



ARTEFAKT

ANTIDEPRESSIVA

Wenn sich das Leben in der Zone hoffnungslos anfühlt, können diese kleinen Pillen in der Plastikflasche dir medikamentöse Erleichterung verleihen.

Effekt: Wenn du diese Pillen einnimmst, heilst du sofort jeglichen Zweifel, den du erlitten hast. Unglücklicherweise sind nur noch genug Pillen für W6 Anwendungen übrig. Danach ist das Artefakt nutzlos. Winziger Gegenstand.

ENT-Voraussetzung: Technologie 20

ENT-Bonus: Keiner

ARMBRUST

Eine lautlose und tödliche Waffe aus leichtem Metall. Leichter zu handhaben als ein Bogen.

Effekt: Ausrüstungsbonus +3 auf Schießen.
Waffenschaden 1, Weite Reichweite. Verwendet Pfeile, keine Kugeln.

ENT-Voraussetzung: Technologie 5

ENT-Bonus: Technologie +1, Kriegsführung +1

AUFPUTSCHMITTEL

Diese winzigen, weißen Pillen sehen nicht nach viel aus, aber wenn du sie zu dir nimmst, schärfen sie sofort deine Sinne. Du wirst aber wahrscheinlich für ein paar Tage nicht schlafen können.

Effekt: Wenn du diese Pillen einnimmst, heilst du sofort jegliche Verwirrung. Unglücklicherweise sind nur noch genug Pillen für W6 Anwendungen übrig. Winziger Gegenstand.

ENT-Voraussetzung: Technologie 20

ENT-Bonus: Keiner

AUTOMOBIL

Mit einem erfolgreichen Wurf auf Zusammenschustern kann ein Schrauber das Auto wieder zum Laufen bringen. Der Motor kann mit Benzin oder Fusel laufen (eine Dosis pro zurückgelegtem Zonensektor).

Effekt: Das Auto kann fünf Mutanten transportieren, erhöht die Bewegung im Kampf und halbiert die Zeit, die notwendig ist, um einen Sektor in der Zone zu erkunden. Das Auto kann auch verwendet werden, um vor Bedrohungen zu fliehen oder Gegner zu rammen.

Ausrüstungsbonus: +3, Panzerungswert: 3, Robustheit: 1

ENT-Voraussetzung: Technologie 20

ENT-Bonus: Technologie +W6

BATTERIE

Ein schwerer, mit Säure und Bleilamellen gefüllter Plastikklotz, den die Ahnen einsetzten, um elektrische Maschinen zum Laufen zu bringen. Es scheint noch immer Energie darin enthalten zu sein.

Effekt: Kann verwendet werden, um elektrische Artefakte anzutreiben. Kann an einem Generator aufgeladen werden.

ENT-Voraussetzung: Technologie 10

ENT-Bonus: Technologie +W6

BESSERER SCHUTZANZUG

Ein Overall aus dickem, gelbem Material. Er ist abgetragen und dreckig, scheint aber intakt zu sein.

Effekt: Schutzwert 6 gegen die Fäulnis.

ENT-Voraussetzung: Technologie 10

ENT-Bonus: Technologie +W6

COMICHEFT

Ein Heft aus brüchigem Papier aus der Vorzeit. Man kann die vergilbten Seiten kaum umblättern, ohne sie zu zerreißen. Sie zeigen Bilder von muskulösen Männern und Frauen in Strumpfhosen, die gegeneinander kämpfen. Die Mode in der Vorzeit war offensichtlich sehr eigenartig.

Effekt: Keiner. Winziger Gegenstand.

ENT-Voraussetzung: Keine

ENT-Bonus: Kultur +W6

ENERGIEPILLEN

Die Pillen in dieser Flasche geben dir schnell Energie zurück, wenn du erschöpft bist.

Effekt: Wenn du diese Pillen einnimmst, heilst du sofort jegliche Erschöpfung. Unglücklicherweise sind nur noch genug Pillen für W6 Anwendungen übrig. Winziger Gegenstand.

ENT-Voraussetzung: Technologie 20

ENT-Bonus: Keiner

FAHRRAD

Dieses verrostete alte Fahrzeug aus der Vorzeit hat zwei schmale Räder, einen Lenker und Pedale. Da es sehr leise fährt, ist es perfekt dafür geeignet, um darauf durch das Gelände der Zone zu fahren, ohne Aufmerksamkeit zu erregen.

Effekt: Das Fahrrad kann nur einen Mutanten transportieren, erhöht aber die Bewegung im Kampf und halbiert die Zeit, die notwendig ist, um einen Sektor in der Zone zu erkunden. Es kann auch bei der Flucht vor Gefahren hilfreich sein.

