schock. Es ist kein Gegengift bekannt. Vergiftungen führen in 99% der Fälle zum Tod.

Kugelfischgift (Tetrodotoxin)

Tetrodotoxine sind Giftstoffe, die aus der Leber und der Haut von Kugel- und Igelfischen entnommen werden. Es gilt als eines der stärksten nicht-proteinartigen Stoffe der Welt. Tetrodotoxin ist eine ölige Flüssigkeit, die einen leichten Fischgeruch hat. Als Symptome einer Vergiftung treten Koordinationschwierigkeiten und Lähmungserscheinungen auf. Der Tod erfolgt durch eine Lähmung der Atemmuskulatur oder durch Herzversagen, wenn dem Opfer kein Wurf auf Konstitution mit ZW 12 gelingt. Die Gegenmaßnahmen bestehen aus der Verabreichung eines Gegengiftes in Verbindung mit künstlicher Beatmung. Der schnellste bekannte Todesfall erfolgte 17 Minuten nach Verzehr eines Kugelfisches. Die Reaktionszeit ist entscheidend.

Skorpiongift

Skorpiongift wird am effektivsten direkt aus der Giftdrüse des Skorpions gewonnen und durch einen kleinen Einstich in den Blutkreislauf des Opfers gebracht. Eine orale Verabreichung ist ebenfalls möglich, aber bei weitem nicht so effektiv. Bevorzugte Skorpionarten für die Giftabnahme sind *Androctonus australis* und *Androctonus crassicauda*, da diese beiden Arten das potenteste Gift produzieren. Die Giftsubstanz selber sieht in den allermeisten Fällen leicht bräunlich aus und hat einen leicht süßlichen Geruch. Die Folge der Vergiftung sind eine Schwellung und Rötung des ‚Einstiches‘, Erbrechen, Schweißausbrüche, starke Schmerzen am ganzen Körper, Krämpfe und starker Speichelfluss. Der Tod erfolgt durch Herzversagen oder Atemstillstand, wenn dem Opfer nicht ein Wurf auf Konstitution mit Zielwert 12 gelingt. Ein vorhandenes Gegengift muss sofort nach der Vergiftung intravenös verabreicht werden. Am effektivsten um die Einstichstelle herum.



Giftstoffe





Tabun

Tabun gehört zu den chemischen Kampfstoffen. Es tritt zumeist gasförmig auf, kann aber ebenso als Flüssigkeit sein Opfer töten. Es hat einen leicht fischigen Geruch und ist farblos. Ist das Opfer vergiftet, erleidet es starkes Zittern am ganzen Körper in Verbindung mit Krampfanfällen, Erbrechen, starker Atemnot, Bewusstseinsstörungen jeder Art, Angstzuständen und Verwirrtheit. Stuhl und Harn können unkontrolliert abgehen. Der Tod tritt durch eine Atemlähmung ein, wenn dem Charakter nicht ein Aktionswurf auf Konstitution gegen ZW 12 gelingt. Als Gegenmittel kann Atropin injiziert werden, um den Kreislauf des Opfers zu verlangsamen. Die Entgiftung erfolgt über medizinische Kohle, die in regelmäßigen Abständen über Wochen hinweg eingenommen werden muss.

Wunderbaumgift

Das Wunderbaumgift wird, wie der Name schon sagt, aus den Samen des Wunderbaumes (*Ricinus communis* L.) gewonnen. Die Samen müssen in den Verdauungstrakt gelangen, um ihre volle Wirkung zu

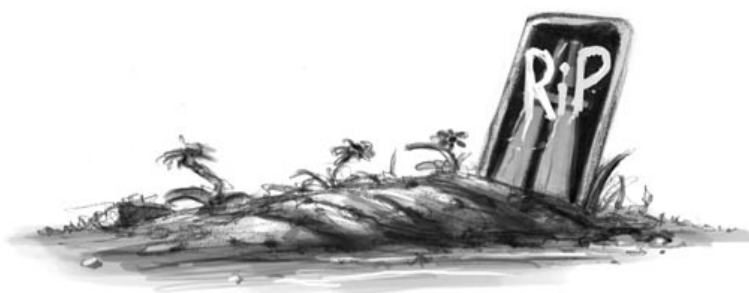
entfalten. Das Opfer leidet unter Magenkrämpfen, blutigem Erbrechen und Durchfall. Der Tod erfolgt durch Herzversagen, wenn kein Aktionswurf in Konstitution gegen ZW 12 gelingt.

Beim ersten Verdacht auf eine Vergiftung helfen ein sofortiges Erbrechen und die Einnahme von medizinischer Kohle.

Zyankali

Es ist ein relativ sicheres Zeichen, dass Zyankali im Spiel ist, wenn der Atemgeruch des Opfers einen Hauch von Bittermandel hat. Ansonsten ist Zyankali relativ schwer zu erkennen. Die Folge der Vergiftung sind Übelkeit, Erbrechen, Angstzustände, Schwächeanfall und im weiteren Verlauf eine Graufärbung der Haut. Der Tod erfolgt durch Atem- oder Herzstillstand, wenn dem Charakter nicht ein Aktionswurf auf Konstitution gegen ZW 10 gelingt. Es gibt mehrere existierende Gegengifte, die allerdings sofort nach dem ersten Auftreten der Symptome intravenös verabreicht werden müssen. Mit der Hilfe von medizinischer Kohle können die Vergiftungserscheinungen verlangsamt werden.

Name	Art	Zeit	Ident	Preis	EL
Amanitin	Oral	8-24 Std	13	100	I
Froschgift	Haut o. Oral	1-5 min	13	350	I
Kugelfischgift	Oral	10-45 min	9	500	I
Skorpiongift	Oral o. Punktuell	10-20 min	11	150	I
Wunderbaumgift	Oral	1-12 Std	7	250	I
Zyankali	Haut, Atmung u. Oral	1-2 min	12	400	II
Anthrax (Milzbrand)	Haut u. Atmung	1-5 Tage	19	1000	III
Tabun	Haut u. Atmung	10-30 min	10	5000	IV





Dienstleistungen

Häufig sehnen sich Charaktere nach ein wenig Entspannung im Bordell, medizinischer Versorgung oder auch einfach nur einem Haarschnitt. Auch wenn Ausrüstung beschädigt oder zerstört wird, können sie dies häufig nicht selbst bewerkstelligen und brauchen jemanden, der ihnen unter die Arme greift. Der folgenden Tabelle können Sie entnehmen, was angemessene Bezahlung für einen Dienst in einem bestimmten Leistungszweig ist. Natürlich können diese Preise stark abweichen, besonders in Notfällen, aber auch bei Überangebot, besonders fähigen Vertretern ihrer Zunft oder schlichtweg Pfuschern, die ihre eigenen Fähigkeiten als größer darstellen als sie sind.

Name	Preis	EL
Einfache Handwerksdienste (Schreiner, Schmiede)	3 Credits pro Stunde	I
Erste Hilfe	10 Credits	I
Söldner, Leibwächter	10 Credits pro Tag	I
Ungelernte Arbeit (Lastenträger, Straßenhure, Bediensteter)	1 Credit pro Stunde	I
Unterbringung in einer Herberge	2 Credits pro Nacht	I
Medizinische Versorgung	50 Credits pro Tag	II
High-Tech-Reparaturen	20 Credits pro Stunde	IV



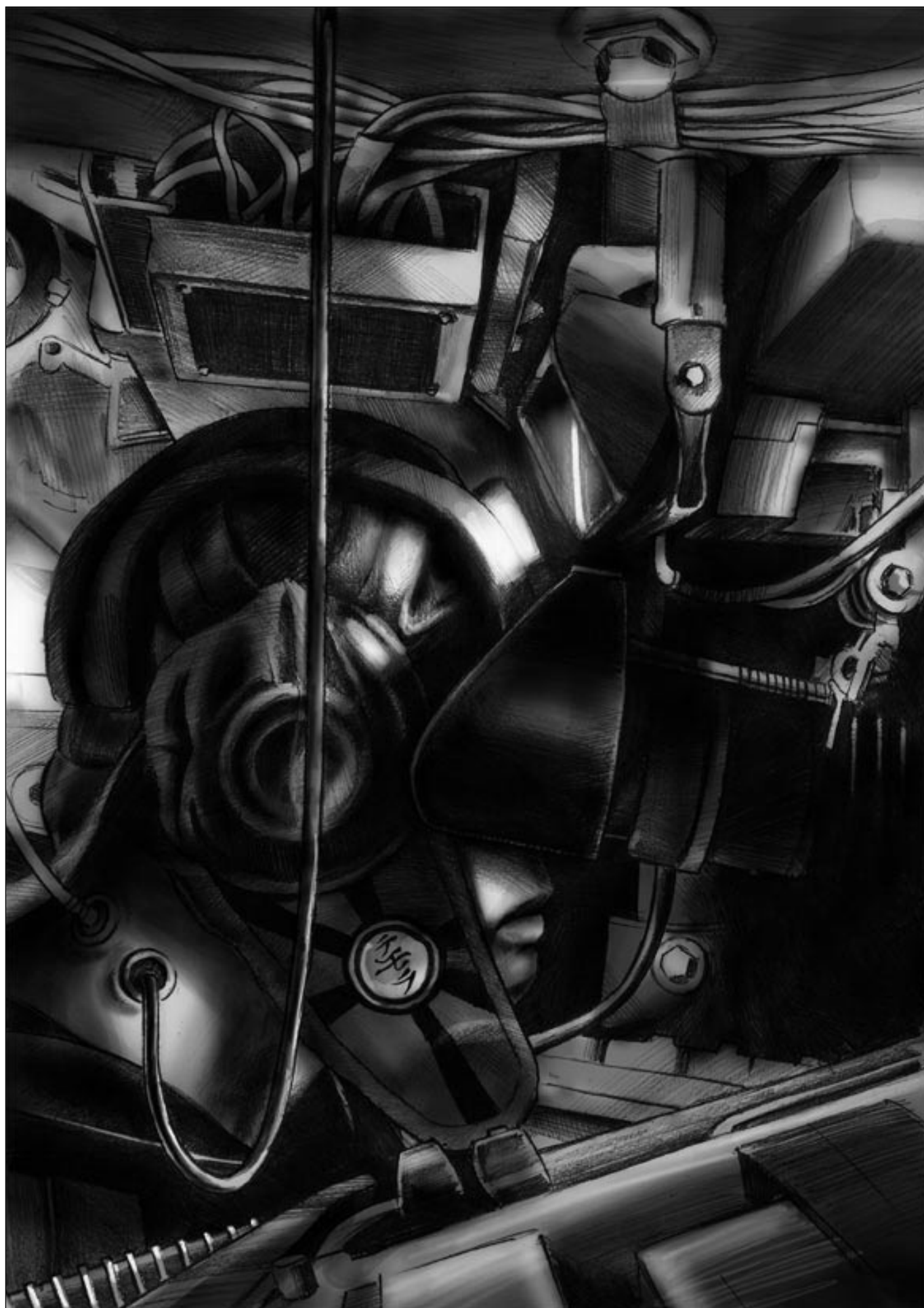
Medizinische Versorgung in Hirohito City





*Vier Eigenschaften gehören zu einem Richter:
höflich anzuhören, weise zu antworten,
vernünftig zu erwägen und unparteiisch zu entscheiden.*

- Sokrates





LEITFADEN

Jetzt, wo Sie sich mit Regeln und Welt von Heredium vertraut gemacht haben, gilt es sich mit der Vorbereitung des eigentlichen Spiels zu befassen. Hierfür muss zunächst beschlossen werden, wer aus ihrer Gruppe die Aufgabe des Spielleiters übernehmen möchte. Im Gegensatz zu den anderen Spielern übernimmt dieser keinen eigenen Charakter, sondern führt die anderen durch seine Welt, durch seine Abenteuer, und erschafft eine möglichst lebendige Umgebung, mit der die Spielercharaktere interagieren können. Die Aufgabe des Spielleiters ist zwar ein wenig anspruchsvoller und arbeitsintensiver, doch ist der Lohn einer gelungenen Geschichte dies auf jeden Fall wert!

Aufgaben des Spielers

Natürlich ist der Spielleiter nicht der einzige, der für das Gelingen einer Geschichte Verantwortung trägt. Auch als Spieler hat man die Aufgabe, über die Darstellung des eigenen Charakters den Spielleiter zu unterstützen und die Handlung voranzutreiben. Hierzu einige Ratschläge:

Versuchen Sie als Spieler möglichst „runde“ Charaktere zu erschaffen und diese auch interessant darzustellen. So viel Spaß eine reine Kampfmaschine ohne Schwächen kurzfristig machen kann, sie beschränkt stark die Möglichkeiten des Spielleiters, ihn in Geschichten einzubinden, und wird Ihnen auch nicht lange Freude bereiten.

Wenn Sie es schaffen, einen Charakter zu erstellen, der über eine interessante Persönlichkeit und Schwächen verfügt, die der Spielleiter als Angelpunkt einer Geschichte verwenden kann, dann werden Sie sehen, dass er sowohl Ihnen als auch ihrer Gruppe mehr Freude bereiten wird. Niemand erwartet bühnenreife schauspielerische Leistungen, aber es kann oft schon kleine Wunder bewirken, wenn Sie Dialoge in der ersten Person sprechen und ein bisschen mit ihrer Stimme experimentieren. Sie haben nur einen Charakter, für den Sie die Verantwortung haben. Das heißt, sie können viel Zeit aufwenden, um ihn interessant und glaubwürdig zu gestalten – lassen Sie sich Marotten und Eigenheiten einfallen, und vergessen Sie dabei nie den Aspekt ihres Charakters!

Gehen Sie, bei allem Rollenspiel, aber auch Kompromisse ein. Für den Spielleiter kann es eine der größten Herausforderungen sein, die Spielercharaktere

in seine Handlung einzubinden, insbesondere wenn seine Spieler jede Herausforderung vermeiden „weil der Charakter so nicht handeln würde“. Das soll natürlich nicht heißen, dass die Spieler ihren Charakter im Interesse der Handlung aufgeben sollen, aber jeden Versuch eines Abenteurers im Keim zu ersticken, kann nur hinderlich für die Geschichten sein.

Aufgaben des Spielleiters

Die Aufgaben des Spielleiters sind mannigfacher als die des Spielers: Zwar muss er keinen eigenen Charakter führen, doch wird dies leicht wieder wettgemacht – schließlich hat er eine ganze Welt zu bevölkern. Der Spielleiter muss den Grundrahmen der Abenteuer festlegen, die er seine Spieler erleben lassen möchte, und er muss sämtliche Figuren übernehmen, denen die Spielercharaktere begegnen, vom Wirt in der Schenke bis zum bösesten Antagonisten. Aber nicht nur das, auch das Wetter gehorcht seinem Befehl, wilde Tiere tun, was er sagt, und letztendlich ordnet sich ihm sogar der Zufall unter. Der Spielleiter ist also eine Mischung aus Regisseur, Schauspieler, und Autor, und er muss all diese Aufgaben stets im Auge behalten, um erfolgreich zu sein.

Neben der Entwicklung der Handlung und der Darstellung der NSCs (dazu später mehr) muss der Spielleiter vor allem daran denken, dass seine Schilderungen eingängig sein müssen. Die Welt, die vor dem geistigen Auge seiner Spieler entsteht, basiert einzig auf dem, was er ihnen erzählen kann. Dabei ist es wichtig, dass Sie als Spielleiter alle Sinne ihrer Spieler ansprechen; beschreiben Sie nicht nur, wie ein Ort aussieht, sondern auch wie er riecht, von welchen Geräuschen er erfüllt wird, erzählen Sie, wie die schwüle Hitze die Haut mit Schweiß bedeckt, wie die zahlreichen Düfte die Sinne verwirren. Machen Sie die Welt greifbar; wie viele Details bei einer Schilderung nötig sind, hängt von der Situation ab und lässt sich hier nicht so kurz darstellen – sammeln Sie einfach selbst Erfahrungswerte.

Der Spielleiter muss zur Improvisation in der Lage sein. Selten überlebt eine Geschichte den ersten Kontakt mit den Spielern, zu unvorhersehbar ist ihr Handeln, zu überraschend die Ideen, die auch ihnen während des Spiels kommen werden. Wenn einer ihrer Spieler sie um eine Information bittet, über die



Mutant





Sie sich noch keine Gedanken gemacht haben, dann erfinden Sie einfach etwas. Klammern Sie sich nicht zu sklavisch an ihren Ideen fest, wenn Ihnen (oder auch ihren Spielern) eine viel bessere gekommen ist. Sie sollten zwar nicht jeder Laune ihrer Spieler nachgeben und Sie gelegentlich wieder sanft in Richtung ihrer Geschichte manövrieren, aber auf keinen Fall sollten Sie ihnen ihren Willen aufzwingen. Starr die Handlung vorwärts zu treiben ohne auf die Ideen ihrer Truppe einzugehen, ist eine schnelle Art, Spieler zu verlieren – worin liegt der Spaß, Abenteuer zu erleben, wenn man keine Möglichkeit hat, das zu tun was man will? Improvisation gehört zu den schwierigsten Aufgaben eines Spielleiters, aber auch hier ist Übung Trumpf. Und manchmal reicht es auch schon völlig aus, in den Spielern die Illusion freien Willens zu erwecken...

Auf keinen Fall sollten Sie sich als Widersacher der Spieler sehen. Natürlich könnten Sie ohne Schwierigkeiten jeden einzelnen Charakter umbringen – sie haben auf jeden Fall die Mittel dazu. Das ist allerdings weder Ihre Aufgabe noch bringt es irgendjemandem wirklich Vergnügen – es geht darum, spannende Geschichten zu erzählen, nicht um ein Schlachtfest. Genau so wenig sollten Sie es ihnen zu leicht machen – wenn Sie ihnen jeden Wunsch erfüllen, sie immer jede Situation dominieren lassen, welche Spannung soll da noch aufkommen? Finden Sie einen Mittelweg; versuchen sie stets, Herausforderungen zu ersinnen, die ihren Charakteren zwar gefährlich werden können, die sie aber mit Einfallsreichtum, Geschick und auch ein bisschen Glück meistern können.

Und ein letzter Rat: Natürlich sollten Sie würfeln. Aber Sie sind der Spielleiter. Sorgen Sie dafür, dass Ihre Spieler Ihre Würfel nicht sehen können, denn wenn Ihnen ein Würfelergebnis nicht passt, dann ignorieren Sie es einfach. Mit anderen Worten: Schummeln Sie. Sie sollten nicht allzu oft zu diesem Mittel greifen, aber wenn ein wichtiger NSC oder (noch schlimmer) ein Spielercharakter aufgrund eines unglücklichen Würfelwurfs sein Leben lassen würde, und das ohne jeden dramatischen Wert, dann nützt das niemanden. Aber bleiben sie ruhig abwechslungsreich. Es kann hoch spannend sein in einem entscheidenden Kampf im Rahmen ihrer Kampagne einfach offen zu würfeln und die Würfel die Geschichte erzählen zu lassen.