Ausrüstungsbonus: +2 **Robustheit:** 1

ENT-Voraussetzung: Technologie 10

ENT-Bonus: Technologie +W6

FERNGLAS

Ein seltsamer Gegenstand aus zwei verbundenen Röhren, in denen sich Glas befindet. Wenn du hindurch blickst, sieht alles viel näher aus. Nützlich, um Feinde auf größere Entfernung zu beobachten, ohne dabei selbst entdeckt zu werden.

Effekt: Ausrüstungsbonus +3 auf die Fertigkeiten Auskundschaften und Pfadfinder. Leichter Gegenstand.

ENT-Voraussetzung: Technologie 10

ENT-Bonus: Technologie +W6

GASMASKE

Diese alte Gummimaske bedeckt dein ganzes Gesicht und ist mit einem großen Filter ausgestattet. Die Maske ist abgenutzt und verkrustet, funktioniert aber noch gut.

Effekt: Schützt vor Gasen und verleiht einen Schutzwert von 3 gegen die Fäulnis. Leichter Gegenstand.

ENT-Voraussetzung: Technologie 10

ENT-Bonus: Technologie +W6

GEMÄLDE

Ein großes Kunstwerk in einem halb vergammelten Holzrahmen. Das Bild zeigt einen dünnen Mann auf einer Brücke, der die Hände vor das Gesicht hält und schreit. Diese Ahnen waren ein wirklich seltsamer Haufen. Dieses Artefakt hat keinen wirklichen Nutzen, aber man kann damit die Wände einer Behausung schmücken oder es dem Dämmergewölbe überreichen.

Effekt: Keiner

ENT-Voraussetzung: Keine

ENT-Bonus: Kultur +W6

GENERATOR

Eine schwere, rostige Maschine, die auf den ersten Blick komplett wertlos aussieht. Doch jeder Schrauber weiß, dass dieses Gerät sein Gewicht in Gold wert ist. Wenn du seinen Tank mit Treibstoff füllst, kann es einen ganzen Tag lang elektrische Energie erzeugen.

Effekt: Erfordert eine Dosis Fusel oder Benzin pro Tag. Kann andere Artefakte oder Projekte mit Energie versorgen. Schwerer Gegenstand.

ENT-Voraussetzung: Technologie 20

ENT-Bonus: Technologie +W6

GITARRE

Ein seltsames, zerbrechliches Ding aus Holz, mit Schnüren, die über ein Loch in der Mitte gespannt sind. Gegen jede Wahrscheinlichkeit hat es die Apokalypse mit wenigen Kratzern überstanden. Sobald du an den Fäden zupfst, erklingen merkwürdig schöne Geräusche.

Effekt: Du wirst sehr beliebt am Lagerfeuer sein, wenn du lernst, wie man auf der Gitarre spielt. Bringt einen Ausrüstungsbonus von +3 auf Manipulieren, aber nur in Situationen, in denen du gleichzeitig spielen kannst.

ENT-Voraussetzung: Kultur 20

ENT-Bonus: Kultur +W6

HALBAUTOMATISCHE PISTOLE

Eine kompakte und leicht zu verbergende Handfeuerwaffe, klein genug, um sie in deinem Ärmel zu verstecken. Sehr praktisch im Notfall.

Effekt: Ausrüstungsbonus +2 auf Schießen. Waffenschaden 2, Kurze Reichweite. Hat ein Magazin, was bedeutet, dass du nicht nach jedem Schuss nachladen musst. Leichter Gegenstand.

ENT-Voraussetzung: Technologie 10

ENT-Bonus: Technologie +W6, Kriegsführung +1

HANDGRANATE

Ein rostiger Klumpen aus Eisen, der mit einem ohrenbetäubendem Knall explodiert, nachdem du den Stift ziehst.

Effekt: Du wirfst die Granate mit der Fertigkeit Schießen. Sie hat keinen Ausrüstungsbonus und kann auf Kurze Entfernungen geworfen werden. Wenn der Angriff erfolgreich ist, landet die Granate in Naher Entfernung zum Ziel, wenn nicht, landet sie in Kurzer Entfernung. Die Explosion hat eine Sprengkraft von 9 und einen Waffenschaden von 2. Leichter Gegenstand.

ENT-Voraussetzung: Technologie 20

ENT-Bonus: Technologie +W6, Kriegsführung +W6

HOCKEYHELM

Eine uralte Kopfbedeckung aus grell gefärbtem Plastik. Sie ist ein bisschen gesprungen und abgenutzt, bietet aber noch immer ordentlichen Schutz für deine Rübe.