Aspektpunkte und Aspekte im Spiel

Die Aspektpunkte stellen eine Möglichkeit dar, mit der Spieler und Spielleiter die Dramatik von Würfelwürfen direkt beeinflussen können, was die Handlung im nicht geringen Maß prägen und zu einer taktischeren Vorgehensweise führen kann. Spieler haben die Möglichkeit, die Erfolgsaussichten bei Handlungen stark anzuheben, wenn sie etwas wirklich erfolgreich abschließen möchten. Sie als Spielleiter sollten sich nicht dazu verleiten lassen, alle ihre NSCs die Aspektpunkte einfach verbraten zu lassen – normalerweise sollten unwichtige Figuren unter ihrer Kontrolle höchstens einmal in einer Begegnung Aspektpunkte einsetzen, wenn überhaupt. Wichtige NSCs können natürlich beliebig über ihre Aspektpunkte verfügen.



Blick zurück ...





Der Spielleiter hat weiterhin die Aufgabe, dem Spieler die Möglichkeit zu geben, Aspektpunkte aufzufrischen. Das sollte natürlich niemals geschenkt sein, denn schließlich wollen Sie ja auch nicht, dass jeder Charakter seine Aspektpunkte für vollkommen willkürliche und unwichtige Handlungen einsetzt, weil er so viele davon hat. Aber Sie müssen Situationen anbieten, in denen der Spieler den Aspekt seines Charakters zum Vorschein bringen kann. Einer ihrer Charaktere verfügt über den Aspekt Individualismus? Wunderbar, präsentieren Sie ihm einen wunderbar fiesen Würdenträger, gegen den er sich auflehnen kann. Machen Sie es nicht zu einfach; vielleicht kann es dieser Würdenträger partout nicht haben, wenn man ihm in die Quere kommt. Aber wenn ihre Spieler den Eindruck haben, kaum Gelegenheit zu erhalten, ihren Aspekt wirklich im Spiel einzubringen, dann kann das sehr schnell frustrierend wirken. Ein gesundes Mittelmaß ist hier wichtig.

Abenteuer

Die vielleicht wichtigste Aufgabe des Spielleiters ist es, interessante Abenteuer zu entwerfen, die seine Spieler fesseln und herausfordern. Einige wichtige Punkte haben wir bereits angesprochen, es folgen einige weitere Ratschläge, die ihnen das Entwerfen und Leiten eigener Abenteuer erleichtern sollen.

Halten Sie es einfach und locker.

Spieler haben die anstrengende Eigenschaft, immer genau das zu tun, womit man nicht rechnet, und damit müssen Sie rechnen. Aus diesem Grunde ergibt es wenig Sinn, hoch komplizierte, romanreife Geschichten in ein Abenteuer packen zu wollen – Sie verlieren nur den Überblick, insbesondere wenn die Spieler auch nur ihren Teil dazu beitragen. Das soll natürlich nicht heißen, dass Sie sich nicht vorbereiten sollen! Wenn Sie eine Idee für ein Abenteuer haben, dann überprüfen Sie, ob sich seine grobe Struktur mit einem Satz zusammenfassen lässt. Gelingt dies nicht, ist die Wahrscheinlichkeit, dass es ein wenig zu kompliziert wird, relativ hoch. Je erfahrener Sie sind, an umso komplexere Geschichten können Sie sich wagen, doch sollte es niemals unüberschaubar werden.

Seien Sie gut vorbereitet.

Bei aller nötigen Improvisationsgabe sollten Sie als Spielleiter immer ausreichend vorbereitet sein. Überlegen Sie sich Schlüsselszenen, die sie einbauen möchten, wenn möglich mit einem interessanten zugehörigen Ort. Notieren Sie sich wichtige NSCs und ihre Werte. Machen Sie sich Gedanken zu möglichen Kämpfen, und haben Sie eine grobe Struktur der Ereignisse im Kopf. Suchen Sie vielleicht passende Hintergrundmusik heraus. Vorbereitung ist besonders am Anfang wichtig; je mehr Erfahrungen Sie sammeln, umso weniger Arbeit wird ihre Vorbereitung Sie kosten. Manche erfahrenen Spielleiter gehen gerne völlig ohne Vorbereitung in einen Spielabend, andere machen sich sogar die Mühe, kleine Requisiten zu erstellen, doch hängt dies alles von persönlichen Vorlieben ab. Finden Sie einfach ihr Maß an Vorbereitung, mit dem Sie sich wohl fühlen. Verschiedene Abenteuer benötigen auch unterschiedlich viel Arbeit (ein Wildnis- und Kampfabenteuer erfordert vielleicht nur ein paar Werte für mögliche NSCs und Hindernisse, eine Detektivgeschichte ist weit komplexer und braucht neben vielen NSCs auch und mögliche Indizien, die Sie an strategischen Orten verbergen können).

Seien Sie abwechslungsreich.

Kaum ein Spieler mag immer nur kämpfen. Sorgen Sie dafür, dass für jeden etwas dabei ist, aber erstarren Sie nicht in einer Abenteuerstruktur. Wenn Sie lange Zeit eher wildnislastige Kampfabenteuer gespielt haben, wie wäre es zum Beispiel mit einer Detektivgeschichte oder einer Intrige, die es aufzudecken gilt? Natürlich hängen die Möglichkeiten auch von den Charakteren ab – eine Truppe waffenstarrer Raging Bull eignet sich meist wenig für soziale Herausforderungen. Aber auch schon in Kampfabenteuern kann man sehr viel Varianz einbringen. Gilt es, eine gegnerische Festung einzunehmen oder nur einen Mann daraus zu entführen, möglichst ohne viel Aufsehen zu erregen? Oder muss ein Wagenzug verteidigt werden? Vielleicht versucht ja auch im Gegenteil jemand die Charaktere umzubringen, und sie müssen sich ihrer Haut erwehren, während Sie herausfinden, was eigentlich los ist.

Wenn Sie abwechslungsreich bleiben können Sie auch dafür sorgen, dass jeder Charakter früher oder später eine Situation hat, in der er glänzen kann. Ein sozial angelegter Charakter wird sich nicht besonders amüsieren, wenn immer nur gekämpft wird. Loten Sie die Interessen ihrer Spieler aus und geben Sie ihnen, was Sie sich wünschen.





Bevölkern Sie die Welt mit interessanten Figuren.

Die NSCs, mit denen ihre Spieler zusammentreffen, sind ein wichtiger Teil der Welt, und egal wie schön Sie die Umgebung schildern, wenn sich dort nur Stereotypen aufhalten, wird es schwierig, eine glaubwürdige Atmosphäre aufzubauen. Nicht jede Figur die auftaucht, braucht ein eigenes Charakterblatt oder muss auch nur nennenswert beschrieben werden („der dicke Wirt und einige grobschlächtige Gäste“ reicht oft schon als Charakterisierung aus), aber würzen Sie Situationen mit interessanten Nebenfiguren (was, wenn der Wirt ein junger, gutaussehender Kerl ist,

der offensichtlich sein eigener größter Fan ist?) und vergessen Sie nie, glaubwürdige Hauptfiguren zu erstellen. Insbesondere bei den Antagonisten sollten Sie auf glaubwürdige Motivationen achten – niemand ist einfach „böse“, die meisten Menschen glauben wirklich gute Gründe für das zu haben, was sie tun. Einige sind natürlich auch einfach nur verrückt. Die Werte können Sie hier relativ frei festlegen, soweit Sie überhaupt notwendig sind – oft reicht es auch, einfach nur angemessene Würfel pools in der jeweiligen Situation abzuschätzen (wichtigen NSCs sollten Sie aber schon ein richtiges Charakterblatt spendieren).



Ursus naoh mutatus





ERFAHRUNG UND ENTWICKLUNG

Im Laufe eines einzelnen Spieles oder einer Kampagne sammelt der Charakter eines Spielers einiges an Erfahrung. Er verbessert seine Fertigkeiten, erfährt Dinge, die er noch nicht wusste. Dinge, die zu Beginn seiner Abenteuerkarriere noch unüberwindbar schienen, werden irgendwann zu Lappalien. Diese Entwicklung wird durch so genannte Erfahrungspunkte (EP) ausgedrückt, die der Spieler einsetzen kann, um die Werte des Charakters zu verbessern.

Grundsätzlich liegt die Vergabe von Erfahrungspunkten immer in der Hand des Spielleiters und findet am Ende einer Spielsitzung statt. Grundsätzlich gehen wir in der folgenden Liste von Sitzungen in einer Länge von 3 – 4 Stunden aus. Sollten Sie wesentlich kürzere oder längere Spielsitzungen haben, passen sie die Erfahrungspunkte ihren Vorstellungen an. Jeder Spieler erhält am Ende einer Spielsitzung nach dem Schlüssel Erfahrungspunkte; jede Bedingung, die erfüllt wird, entspricht einem Erfahrungspunkt.

Anwesenheit: Jeder Spieler, der es überhaupt zur Spielsitzung geschafft hat, erhält automatisch einen Erfahrungspunkt.

Aspektgerechtes Rollenspiel: Wenn der Spieler konsequent gutes Rollenspiel gezeigt und auch den Aspekt seines Charakters gut dargestellt hat, wird dies mit einem Erfahrungspunkt entlohnt.

Exorbitante Gefahr: Wenn sich die Charaktere über große Teile der Spielsitzung in akuter Lebensgefahr befunden haben, dann wird das Adrenalin mit einem Erfahrungspunkt vergütet.

Abenteuer beendet: Wird in einer Spielsitzung ein Abenteuer (erfolgreich) zu einem Abschluss gebracht, dann erhalten alle Spieler einen zusätzlichen Erfahrungspunkt.

Individueller Bonus: Wenn ein Charakter die gesamte Truppe gut unterhalten hat oder besonders zur Auflösung eines Konflikts beigetragen hat, dann können Sie ihn ruhig mit einem zusätzlichen Erfahrungspunkte für seine Mühe belohnen.