Effekt: Panzerungswert 3 gegen Schaden.

ENT-Voraussetzung: Keine

ENT-Bonus: Technologie +1

ID-KARTE

Eine verschrammte und dreckige Karte aus vergilbtem Plastik. Auf einer Seite steht „ID-Karte Typ VII“, und auf der anderen, kaum lesbar, „Eden Security“.

Effekt: Karten wie diese wurden in der Vorzeit verwendet, um verschlossene Türen zu öffnen. Die Frage ist – für welche Tür ist diese Karte bestimmt?

Winziger Gegenstand.

ENT-Voraussetzung: Technologie 20

ENT-Bonus: Technologie +W6

JAGDGEWEHR

Diese langläufige Feuerwaffe ist abgenutzt und verkratzt, doch ihre große Feuerkraft und Reichweite werden dich in der Zone zu einem gefürchteten Jäger machen.

Effekt: Ausrüstungsbonus +2 auf Schießen. Waffenschaden 2, Weite Reichweite. Hat ein Magazin, was bedeutet, dass du nicht nach jedem Schuss nachladen musst.

ENT-Voraussetzung: Technologie 10

ENT-Bonus: Technologie +W6, Kriegsführung +1

KANISTER

Ein verrosteter, aber intakter Kanister voll Treibstoff. Der Treibstoff kann in Fahrzeugen mit Verbrennungsmotor verwendet werden, oder auch, um eine improvisierte Brandbombe zu bauen.

Effekt: Dieser Treibstoff kann in den Tank von alten Fahrzeugen gefüllt werden. Wird das Artefakt als Waffe verwendet, entzündest du einen Lappen, der vorher in den Stutzen gesteckt wird, und wirfst den Kanister mit der Fertigkeit Kraftakt. Kein Ausrüstungsbonus, Kurze Reichweite. Wenn der Angriff erfolgreich ist, landet der Kanister in Naher Entfernung zum Ziel, wenn nicht, landet er in Kurzer Entfernung. Sprengkraft von 6.

ENT-Voraussetzung: Technologie 10

ENT-Bonus: Technologie +1

KANU

Ein eigenartiges, längliches Floß aus eingedelltem Metall. Es verfügt über zwei Sitze und zwei Plastikpaddel, die darunter verborgen waren.

Effekt: Das Kanu kann bis zu vier Mutanten über Wasser tragen und verwendet werden, um Küstensektoren der Zone zu erkunden. Es ist möglich, mit dem Kanu Bedrohungen auf dem Wasser zu entkommen. Es bringt in solchen Situationen einen Ausrüstungsbonus von +2 auf Bewegen.

Robustheit: 1

ENT-Voraussetzung: Keine

ENT-Bonus: Technologie +1

KARTE DER ZONE

Diese brüchige und rissige Karte zeigt, wie die Zone in der Vorzeit aussah. Sie kann für einen Pirscher, der euch den Weg durch die Ruinen zeigen soll, sehr nützlich sein. Auch dem Volk bringt sie wertvolles Wissen über die Umgebung der Arche.

Effekt: Ausrüstungsbonus +3 auf Pfadfinder. Winziger Gegenstand.

ENT-Voraussetzung: Kultur 10

ENT-Bonus: Kultur +W6

KASSETTENREKORDER

Ein ramponiertes und vergilbtes Gerät aus Plastik mit Schaltern und einem Deckel auf einer Seite. Hinter dem Deckel findest du ein Stück Plastik mit Löchern. Oben auf dem Gerät ist eine dünne Metallstange, die man ausziehen kann.

Effekt: Erfordert eine Batterie oder einen Generator, um zu funktionieren. Kann Musik aus der Vorzeit spielen und Radiosignale empfangen, wenn es noch jemanden gibt, der etwas sendet.

ENT-Voraussetzung: Technologie 20

ENT-Bonus: Technologie +W6, Kultur +W6

KATANA

Vor dir liegt ein langes, schmales Schwert. Es liegt gut in der Hand, und die Klinge ist immer noch scharf – wirklich sehr, sehr scharf.

Effekt: Ausrüstungsbonus +3 auf Prügeln. Waffenschaden 2.

ENT-Voraussetzung: Keine

ENT-Bonus: Kultur +W6

KETTENSÄGE

Dieses ratternde Monster kann mit schrecklicher Wirksamkeit als Nahkampfwaffe geführt werden. Es dauert eine volle Runde, den Motor anzuwerfen, und es wird mindestens eine Dosis Benzin oder Fusel benötigt.

Effekt: Wird die Kettensäge als Waffe geführt, bringt sie einen Ausrüstungsbonus von +2 und hat einen Waffenschaden von 3. Schwerer Gegenstand.

ENT-Voraussetzung: Technologie 10

ENT-Bonus: Technologie +W6

KEVLARWESTE

Diese Weste hat bereits einige Löcher, bietet aber immer noch einen nennenswerten Schutz gegen Kugeln und andere Angriffe.

Effekt: Panzerungswert 6 gegen Schaden durch externe Angriffe.

ENT-Voraussetzung: Technologie 10

ENT-Bonus: Technologie +W6

KLEID

Ein großes und weites Kleidungsstück aus dünnem Stoff, der selbst nach Jahrzehnten noch glitzert. Der Stoff bedeckt kaum deinen Oberkörper, aber hängt um deine Beine und macht es schwer, damit zu laufen. Sehr unpraktisch – aber irgendwie hübsch.

Effekt: Ausrüstungsbonus +2 auf Manipulieren. Zählt nicht als Gegenstand, wenn du es trägst.

ENT-Voraussetzung: Kultur 10

ENT-Bonus: Kultur +W6

KOMPASS

Ein Stück Plastik mit einem Zeiger hinter einer trüben Glasscheibe. Die Nadel zeigt immer in die gleiche Richtung, egal, wie man sich dreht. Die Alten nutzten dieses Gerät, um ihren Weg durch die Wildnis zu finden.

Effekt: Der Kompass verleiht dir einen Ausrüstungsbonus von +2 auf die Fähigkeit Pfadfinder.

ENT-Voraussetzung: Technologie 10

ENT-Bonus: Technologie +W6

KOMPOSITBOGEN

Das Volk kann auch Bögen bauen, aber keinen wie diesen. Er besteht aus einem Material, das nur die Ahnen kannten und hat eine beträchtliche Zugkraft.

Effekt: Ausrüstungsbonus +2 auf Schießen. Waffenschaden 1, Weite Reichweite. Benötigt Pfeile.

ENT-Voraussetzung: Keine

ENT-Bonus: Technologie +1, Kriegsführung +1

LEUCHTPISTOLE

Eine schwere Pistole mit einer Kartusche im Lauf. Die Waffe kann nicht mit normalen Kugeln geladen werden.

Effekt: Die Pistole feuert ein helles Leuchtgeschoss in die Luft, das mehrere Sektoren entfernt gesehen werden kann. Du kannst die Leuchtpistole auch als Waffe verwenden. Ausrüstungsbonus +2, Waffenschaden 2, Kurze Reichweite.

ENT-Voraussetzung: Technologie 10

ENT-Bonus: Technologie +W6

LIFESTYLE-MAGAZIN

Ein dickes Bündel aus welligem Papier, das einst gegläntzt haben könnte. Auf der Frontseite und überall im Magazin sind Bilder der Ahnen. Sie lächeln und sehen gesund und glücklich aus. Ihre Häuser sind hell und wunderschön, ihre Motorkutschen glitzern im Sonnenlicht. Zwischen den Bildern beschreiben Texte, wie himmlisch das Leben in der Vorzeit gewesen sein muss.

Effekt: Keiner. Winziger Gegenstand.

ENT-Voraussetzung: Keine

ENT-Bonus: Kultur +W6

LIMODOSE

Eine rote Dose mit weißem, geschwungenem Text darauf. Die braune Flüssigkeit im Inneren schmeckt prickelnd und erfrischend. Die Getränke der Ahnen waren wirklich gut.

Effekt: Wenn du die Limo trinkst, heilst du sofort drei Punkte Schaden. Reicht nur für eine einzige Anwendung. Leichter Gegenstand.

ENT-Voraussetzung: Technologie 10

ENT-Bonus: Keiner

LUFTMATRATZE

Dieses aufblasbare Bett bietet unschlagbaren Schlafkomfort! Es ist dreckig und abgenutzt, und das Aufblasen selbst ist ein Kraftakt, wenn man nicht weiß, wie man es anstellen soll.

Effekt: Auf einer Luftmatratze zu schlafen ist sehr effektiv. Eine einzelne Stunde reicht aus, um deine ganzen verlorenen Punkte in Verstand aufzufrischen.