Entwicklung

Nach Ende einer Spielsitzung können die Charaktere ihre Erfahrungspunkte ausgeben, um ihre Werte zu verbessern. Nicht verbrauchte Erfahrungspunkte können hierbei unbegrenzt lange aufgespart werden. Die Steigerung von Eigenschaften und Attributen erfolgt grundsätzlich um maximal einen Punkt pro Sitzung und muss auf jeden Fall vom Spielleiter gestattet werden (warum sollte ein Charakter eine Fertigkeit steigern, die er weder eingesetzt noch trainiert hat?).

Die primären Attribute werden nach folgendem Schema gesteigert: Steigerungskosten = Neuer Attributwert x 6 EP. Wenn man somit ein Attribut von 3 auf 4 steigern möchte, dann müssen 24 Erfahrungspunkte investiert werden. Sekundäre Attribute können ausschließlich indirekt gesteigert werden.

Fertigkeiten werden nach folgendem Prinzip gesteigert: Wenn ein Fertigkeitswert von 1 bis 5 erreicht wird, dann kostet der Fertigkeitspunkt 1 Erfahrungspunkt. Bei Fertigkeitswerten zwischen 6 und 10 kostet jeder Punkt 2 Erfahrungspunkte. Bei Fertigkeitswerten zwischen 11 und 16 schließlich kostet jeder Punkt 3 Erfahrungspunkte. Wenn ein Spieler den Fertigkeitswert eines Charakters von 3 auf 4 steigern möchte, dann muss er 1 Punkt Erfahrung investieren, um diese Steigerung durchzuführen. Wenn er einen anderen Wert von 7 auf 8 steigern möchte, so kostet dies schon 2 Erfahrungspunkte

Entwicklungstabelle

Steigerung	Kosten
Attribut steigern	Neuer Wert x 6 EP
Fertigkeitswert auf einen Wert von 1 bis 5 steigern	1 EP
Fertigkeitswert auf einen Wert von 6 bis 10 steigern	2 EP
Fertigkeitswert auf einen Wert von 11 bis 16 steigern	3 EP





DRAMATIK

Es gibt viele Möglichkeiten, durch die ein Charakter in Gefahr geraten kann, und Kampf ist nur eine davon. Da Bedrohung ein wesentlicher Teil der Dramatik der Welt von Heredium ist, fassen wir für Sie in diesem Kapitel einige Techniken und Tipps zusammen, mit denen Sie ihre Charaktere in Gefahr bringen können.

Sturzschaden

Oft genug passiert es, dass ein Charakter durch einen unvorsichtigen Schritt einen Abhang hinunterstürzt oder auch gestoßen wird. Normalerweise sollte der Charakter im Falle eines Sturzes noch einmal die Möglichkeit haben, sich festzuhalten oder seinen Sturz irgendwie abzubremesen. Dies sollte durch eine Probe auf Körperbeherrschung geregelt werden, wobei der Spielleiter den ZW der Situation anpassen sollte. Hier einige Beispiele :

Situation	ZW
Ein Seil oder eine Felskante ergreifen	8
Sich noch festhalten, wenn man gestoßen wurde	12
Versuchen, sich im freien Fall abzufangen	16
Versuchen, sich an einer vereisten Wand festzuhalten	20
Den freien Fall, entlang einer Gletscherwand abfangen	28

Sollte der Charakter den Sturz nicht abfangen können, dann erleidet er pro Meter freiem Fall 1W6 Sturzschaden, sobald er auf dem Boden aufschlägt.

Feuerschaden

Wenn der Charakter durch ungünstige Umstände in Brand gesetzt wird, erleidet er Feuerschaden. Unten stehender Tabelle kann man entnehmen, welchen Schaden ein Charakter nimmt, bei der jeweiligen Stärke des Feuers.

Stärke des Feuers	Schaden pro Runde	ZW zum Löschen
Kleiner Teil des Körpers (Arm, Bein, etc..)	W6	8 (Zeiteinsatz: 1 Runde)
Großer Teil des Körpers (Oberkörper, Unterkörper, etc..)	2w6	12 (Zeiteinsatz: 3 Runden)
Gesamter Körper	3w6	24 (Zeiteinsatz: 5 Runden)

Die oben genannten Werte sind als Richtwerte zu sehen und können natürlich vom Spielleiter flexibel gehandhabt werden. Speziell ZW und Zeiteinsatz zum Löschen sollten von Situation zu Situation variieren. So sollte das Löschen eines ganzen Körpers keine fünf Runden dauern, wenn sich direkt in Sprungreichweite ein Fluss befindet oder ein Feuerlöscher in Griffreichweite ist.

Sollten keine Hilfsmittel zur Seite stehen und der Charakter sich alleine behelfen müssen, so ein Aktionswurf Athletik, gegen angegebenen ZW nötig, um das Feuer durch Wälzen auf dem Boden, Abklatschen etc. zu löschen.

Ersticken und Ertrinken

Je höher der Konstitutionswert eines Charakters ist, umso länger kann er die Luft in den eigenen Lungen halten ohne Schaden zu nehmen. Dabei gilt, je Punkt auf dem primären Attribut Konstitution kann der Charakter 90 Sekunden die Luft anhalten, beziehungsweise ohne Frischluft auskommen. Hat ein Charakter also den Wert 3 auf Konstitution, so kann er beispielsweise 4 Minuten und 30 Sekunden lang die Luft unter Wasser anhalten.

Sollte es nach dieser Zeit noch immer keine Möglichkeit geben, Luft einzuatmen, so nimmt der Charakter Schaden. Pro 2 Runden, also einer Zeit von 6 Sekunden, nimmt der Charakter w6 Schaden. Dieser Vorgang wird so lange wiederholt, bis der Charakter entweder wieder die Möglichkeit hatte normal zu atmen oder aber bis zum Tod.



Sturzschaden





Beispiel: Ein Charakter, mit einem Konstitutionswert von 3 taucht zu einem Schiffswrack, um dort einen Schaltkasten zu öffnen. Das Hintausuchen alleine kostet ihn eine Minute und das Öffnen des Schaltschranks und den notwendigen Arbeiten eine Minute und 30 Sekunden. Zwei Minuten und 30 Sekunden sind vergangen, bleiben weitere zwei Minuten, um wieder nach oben zu kommen und Luft zu holen. Bei dem Auftauchmanöver verheddert sich der Charakter jedoch mit seiner Kleidung an einer gesplitterten Stahltür, welche aus dem Inneren des Schiffes führt. Es kostet ihn die verbliebenen zwei Minuten seine Panik zu überwinden, sein Messer herauszukramen und sich los zu schneiden. Die Zeit in der er also genug Luft hat, ist vorüber. Nun zählt jede Sekunde und so schnell er kann, schwimmt er nach oben, es vergehen jedoch weitere 12 Sekunden (4 Runden) bis er wieder an der Wasseroberfläche ist, was ihm einen Schaden von 2w6 einbringt.

Fallen

Fallen können in vielen Situationen oder Formen auftreten. Dies kann von einem simplen Stolperdraht oder Fallgrube bis hin zu einer kombinierten Sprengstofffalle gehen.

Fallen stellen

Um eine Falle zu stellen, muss ein Aktionswurf mit einer geeigneten Fertigkeit (häufig Überleben, aber auch Ganovenhandwerk und verschiedene Handwerkstalente sind möglich) ausgeführt werden. Der so ermittelte Wert gilt im Nachhinein als Messlatte, wie effektiv die Falle ist und wie gut man die Falle entdecken, identifizieren und entschärfen kann. Liegt ein Fehlschlag vor, so kann die Falle nicht gelegt werden. Wird jedoch bei dem Versuch die Falle zu stellen gepatzt, so geht die Falle sofort los, dies kann beispielsweise bei Fallen mit Sprengstoffen unter Umständen katastrophale Folgen haben.

Fallen entdecken

Sofern Fallen nicht optimal versteckt worden sind (ZW 16 oder darunter), kann ein Charakter diese mit der Fertigkeit ‚Aufmerksamkeit‘ entdecken. Hierfür gilt als ZW, wie schon im Abschnitt ‚Fallen stellen‘ besprochen, der Wert als ZW, den man im Fallen stellen erreicht hat. Wurde beim Fallen stellen ein Wert von über 18 erreicht, so hat der Charakter keine Chance diese Falle im Vorbeigehen zu entdecken und muss mit der Fertigkeit ‚Sinnesschärfe‘, gezielt danach suchen.

Fallen identifizieren & entschärfen

Wenn eine Falle entdeckt worden ist, kann der Charakter versuchen, diese zu identifizieren und eventuell zu entschärfen. Mit einem geeigneten Fertigkeitswurf (siehe oben) muss der Charakter über den ZW der Falle kommen, um diese zu identifizieren. Hat der Charakter die Falle gerade so identifiziert, spricht der Fertigkeitswurf entspricht genau dem ZW der Falle, so erhält der Charakter grundlegende Informationen über die Falle. Umso höher der Fertigkeitswurf über dem ZW liegt, umso mehr Informationen kann der Charakter der Falle entlocken. Die überschüssigen Punkte, die der Charakter beim Identifizieren erreicht hat, werden dann auch als Bonus auf einen eventuellen Entschärfungsversuch gerechnet. Nur wenn die Falle erfolgreich identifiziert worden ist, kann sie auch entschärft werden. Um eine Falle zu entschärfen, ist ein weiterer Fertigkeitswurf fällig. Ist dieser erfolgreich, so ist die Falle entschärft, ab einem gründlichen Fehlschlag wird sie sofort ausgelöst.