ENT-Voraussetzung: Technologie 10

ENT-Bonus: Technologie +W6

MOTORBOOT

Das Boot scheint noch seetüchtig zu sein und hat einen kleinen Außenbordmotor. Um ihn wieder zum Laufen zu bringen, muss ein Schrauber auf Zusammenschustern würfeln. Der Motor läuft mit Benzin oder Fusel (eine Dosis pro zurückgelegtem Sektor).

Effekt: Das Boot kann bis zu sieben Mutanten transportieren, erhöht die Bewegung im Kampf und halbiert die Zeit, die notwendig ist, um einen Sektor in der Zone zu erkunden. Es kann auch eingesetzt werden, um im Wasser Bedrohungen zu entkommen oder Gegner zu rammen. Ausrüstungsbonus: +3, Robustheit: 2

ENT-Voraussetzung: Technologie 20

ENT-Bonus: Technologie +W6

PARFÜMFLAKON

Eine kleine Flasche aus buntem Glas mit einer klaren Flüssigkeit darin. Wenn du den Knopf an der Oberseite drückst, kommt ein Sprühstoß der Flüssigkeit heraus. Noch nie hast du etwas so Schönes gerochen.

Effekt: Ausrüstungsbonus +2 auf Manipulieren.
Winziger Gegenstand.

ENT-Voraussetzung: Kultur 10

ENT-Bonus: Kultur +W6

RAUCHGRANATE

Mit einem Zischen speit das alte Metallrohr undurchdringlichen Rauch aus, der die Sicht behindert. Mit Hilfe dieses dichten Vorhanges aus Rauch kannst du aus einem Kampf entkommen.

Effekt: Du kannst die Rauchgranate verwenden, um aus einem Konflikt zu entkommen, ohne die Fertigkeit Bewegen nutzen zu müssen. Du kannst sogar erst einmal würfeln und die Granate erst verwenden, wenn der Wurf misslingt. Die Granate kann nur einmal eingesetzt werden.

ENT-Voraussetzung: Technologie 10

ENT-Bonus: Technologie +1, Kriegsführung +1

RE-GEN

Ein kurzer, orangefarbener Plastikstab mit einem Knopf an einem Ende und einer spitzen Nadel am anderen. Du kannst darauf noch das Wort Re-Gen erkennen.

Effekt: Die klare Flüssigkeit in diesem Autoinjektor ist das legendäre Mittel Re-Gen. Nach einer Injektion wird sofort jegliches dauerhafte Trauma geheilt, das du bisher erlitten hast. Du behältst all deine Mutationen. Der Autoinjektor beinhaltet nur eine einzige Dosis. Winziger Gegenstand.

ENT-Voraussetzung: Technologie 30

ENT-Bonus: Keiner

REGENSCHIRM

Mit einer einfachen Bewegung kannst du diese Vorrichtung entfalten, um eine schützende Kuppel aus Stoff und Metall zu erschaffen – nützlich gegen die Fäulnis und den Säureregen in der Zone.

Effekt: Schutzwert 3 gegen die Fäulnis, wenn sie von oben kommt.

ENT-Voraussetzung: Technologie 10

ENT-Bonus: Technologie +W6

REVOLVER

Eine schwere Schusswaffe aus glänzendem Stahl, die gut in der Hand liegt. Die Waffe ist in überraschend gutem Zustand. Sie ist leicht zu verstehen und hat eine tödliche Wirkung.

Effekt: Ausrüstungsbonus +3 auf Schießen. Waffenscha-den 2, Kurze Reichweite. Hat eine Trommel, die mit mehreren Kugeln geladen werden kann, also musst du nicht nach jedem Schuss nachladen.

ENT-Voraussetzung: Technologie 10

ENT-Bonus: Technologie +W6, Kriegsführung +1

ROLLER

Um den Roller wieder funktionstüchtig zu machen, muss ein Schrauber erst einmal auf Zusammenschustern würfeln. Der Motor kann mit Benzin oder Fusel betrieben werden (eine Dosis für je zwei zurückgelegte Zonensektoren).

Effekt: Der Roller kann zwei Mutanten transportieren, erhöht die Bewegung im Kampf und halbiert die Zeit, die notwendig ist, um einen Sektor in der Zone zu erkunden. Er kann auch eingesetzt werden, um Bedrohungen zu entkommen oder Gegner zu rammen.

Ausrüstungsbonus: +2, **Robustheit:** 1

ENT-Voraussetzung: Technologie 10

ENT-Bonus: Technologie +W6

SCHMERZMITTEL

Diese kleinen Pillen betäuben schnell den Schmerz deiner Wunden und Blutergüsse.

Effekt: Wenn du diese Pillen einnimmst, heilst du sofort jeglichen Schaden. Sie haben keinen Effekt bei kritischen Wunden. Unglücklicherweise sind nur noch genug Pillen für W6 Anwendungen übrig.
Winziger Gegenstand.

ENT-Voraussetzung: Technologie 20

ENT-Bonus: Keine

SCHRAUBENSCHLÜSSEL

Ein schweres Metallwerkzeug aus der Vorzeit, verrostet und fleckig, aber für jeden Schrauber sein Gewicht in Gold wert. Auch sehr nützlich, um anderen Mutanten den Schädel einzuschlagen.

Effekt: Ausrüstungsbonus +3 für Zusammenschustern und +2 auf Prügeln. Waffenschaden 1.

ENT-Voraussetzung: Technologie 10

ENT-Bonus: Technologie +W6

SCHROTFLINTE

Eine abgesägte Schusswaffe mit zwei großkalibrigen Läufen. Auf kurze Entfernung ist dies eine furchterregende Waffe, die jeden Mutanten in der Zone mit Schrecken erfüllt.

Effekt: Leichter Gegenstand. Ausrüstungsbonus +3 auf Schießen. Waffenschaden 3, Kurze Reichweite. Kann zweimal abgefeuert werden, ehe du nachladen musst.

ENT-Voraussetzung: Technologie 10

ENT-Bonus: Technologie +W6, Kriegsführung +1

SMOKING

Ein Outfit bestehend aus einer schwarzen Jacke, einer schwarzen Hose und einem hellen Hemd. Vorne am Hemd hängt ein zerknitterter Streifen aus Stoff. Diese uralte Kleidung wird jeden in deiner Umgebung schwer beeindrucken.

Effekt: Ausrüstungsbonus +2 auf Manipulieren. Zählt nicht als Gegenstand, wenn du ihn trägst.

ENT-Voraussetzung: Kultur 10

ENT-Bonus: Kultur +W6

SONNENBRILLE

Eine Brille mit dunklen Linsen. Das Glas ist verkratzt, aber nicht zerbrochen. Es bedeckt deine Augen, so dass niemand sie sieht, obwohl du noch alles erkennen kannst. Sie muss als nützliches Werkzeug für harte Verhandlungen entwickelt worden sein.

Effekt: Ausrüstungsbonus von +2 auf Manipulieren und Einschüchtern. Winziger Gegenstand.

ENT-Voraussetzung: Keine

ENT-Bonus: Kultur +1

STURMGEWehr

Eine verrostete, aber Ehrfurcht gebietende Waffe, die einen Kugelhagel auf den Gegner zu entfesseln vermag. Kugeln sind normalerweise viel zu wertvoll, um auf diese Weise vergeudet zu werden, doch auch die Waffe wird dir den Respekt des Volks einbringen.

Effekt: Ausrüstungsbonus +3 auf Schießen. Waffenscha-den 2, Weite Reichweite. Hat ein Magazin, was bedeutet, dass du nicht nach jedem Schuss nachladen musst. Auto-matikfeuer.

ENT-Voraussetzung: Technologie 20

ENT-Bonus: Technologie +W6, Kriegsführung +W6

TAGEBUCH

Ein abgenutztes Notizbuch mit handgeschriebenem Text auf welligen Seiten. Wenn du die Schrift der Ahnen lesen kannst, findest du heraus, was dort geschrieben steht.

Effekt: Dieses Artefakt ist im Metaplot des Spiels eingebunden. Lies dazu mehr in Kapitel 16.

ENT-Voraussetzung: Kultur 20

ENT-Bonus: Kultur +W6

TASCHENLAMPE

Eine starke Lampe, die einen hellen Lichtkegel durch den dunklen Smog der Zone wirft. Braucht eine Batterie (Artefakt oder Projekt), um zu funktionieren.

Effekt: Hebt Dunkelheit bis auf Kurze Entfernung auf, so dass du darin Schießen oder Auskundschaften kannst.

ENT-Voraussetzung: Technologie 10

ENT-Bonus: Technologie +W6

TAUCHAUSRÜSTUNG

Ein wasserdichter Anzug aus einem gummiartigen Material. Der seltsame Anzug beinhaltet auch Schuhe, die wie die Füße eines Froschs aussehen, eine Gesichtsmaske aus Plastik und einen verrosteten Metallzylinder mit Schläuchen und Anzeigen.

Effekt: Gibt einen Ausrüstungsbonus von +3 auf die Fertigkeit Bewegen unter Wasser. Schützt auch vor Gasen auf dem Trockenen und verleiht einen Schutzwert von 3 gegen die Fäulnis. Schwerer Gegenstand.