Fallen ausweichen

Grundsätzlich ist es nicht möglich allen Arten von Fallen auszuweichen. Hier ist der gesunde Menschenverstand des Spielleiters gefragt. Während man einem Stolperdraht sehr wohl noch in letzter Sekunde ausweichen kann oder möglicherweise noch über eine Fallgrube springen kann, so ist es unmöglich, einer Sprengstofffalle auszuweichen. Bei Fallen denen man ausweichen kann, ist ein Körperbeherrschungs-Wurf fällig, der dann mit dem ZW der Falle verglichen wird. Liegt der Körperbeherrschungs-Wurf über dem ZW der Falle so konnte man der Falle nochmals erfolgreich entkommen.

Beispiele von Fallen

Hier einige Beispiele von Fallen, mit ZW und Schaden. Diese Beispiele sollen lediglich als Anhalt dienen, im Regelfall gilt bei dem ZW, der Wert, welcher beim Fallen stellen erreicht wurde.

Falle	ZW	Schaden
Stolperdraht	12	W6
Fallgrube	14	Sturzschaden
Selbstschussanlage	16	3w6
Sprengstofffalle	18	8w6





WIDERSACHER

Nachfolgend finden Sie eine kleine Sammlung verschiedener NSCs, deren Werte hilfreich bei spontanen Begegnungen sein können. Die Zahl in Klammern hinter dem MAP-Wert gibt die Zahl der Aspektpunkte an, die dem jeweiligen NSC aktuell zur Verfügung stehen.

Nordallianz

Akolyth (Verwaltung)

Die Akolythen stellen die Verwaltung und geistige Führung der Hegemonialkirche der Nordallianz. Ob sie sich nun eher der katholischen oder protestantischen Tradition der Kirche verschrieben haben, auf jeden Fall leiten sie die Messen, stellen Verträge und Urkunden aus, predigen den Glauben oder kümmern sich um die Eintreibung des Kirchenzehnts.

Aspekt: Harmonie

ST 2, AG 2, KO 2, IG 3, PS 2, AS 3
VT 12, ST 6, RV 5, PW 6, MW 12, MAP 14 (5)

Allgemeinbildung 3W6 + 6

Aufmerksamkeit 2W6 + 3

Ausdruck (Predigen) 3W6 + 7

Empathie 2W6 + 4

Geisteswissenschaften (Theologie) 3W6 + 7

Handwerk (nach Wahl) 3W6 + 3

Konzentration 2W6 + 3

Medizin 3W6 + 3

Nahkampfwaffe 2W6 + 3

Recherche 2W6 + 3

Selbstbeherrschung 2W6 + 6

Soziale Interaktion 3W6 + 6

Umgangsformen 3W6 + 5

Waffenloser Kampf 2W6 + 3

Bewaffnung: Akolythenstab (Schaden 3)

Rüstung: Keine





Akolyth (Mediziner)

Immer häufiger werden Akolythen auch in Krankenhäusern eingesetzt, um die gesundheitliche Situation der Bevölkerung zu verbessern und die weltlichen Ärzte so gut wie möglich zu unterstützen.

Aspekt: Hilfsbereitschaft

ST 2, AG 2, KO 2, IG 3, PS 3, AS 3
VT 12, ST 6, RV 8, PW 9, MW 13, MAP 15 (6)

Allgemeinbildung 3W6 + 4

Aufmerksamkeit 3W6 + 5

Empathie 3W6 + 6

Handwerk (nach Wahl) 3W6 + 3

Konzentration 3W6 + 7

Körperbeherrschung 2W6 + 3

Medizin 3W6 + 8

Nahkampfwaffe 2W6 + 3

Schusswaffen 2W6 + 3

Selbstbeherrschung 3W6 + 4

Soziale Interaktion 3W6 + 3

Umgangsformen 3W6 + 4

Waffenloser Kampf 2W6 + 4

Bewaffnung: Akolythenstab (Schaden 3)

Rüstung: Keine

Inquisitor

Bei allen Bedrohungen, die der Nordallianz von außen wie auch von innen drohen, ist es kein Wunder, dass sich eine Organisation wie die Inquisition gebildet hat, die sich in den Schatten der Nordallianz um die Bedrohungen kümmert, auf die die Gardisten nur schwer zugreifen können.

Aspekt: Skeptik

ST 3, AG 3, KO 3, IG 2, PS 3, AS 2
VT 18, ST 9, RV 6, PW 15, MW 14, MAP 16 (8)

Athletik 3W6 + 5

Aufmerksamkeit 3W6 + 6

Empathie 3W6 + 6

Heimlichkeit 3W6 + 4

Körperbeherrschung 3W6 + 6

Nahkampfwaffen 3W6 + 7

Okkultismus 2W6 + 4

Recherche 3W6 + 8

Schusswaffen 3W6 + 7

Selbstbeherrschung 3W6 + 5

Sinnesschärfe 3W6 + 5

Soziale Interaktion 2W6 + 5

Waffenloser Kampf 3W6 + 4

Bewaffnung: Inquisitorenswert (Schaden 11); Mark 6 Revolver (Reichweite 30/60/120, Schaden 9, Magazin 8)

Rüstung: Ektoskelett (SAW 6, EAW 6)

Allianzgardist (Gardist)

Die Reste der Bundeswehr haben sich zu einer der größten und schlagkräftigsten Armeen entwickelt, die für die Sicherheit der Nordallianz verantwortlich ist. Schon die einfachen Gardisten sind hoch ausgebildete Kämpfer, mit denen man sich nicht anlegen sollte. Neben Kampfeinsätzen übernehmen sie auch die Bewachung der Allianzstädte.

Aspekt: Dominanz

ST 3, AG 3, KO 3, IG 2, PS 2, AS 2
VT 18, ST 9, RV 6, PW 15, MW 6, MAP 15 (5)

Athletik 3W6 + 8

Aufmerksamkeit 2W6 + 4

Fortbewegung 3W6 + 3

Körperbeherrschung 3W6 + 6

Nahkampfwaffen 3W6 + 8

Recherche 2W6 + 3

Schusswaffen 3W6 + 8

Soziale Interaktion 2W6 + 3

Waffenloser Kampf 3W6 + 4

Bewaffnung: Kampfmesser (Schaden 2); Schwerer Revolver (Reichweite 10/20/60, Schaden 8, Magazin 6); Solphes A2 (Reichweite 200/400/600, Schaden 8, Magazin 25)

Rüstung: Kampfweste (SAW 7, EAW 3, MAW 70 am Rumpf)

Allianzgardist (Feldwebel)

Die Feldwebel, der nächsthöhere Rang der Allianzgardisten, sind Elitekämpfer, die auch über Erfahrung im Führen kleiner Einheiten verfügen.

Aspekt: Dominanz

ST 3, AG 3, KO 3, IG 2, PS 2, AS 3
VT 18, ST 9, RV 9, PW 17, MW 11, MAP 16 (6)

Athletik 3W6 + 9

Aufmerksamkeit 2W6 + 7

Fortbewegung 3W6 + 5

Körperbeherrschung 3W6 + 8

Nahkampfwaffen 3W6 + 9

Recherche 2W6 + 4

Schusswaffen 3W6 + 9

Selbstbeherrschung 2W6 + 5

Soziale Interaktion 3W6 + 6

Waffenloser Kampf 3W6 + 6

Bewaffnung: Kampfmesser (Schaden 2); Schwerer Revolver (Reichweite 10/20/60, Schaden 8, Magazin 6); Solphes A2 (Reichweite 200/400/600, Schaden 8, Magazin 25)

Rüstung: Kampfweste (SAW 8, EAW 4, MAW 70 am Rumpf)





Pionier

Die Pioniere arbeiten sich Stück für Stück durch die Wälder der Nordallianz, um den Segen der Zivilisation an die Orte zu bringen, die sie noch nicht erreicht hat. Sie sind pragmatisch, versiert und meist mehr als nur ein wenig ungehobelt und gehören zu den besten Technikern der Nordallianz.

Aspekt: Tatendrang

ST 2, AG 2, KO 3, IG 3, PS 3, AS 2
VT 18, ST 9, RV 7, PW 9, MW 14, MAP 15 (5)

Athletik 2W6 + 3

Aufmerksamkeit 3W6 + 4

Handwerk (nach Wahl) 3W6 + 8

Handwerk (nach Wahl) 3W6 + 7

Körperbeherrschung 2W6 + 3

Naturwissenschaften 3W6 + 7

Schusswaffen 2W6 + 4

Selbstbeherrschung 3W6 + 5

Überleben 3W6 + 7

Bewaffnung: Kampfmesser (Schaden 2); Leichter Revolver (Reichweite 10/20/50, Schaden 6, Magazin 6)

Rüstung: Lederkleidung (SAW 1, EAW 0, MAW 20 am ganzen Körper)

Postindustrieller

Geschäftstüchtig und ehrgeizig versuchen die Postindustriellen, aus den Resten der Zivilisation vor dem Mondfall eine Welt zu erschaffen, in der es sich wieder zu leben lohnt – vor allem für sie selbst.

Aspekt: Rationalität

ST 2, AG 2, KO 2, IG 3, PS 3, AS 3
VT 12, ST 6, RV 3, PW 6, MW 14, MAP 15 (6)

Allgemeinbildung 3W6 + 7

Empathie 3W6 + 5

Handwerk (Handel) 3W6 + 9

Recherche 3W6 + 5

Selbstbeherrschung 3W6 + 5

Soziale Interaktion 3W6 + 8

Umgangsformen 3W6 + 7

Bewaffnung: Keine

Rüstung: Keine

Utopisten

Stadtwache

Die kleinen Siedlungen der Utopisten sind stets in Gefahr, von feindlichen Nomaden oder anderen Widersachern angegriffen zu werden – und die Aufgabe der Stadtwachen ist es, diese Übergriffe zurückzuschlagen.