ENT-Voraussetzung: Technologie 20

ENT-Bonus: Technologie +W6

VIDEOKAMERA

Ein faustgroßes Gerät mit einem kurzen Rohr am Ende. An der Seite gibt es mehrere Knöpfe und einen kleinen Bildschirm, der ausgeklappt werden kann. Das Gerät braucht einen Generator oder eine Batterie, um zu funktionieren (Artefakt oder Projekt).

Effekt: Dieses Gerät kann bewegliche Bilder und Geräusche aufzeichnen. Wurde schon etwas darauf aufgezeichnet?

ENT-Voraussetzung: Technologie 30

ENT-Bonus: Technologie +W6



BEDROHUNG

BOSS GEGEN BOSS

Ein Boss sieht seine Gelegenheit, der absolute Obermوتz in der Arche zu werden. Während einer blutigen Nacht versucht er, all seine Rivalen auszulöschen. Doch einer seiner einflussreichen Kontrahenten überlebt und startet einen Gegenangriff. Niemand in der Arche ist mehr sicher, so lange die Fehde wütet. Auf welche Seite werden die SC sich in diesem Krieg schlagen?

DAS ANDERE VOLK

Sie treten ohne Warnung aus dem Smog heraus. Eine Gruppe von Mutanten, genau wie das Volk – aber nicht so dürr und elend. Sie sagen, dass sie aus einer Siedlung in der Zone stammen, einer anderen Arche – und dass sie ein Bündnis anstreben. Sie bitten einige Vertreter des Volks, als Gäste mit ihnen zu ihrer Arche zu kommen.

DAS ERDLOCH

Mitten in der Nacht wird die Arche von einem schrecklichen Grollen und Beben erschüttert.

Als sich der Staub legt, begreift das Volk, dass dort, wo einige Hütten standen, nur noch ein tiefes Loch geblieben ist. Die Seitenwände des Lochs sind steil, und es ist so tief, dass man den Boden nicht sehen kann.

DAS ZONENFIEBER

Diese tödliche Seuche schlägt plötzlich und ohne Gnade zu. An einem Tag sind Mutanten noch gesund, am nächsten sterben sie an einem scheußlichen Fieber und bluten aus den Augen, aus den Ohren und auch aus allen anderen Körperöffnungen. Das Fieber breitet sich in der Arche wie ein Lauffeuer aus. Wenn nicht schnell etwas unternommen wird, ist das Volk des Todes.

DAS ZONENBEBEN

Es beginnt als tiefes Grollen aus dem Boden selbst. Dann beginnt die Erde heftig zu beben. Jeder, der sich nicht an etwas festhält, wird zu Boden geworfen. Dann, so schnell wie es begonnen hat, ist es wieder vorbei – fürs Erste.

DAS ZONENMONSTER

Da draußen ist eine wilde Bestie, die Mutanten in der Zone in Stücke gerissen hat. Jetzt hat sie sogar begonnen, Leute in unmittelbarer Nähe der Arche anzugreifen. Das Volk hat genug. Ein Boss will eine Jagdexpedition in die Zone anführen, um sich ein für alle Mal um diese Bedrohung zu kümmern.

DER HUNGER

Fraß ist in der Arche schon eine ganze Weile knapp, aber jetzt ist die Situation wirklich verzweifelt geworden. Das Lager mit den Lebensmittelkonserven ist aufgebraucht. Einige Mutanten beginnen zu verhungern, und der Kampf um den Fraß wird immer brutaler.

DER LETZTE TROPFEN

Die Wasserquelle der Arche versiegt. Die Quelle trocknet aus, die Wasseraufbereitungsanlage geht kaputt, oder die Zisterne hat ein Leck – was auch der Grund ist, es ist eine Katastrophe. Das wenige saubere Wasser, das noch in Dosen und Flaschen übrig ist, wird nur noch ein paar Tage lang ausreichen.

DER MANN AM STRAND

Niemand weiß, woher der Mann ohne Gedächtnis gekommen ist. Eines kalten Morgens liegt er zitternd und durchnässt an einem Strand in der Nähe der Arche. Er spricht mit einem seltsamen, fremdartigen Dialekt. Irgendwie gelingt es ihm zu erklären, dass er sich nicht daran erinnern kann, wer er ist. Abgesehen von seinem abgetragenen Overall mit seltsamen Markierungen gibt es keinen Hinweis darauf, woher er kommt. Er scheint über keine Mutationen zu verfügen.