Aspekt: Dominanz

ST 3, AG 2, KO 3, IG 2, PS 2, AS 2
VT 18, ST 9, RV 6, PW 13, MW 6, MAP 14 (4)

Athletik 3W6 + 6

Aufmerksamkeit 2W6 + 4

Körperbeherrschung 2W6 + 7

Nahkampfwaffen 3W6 + 7

Projektilwaffen 2W6 + 6

Überleben 2W6 + 5

Bewaffnung: Speer (Schaden 8); Langbogen (Reichweite 15/30/60, Schaden 6, Magazin -)

Rüstung: Lederkleidung (SAW 1, EAW 0, MAW 20 am ganzen Körper außer Kopf)

Einwohner

Die einfachen Einwohner der Utopisten-Siedlungen versuchen einfach irgendwie, über die Runden zu kommen. Meistens ist dies ganz ohne Waffengewalt nicht möglich.

Aspekt: Harmonie

ST 2, AG 2, KO 2, IG 2, PS 2, AS 2
VT 12, ST 6, RV 4, PW 9, MW 6, MAP 12 (3)

Athletik 2W6 + 3

Aufmerksamkeit 2W6 + 2

Handwerk (nach Wahl) 2W6 + 3

Körperbeherrschung 2W6 + 3

Nahkampfwaffen 2W6 + 3

Projektilwaffen 2W6 + 3

Überleben 2W6 + 2

Bewaffnung: Kampfmesser (Schaden 2)

Rüstung: Lederkleidung (SAW 1, EAW 0, MAW 20 am ganzen Körper außer Kopf)

Handwerker

Einige Bewohner der Utopisten-Siedlungen sind spezialisierte Handwerker, die ihre Fähigkeiten zum Wohl der Gemeinschaft nutzen – und dafür verteidigt werden.

Aspekt: Harmonie

ST 2, AG 2, KO 2, IG 2, PS 2, AS 2
VT 12, ST 6, RV 4, PW 8, MW 6, MAP 12 (4)

Athletik 2W6 + 2

Aufmerksamkeit 2W6 + 2

Handwerk (nach Wahl) 2W6 + 6





Handwerk (nach Wahl) 2W6 + 5

Körperbeherrschung 2W6 + 2

Nahkampfwaffen 2W6 + 2

Projektilwaffen 2W6 + 2

Überleben 2W6 + 2

Bewaffnung: Kampfmesser (Schaden 2)

Rüstung: Lederkleidung (SAW 1, EAW 0, MAW 20 am ganzen Körper außer Kopf)

Arzt

In der rauen Welt von Heredium sind Ärzte, die die Verletzten zumindest soweit versorgen können, dass sich ihre Wunden nicht scheußlich infizieren, eine Seltenheit. Glücklicherweise ist die Utopisten-Siedlung, die einen solchen Mediziner in ihrem Dienst hat.

Aspekt: Harmonie

ST 2, AG 2, KO 2, IG 3, PS 2, AS 2

VT 12, ST 6, RV 4, PW 6, MW 9, MAP 13 (4)

Athletik 2W6 + 2

Aufmerksamkeit 2W6 + 2

Medizin 3W6 + 6

Nahkampfwaffen 2W6 + 2

Projektilwaffen 2W6 + 2

Selbstbeherrschung 2W6 + 3

Überleben 2W6 + 2

Bewaffnung: Kampfmesser (Schaden 2)

Rüstung: Lederkleidung (SAW 1, EAW 0, MAW 20 am ganzen Körper außer Kopf)

Stadtmeister

Die Stadtmeister der Utopisten sind meist intelligente und charismatische Individuen, die die Verwaltung ihrer Siedlung übernommen haben.

Aspekt: Dominanz

ST 2, AG 2, KO 2, IG 3, PS 2, AS 3

VT 12, ST 6, RV 6, PW 9, MW 10, MAP 14 (5)

Athletik 2W6 + 3

Aufmerksamkeit 2W6 + 4

Handwerk (nach Wahl) 2W6 + 3

Körperbeherrschung 2W6 + 3

Nahkampfwaffen 2W6 + 3

Projektilwaffen 2W6 + 3

Selbstbeherrschung 2W6 + 4

Soziale Interaktion 3W6 + 6

Überleben 2W6 + 2

Bewaffnung: Kampfmesser (Schaden 2)

Rüstung: Lederkleidung (SAW 1, EAW 0, MAW 20 am ganzen Körper außer Kopf)

Nomaden

Wandervogel

Wandervögel sind individualistische Herumtreiber, die in kleinen Gruppen oder sogar allein durch die Lande ziehen und der gnadenlosen Umwelt eine karge Existenz abtrotzen. Sie könnten es sicher leichter haben, aber eigentlich wollen sie das gar nicht.

Aspekt: Individualismus

ST 2, AG 2, KO 3, IG 2, PS 2, AS 2

VT 18, ST 6, RV 6, PW 11, MW 9, MAP 13 (6)

Athletik 2W6 + 6

Aufmerksamkeit 2W6 + 4

Handwerk (nach Wahl) 2W6 + 3

Handwerk (nach Wahl) 2W6 + 3

Körperbeherrschung 2W6 + 5

Nahkampfwaffen 2W6 + 3

Projektilwaffen 2W6 + 3

Schusswaffen 2W6 + 3

Selbstbeherrschung 2W6 + 3

Überleben 2W6 + 6

Bewaffnung: Keule (Schaden 3), Leichte Pistole (Reichweite 10/20/50, Schaden 6, Magazin 10)

Rüstung: Lederkleidung (SAW 1, EAW 0, MAW 20 am ganzen Körper außer Kopf)

Fliegender Händler

Fliegende Händler ziehen von Siedlung zu Siedlung, von Dorf zu Dorf, um ihre einfachen Waren anzubieten. Ab und zu hat aber einer von ihnen auch etwas wirklich Interessantes im Gepäck.

Aspekt: Individualismus

ST 2, AG 2, KO 3, IG 2, PS 2, AS 2

VT 18, ST 6, RV 5, PW 9, MW 9, MAP 13 (5)

Athletik 2W6 + 4

Aufmerksamkeit 2W6 + 3

Handwerk (Handel) 2W6 + 5

Handwerk (nach Wahl) 2W6 + 3

Körperbeherrschung 2W6 + 3

Nahkampfwaffen 2W6 + 3

Projektilwaffen 2W6 + 3

Schusswaffen 2W6 + 3

Selbstbeherrschung 2W6 + 3

Soziale Interaktion 2W6 + 6

Überleben 2W6 + 5

Bewaffnung: Keule (Schaden 3), Leichte Pistole (Reichweite 10/20/50, Schaden 6, Magazin 10)

Rüstung: Lederkleidung (SAW 1, EAW 0, MAW 20 am ganzen Körper außer Kopf)





Kräutermischer

Kräutermischer sind Wildnisspezialisten, die sich vor allem auf die Kräuterkunde spezialisiert haben. Viele von ihnen sind brauchbare Wundärzte, die ihre Dienste meistbietend feilbieten.

Aspekt: Individualismus

ST 2, AG 2, KO 3, IG 2, PS 2, AS 2

VT 18, ST 6, RV 6, PW 11, MW 9, MAP 13 (5)

Athletik 2W6 + 6

Aufmerksamkeit 2W6 + 4

Handwerk (Apotheker) 2W6 + 5

Körperbeherrschung 2W6 + 5

Nahkampfwaffen 2W6 + 2

Naturwissenschaften (Kräuterkunde) 2W6 + 5

Projektilwaffen 2W6 + 3

Schusswaffen 2W6 + 3

Selbstbeherrschung 2W6 + 3

Überleben 2W6 + 6

Bewaffnung: Keule (Schaden 3), Leichte Pistole (Reichweite 10/20/50, Schaden 6, Magazin 10)

Rüstung: Lederkleidung (SAW 1, EAW 0, MAW 20 am ganzen Körper außer Kopf)

Raubnomaden

Straßenräuber

Nicht alle Nomaden sind so friedliebend wie die Wandervögel. Manche haben sich das Kriegshandwerk zum Überleben erwählt, und plündernd und raubend sind sie eine der Geißeln der Menschheit.

Aspekt: Dominanz

ST 2, AG 2, KO 3, IG 2, PS 2, AS 2

VT 18, ST 6, RV 6, PW 11, MW 6, MAP 13 (5)

Athletik 2W6 + 6

Aufmerksamkeit 2W6 + 4

Heimlichkeit 2W6 + 4

Körperbeherrschung 2W6 + 5

Nahkampfwaffen 2W6 + 6

Projektilwaffen 2W6 + 6

Schusswaffen 2W6 + 6

Überleben 2W6 + 6

Bewaffnung: Axt (Schaden 5); Kompositbogen (Reichweite 20/40/80, Schaden 6, Magazin -)

Rüstung: Stoff mit Metallplättchen (SAW 3, EAW 1, MAW 40 am ganzen Körper außer Kopf)

Anführer

Besonders brutale und fähige Mitglieder der Raubnomadensippen schwingen sich früher oder später zur Rolle von Anführern empor. Sie sind skrupellose Taktiker, die ihre kleinen Meuten effektiv über ihre kultivierteren Opfer herfallen lassen.

Aspekt: Dominanz

ST 3, AG 2, KO 3, IG 2, PS 3, AS 2

VT 18, ST 9, RV 7, PW 13, MW 6, MAP 13 (6)

Athletik 3W6 + 7

Aufmerksamkeit 2W6 + 5

Heimlichkeit 2W6 + 5

Körperbeherrschung 2W6 + 7

Nahkampfwaffen 2W6 + 8

Projektilwaffen 2W6 + 8

Schusswaffen 2W6 + 7

Überleben 2W6 + 7

Bewaffnung: Axt (Schaden 5); Schrotflinte (Reichweite 10/20/40, Schaden 10, Magazin 1)

Rüstung: Stoff mit Metallplättchen (SAW 3, EAW 1, MAW 40 am ganzen Körper außer Kopf)

NRAF

Aktivist (Spion)

Die Spione der NRAF sind die Krankheit, an der die Nordallianz laboriert. Sie haben die gesamte Gesellschaft durchsetzt, immer aufmerksam auf eine Gelegenheit wartend, zuzuschlagen.

Aspekt: Rationalität

ST 2, AG 2, KO 2, IG 2, PS 3, AS 2

VT 12, ST 6, RV 9, PW 12, MW 6, MAP 13 (6)

Allgemeinbildung 2W6 + 4

Aufmerksamkeit 3W6 + 6

Empathie 3W6 + 5

Ganovenhandwerk 2W6 + 7

Heimlichkeit 2W6 + 5

Schusswaffen 2W6 + 4

Selbstbeherrschung 3W6 + 3

Sinnesschärfe 3W6 + 5

Soziale Interaktion 2W6 + 5

Umgangsformen 2W6 + 5

Bewaffnung: Leichte Pistole (Reichweite 10/20/50, Schaden 6, Magazin 10)

Rüstung: Keine





Aktivist (Terrorist)

Wenn die Spione genügend Vorbereitung geleistet haben, dann ist es an den Aktivisten zuzuschlagen. Sie sind effektive Kämpfer, die sich vor allem auf Guerillakampf und Sprengstoffe spezialisiert haben.

Aspekt: Tatendrang

ST 2, AG 2, KO 2, IG 2, PS 3, AS 2
VT 12, ST 6, RV 7, PW 9, MW 9, MAP 13 (6)

Aufmerksamkeit 3W6 + 4

Empathie 3W6 + 2

Ganovenhandwerk 2W6 + 8

Handwerk (Sprengstoffe) 2W6+6

Heimlichkeit 2W6 + 7

Körperbeherrschung 2W6 + 3

Schusswaffen 2W6 + 7

Selbstbeherrschung 3W6 + 3

Sinnesschärfe 3W6 + 4

Waffenloser Kampf 2W6 + 5

Wurfaffen 2W6 + 6

Bewaffnung: Schwere Pistole (Reichweite 10/20/60, Schaden 8, Magazin 9); Handgranate (Schaden 25/15/10, Schwelle 2/4/8)

Rüstung: Keine

Zellenführer

Die Zellenführer sind die skrupellosen Anführer der NRAF. Sie sind sowohl in den Techniken der Spione als auch der der Terroristen versiert und sind die großen Planer im Krieg gegen die Gesellschaft.

Aspekt: Perfektionismus

ST 2, AG 2, KO 2, IG 3, PS 3, AS 2
VT 12, ST 6, RV 9, PW 10, MW 11, MAP 14 (7)

Allgemeinbildung 3W6 + 6

Aufmerksamkeit 3W6 + 6

Empathie 3W6 + 7

Ganovenhandwerk 2W6 + 10

Handwerk (Sprengstoffe) 3W6 + 7

Heimlichkeit 2W6 + 7

Körperbeherrschung 2W6 + 4

Schusswaffen 2W6 + 7

Selbstbeherrschung 3W6 + 5

Sinnesschärfe 3W6 + 5

Soziale Interaktion 2W6 + 6

Umgangsformen 2W6 + 6

Bewaffnung: Schwere Pistole (Reichweite 10/20/60, Schaden 8, Magazin 9); Handgranate (Schaden 25/15/10, Schwelle 2/4/8)

Rüstung: Keine

Kinder Emeths

Gläubiger

Die Gläubigen der Kinder Emeths, brutale Fanatiker in ihrem Krieg gegen die Fortpflanzung, sind in ihrem Wahnsinn extrem gefährlich. In Horden fallen sie über die Sündigen her, töten, verstümmeln, verbreiten ihre Lehre.

Aspekt: Harmonie

ST 2, AG 2, KO 2, IG 2, PS 2, AS 2
VT 12, ST 6, RV 2, PW 10, MW 10, MAP 12 (4)

Körperbeherrschung 2W6 + 4

Medizin 2W6 + 3

Nahkampfwaffen 2W6 + 6

Okkultismus 2W6 + 5

Selbstbeherrschung 2W6 + 4

Überleben 2W6 + 4

Bewaffnung: Dreschflegel/Förke (Schaden 5)

Rüstung: Keine

Prediger

Die Anführer der Kinder Emeths, die Prediger, peitschen ihre Jünger mit geifernden Worten und ansteckendem Wahnsinn noch weiter auf und führen sie an, um das Wort des großen Emeth über die ganze Welt zu tragen.

Aspekt: Dominanz

ST 2, AG 2, KO 2, IG 2, PS 2, AS 3
VT 12, ST 6, RV 2, PW 10, MW 14, MAP 13 (6)

Körperbeherrschung 2W6 + 4

Medizin 2W6 + 4

Nahkampfwaffen 2W6 + 7

Okkultismus 2W6 + 8

Selbstbeherrschung 2W6 + 8

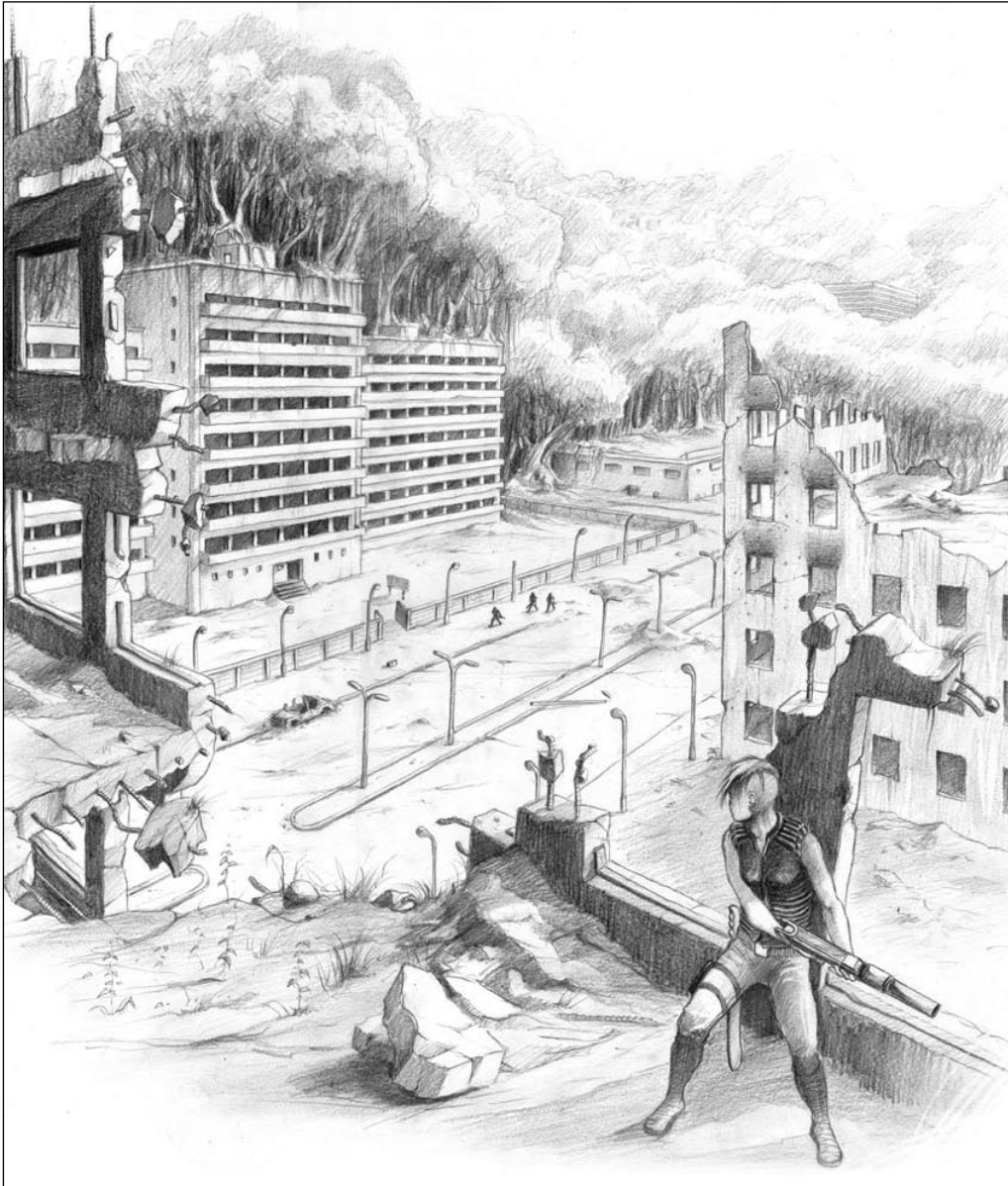
Soziale Interaktion 3W6 + 8

Überleben 2W6 + 5

Bewaffnung: Schwert (Schaden 8)

Rüstung: Keine





Hinterhalt





*Von diesen Städten wird bleiben:
der durch sie hindurchging, der Wind!
Fröhlich macht das Haus den Esser; er leert es.
Wir wissen, daß wir Vorläufige sind,
Und nach uns wird kommen:
nichts Nennenswertes.*

- Brecht





REGISTER

A

Abwarten (83)
Agilität (Attribut) (72)
Akolythen (32)
Aktionen (83)
Aktionswürfe (70)
Allianzgardist (34)
Angebot und Nachfrage (98)
Angriff (83)
 - Mental (83)
 - Physisch (84)
Arton (122)
Aspekte (74, 145)
Aspektpunkte (74)
Attribute (72)
Ausrüstung (130)
Ausstrahlung (Attribut) (72)
Ausweichen (84)
Automatisches Feuer (100)

B

Bewegliches Ziel (87)
Bewegung (83)
Blocken und Parieren (84)

C

Carbolium (121)
Charaktererschaffung (88)

D

Debellatoren (9)
Deckung (87)
Dienstleistungen (141)
Dominanz (Aspekt) (77)

E

Ektoware (127)
Entfernung (87)
Entwaffnen (86)
Entwicklungslevel (23, 99)
E-Prot (121)
Erfahrungspunkte (148)
Erfolgs- und Misserfolgsgrade (71)
Ersticken und Ertrinken (149)

Erweiterte Aktionen (71)
Erweiterte Rüstungsregeln (123)
Exklave Island (58)
Exklave Italia (60)
Explosiva (105)

F

Fahrzeuge (131)
Fallen (150)
Fernkampfwaffen (103)
Fertigkeiten (77)
Feuerschaden (149)
Freie Aktion (83)
Freie Gebiete (60)

G

Gezielter Angriff (84)
Giftstoffe (139)
Glossar (18)

H

Haltegriff (85)
Harmonie (Aspekt) (77)
Hezekieliten (10)
Hilfsbereitschaft (Aspekt) (75)
Hirohito-Credits (99)

I

Idealismus (Aspekt) (76)
Individualismus (Aspekt) (75)
Indrok (122)
Initiative (82)
Inquisitoren (38)
Intelligenz (Attribut) (72)

K

Kampfmanöver (84)
Kampfposition (87)
Katalog (98)
Kevlar (121)
Kinder Emeths (66, 156)
Konfrontation (82)
Konstitution (Attribut) (72)
Kraft (Attribut) (72)





L

Landmasse (46)

M

MAW (120)
Medizinische Ausrüstung (135)
Mehrfachaktion (83)
Mentaler Widerstand (73)
MicroSafety (122)
Munition (101)

N

Nahkampfwaffen (104)
Nahrung (136)
Niederschlagen (85)
Nomaden (40, 154)
Nordallianz (10, 24, 151)
Nordmark (99)
Normale Aktion (83)
NRAAF (65, 155)

P

Perfektionismus (Aspekt) (75)
Physischer Widerstand (73)
Pioniere (36)
Präfektur Britannia (52)
Präfektur Gallia (51)
Präfektur Skandinavien (56)
Präfektur Slavia (50)
Präfektur Teutonia (49)
ProKevlar (212)
Psyche (Attribut) (72)

R

Raging Bull (10)
Randgruppen (64)
Rationalität (Aspekt) (75)
Raubnomaden (64, 155)
Rauschmittel (136)
Reaktionsvermögen (73)
Reichweite (100)
Rüstung (120)

S

SAW und EAW (120)
Schilder (122)
Schwere Rüstung (126)
Sekundäre Attribute (73)
Selbstbeherrschung (80)
Sicht (87)

Situationsfaktoren (87)
Skeptik (Aspekt) (76)
Stringat (121)
Sturzscha-den (149)
Substanz (73)

T

Tatendrang (Aspekt) (75)
Technologie (132)
Temora (9)

U

Überblick verschaffen (82)
Überraschung (82)
Utopisten (42, 153)

V

Verbundstoffeinlagen (121)
Vergleichende Aktionen (71)
Vitalität (73)
Volle Aktion (83)
Voller Angriff (86)
Volles Ausweichen (86)
Vor- und Nachteile (90)

W

Waffentechnologien (101)
Widersacher (151)

Z

Zeitlinie (12)
Zielwert-Tabelle (71)
Zielen (87)





TABELLEN

Fertigkeiten

Abrichten	AS
Allgemeinbildung	IG
Athletik	KR
Aufmerksamkeit	PS
Ausdruck*	AS
Empathie	AS
Fortbewegung*	AG
Ganovenhandwerk*	AG
Geisteswissenschaften*	IG
Handwerk*	IG
Heimlichkeit	AG
Konzentration	PS
Körperbeherrschung	AG
Medizin*	IG
Nahkampfwaffen	KR
Naturwissenschaften*	IG
Okkultismus*	IG
Projektilwaffen	AG
Recherche*	IG
Schusswaffen	AG
Schwere Waffen*	KR
Selbstbeherrschung	PS
Sinnesschärfe	PS
Soziale Interaktion	AS
Sprachen	IG
Umgangsformen*	AS
Überleben*	PS
Waffenloser Kampf	KR
Wurfaffen	KR

Zielwerte

Schwierigkeit der Aktion	ZW
Einfach	8
Durchschnitt	12
Schwierig	16
Sehr schwierig	24
Ein Stoßgebet wäre nicht schlecht	36

Erfolgs- und Misserfolgsübersicht

Auswirkung	Differenz
Katastrophaler Fehlschlag	-9
Gründlicher Fehlschlag	-6
Eindeutiger Fehlschlag	-3
Gelungene Aktion	0
Guter Erfolg	+3
Ausgezeichneter Erfolg	+6
Nahezu perfekter Erfolg	+9

Mehrfachaktionen

Aktion	Malus auf den jeweiligen Aktionswurf
Normale Aktion	0
1. Zusatzaktion	-3
2. Zusatzaktion	-6





Trefferzonen

Trefferzone	Malus	Auswirkungen
Körper	0	Keine weiteren Auswirkungen.
Bein	-3	Ist ein Bein schwer verletzt, wird die Bewegung des Verwundeten halbiert. Sind beide Beine verwundet, stürzt der Charakter und kann sich nur noch mit einem Meter pro Kampfrunde vorwärts schleppen.
Arm	-6	Der verwundete Arm kann nicht mehr verwendet werden. Alle gehaltenen Gegenstände werden automatisch fallengelassen.
Kopf	-9	Das Opfer verliert das Bewusstsein und erwacht frühestens nach 1W6 x 10 Kampfrunden.

Haltegriffe

Manöver	Malus	Auswirkungen
Immobilisieren	0	Der Kämpfer kann seinen Gegner ohne Abzüge für die Runde bewegungslos machen; dies kann besonders dann sinnvoll sein, wenn der Gegner nicht verletzt werden soll.
Loslassen	0	Der überlegene Kämpfer kann sich jederzeit aus dem Haltegriff lösen.
Quetschen / Schlagen	-3	Mit dieser Option kann der Kämpfer die Gelenke seines Gegners verbiegen oder ihn schlagen, ohne den Griff loszulassen – der Erfolgsgrad seiner Aktion wird auf den Schaden addiert.
Zu Boden bringen	-3	Der Kämpfer bringt sich und seinen Gegner auf den Boden. Beide erleiden auf all ihre Aktionen (auch auf die Haltegriff-Würfe) die entsprechenden Abzüge.
Manövrieren	-3	Der überlegene Kämpfer kann sich zusammen mit seinem Gegner seine halbe Bewegungsrate weit in eine beliebige Richtung fortbewegen.
Herumreißen	-9	Wenn der überlegene Kämpfer diese Option gewählt hat und im Verlauf der Runde Ziel eines Angriffs werden soll, dann kann er sein Opfer herumreißen, so dass dieses statt seiner von der Attacke getroffen wird. Beide Kämpfer müssen für die Dauer des Haltegriffs ihren PW halbieren.



**Bewegliches Ziel treffen**

Ziel	Malus
Das Ziel bewegt sich langsamer als 10 km/h.	0
Das Ziel bewegt sich zwischen 10 und 25 km/h.	-1
Das Ziel bewegt sich zwischen 25 und 50 km/h.	-3
Das Ziel bewegt sich zwischen 50 und 80 km/h.	-6
Das Ziel bewegt sich schneller als 80 km/h.	-9

Deckung

Deckung	Malus
25% des Ziels sind verdeckt - Hauseingang, hinter einem Auto stehend, etc.	-3
50% des Ziels sind verdeckt - hinter einem Auto hockend, hinter einer Mülltonne lauernd, etc.	-6
75% des Ziels sind verdeckt - hinter einer hohen Mauer stehend, halb hinter einer Ecke schießend, etc.	-9
99% des Ziels sind verdeckt - hinter einer Schießscharte, etc.	-12

Entfernung

Ziel	Malus
Schuss auf kurze Distanz.	0
Schuss auf mittlere Distanz.	-3
Schuss auf weite Distanz.	-6

Kampfposition

Kampfposition	Effekt
Gegner liegt am Boden	-3 auf PW
Angreifer liegt am Boden	-3 auf alle offensiven Aktionen
Gegner befindet sich im Wasser	-6 auf PW
Angreifer befindet sich im Wasser	-6 auf alle offensiven Aktionen

Sichtverhältnisse

Sichtverhältnisse	Malus für Nahkampf	Malus für Fernkampf
Schlechte Sicht (grelles Licht, leichter Nebel, Regen)	0	-3
Fürchterliche Sicht (Platzregen, schwache Beleuchtung)	-3	-6
Keine Sicht / Blindkampf	-6	Nicht möglich

Entwicklungstabelle

Steigerung	Kosten
Attribut steigern	Neuer Wert x 6 EP
Fertigkeitswert auf einen Wert von 1 bis 5 steigern	1 EP
Fertigkeitswert auf einen Wert von 6 bis 10 steigern	2 EP
Fertigkeitswert auf einen Wert von 11 bis 16 steigern	3 EP



Ausrüstung

[illegible]

Waffen

Name	Reichweite (Kurz Mittel Lang)	Schaden	Magazin	Munition	Sonstiges	Aktionswurf
Munitionsart						
Munitionsart						

Rüstung

Trefferzone	Material	SAW	EAW	MAW	Status	Behinderung
Rumpf						
Kopf						
Arme						
Beine						
Gesamtbelastung:						
Schild	PW Bonus Nahkampf	PW Bonus Fernkampf		MAW	Status	

Bewegung

Freie Bewegung (AG)	Laufen (2x AG)	Sprint (4x AG)

Sonderfähigkeiten und Spezialausrüstung

[illegible]