DER ZONENKULT

Es gibt Gerüchte über einen Kult, der in einem uralten Bunker draußen in der Zone leben soll. Pirscher haben Männer und Frauen in langen Roben gesehen. Sie scheinen vom Dreck und der Kälte der Zone seltsam unberührt zu bleiben. Wer sind sie? Woher kommen sie? Besitzen sie Wissen oder Artefakte, die dem Volk nützen könnten?

DIE GEHEIMNISVOLLE RUINE

Ein Pirscher hat ein seltsames Gebäude in der Zone gefunden. Könnte es dort Fraß oder Kugeln geben? Ein Boss will eine Expedition aussenden und sucht Freiwillige dafür.

DIE HÖLLENFAHRER

Es klingt wie ein Gewitter in der Entfernung. Aber als das Geräusch näher kommt, erkennt ihr, dass es von kraftvollen Motoren erzeugt wird. Alle Mutanten in der Arche laufen los, um die Neuankömmlinge zu sehen. Dutzende von zusammengeflackten Autos und Motorrädern mit grimmigen Fahrern rollen auf die Tore zu. Pirscher haben bereits Geschichten über schreckliche Höllenfahrer erzählt. Nur wenige haben sie geglaubt. Doch jetzt sind sie hier.

DIE MORDMASCHINE

Eine kleine Gruppe Kundschafter kehrt schwer dezimiert zurück. Die Überlebenden sind im Delirium. Sie behaupten, von einer laufenden Maschine angegriffen worden zu sein. Hat die Fäulnis sie alle wahnsinnig werden lassen?

DIE WANDERER

Sie wandern durch die Zone, ein hagerer und grimmig dreinblickender Haufen in zerrissener Kleidung. Sie sprechen mit einem eigenartigen Akzent, aber schaffen es irgendwie zu erklären, dass sie über mehrere Jahre aus einem weit entfernten Gebirge hierher gekommen sind. Sie bitten das Volk um Fraß und um Schutz. Keiner der Wanderer scheint Mutationen zu haben.

DIE ZERSTÖRTE ÖLPLATTFORM

Durch den dichten Nebel der Zone treibt sie langsam heran – ein gigantisches Wrack aus rostendem Metall. Die Ölplattform auf vier Pfeilern, so groß wie die Ruinen im Herzen der Zone, strandet an der Küste und wirft ihren bedrohlichen Schatten auf die Arche. Welche Geheimnisse könnten sich in ihrem Inneren verbergen?

EIN KIND DES VOLKS

Die Sklavin Sira hat sich schon eine Weile über Bauchschmerzen beklagt, aber wer schert sich schon um eine Sklavin? Jetzt scheren sich alle darum, denn sie sagen, dass Sira ein Kind erwartet. Die Neuigkeiten verbreiten sich wie ein Lauffeuer in der Arche.

EINE NEUE ART VON BESTIE

Es war schon immer gefährlich, durch die Zone zu wandern. Jedoch wagen es in der letzten Zeit sogar die mutigsten Pirscher kaum mehr, die Arche zu verlassen. Sie sagen, dass eine neue Art von Bestie dort auf der Jagd ist. Sie ist sowohl hochgefährlich als auch intelligent.

FALLENDE STERNE

Plötzlich wird die Nacht zum Tage. Ein Licht am Himmel, heller als jeder Stern, schießt von Osten nach Westen über den Nachthimmel. Der Feuerball verschwindet für einen Augenblick, und kurz wird die Zone wieder in Dunkelheit gehüllt. Dann wird der Horizont plötzlich von einer gewaltigen, aber lautlosen Explosion erhellt.

MORD IN DER ARCHE

Eine allgemein recht beliebte Person in der Arche oder jemand, der einem SC nahe steht, wird eines Morgens brutal ermordet aufgefunden. Nichts dergleichen ist jemals in der Arche passiert.

MUTANTEN-MESSIAS

Ein unbedeutender Boss hat seltsame Träume und beginnt, seine Visionen von Tod und Zerstörung vor dem Volk zu verkünden. Fatalistische Hoffnungslosigkeit und die Sinnlosigkeit aller Bestrebungen sind die Kernaussagen seiner Botschaft, die eine wachsende Zahl von Anhängern anlockt.

REVOLUTION!

Die Unzufriedenheit kocht im Volk hoch. Die Mutanten sind hungrig während die Bosse sich den Wanst vollschlagen. Es ist nur ein Funke nötig, und schon bald steht die ganze Arche in Flammen, als sich Sklaven gegen ihre Besitzer erheben und sich für die Jahre der Misshandlung rächen.

SABOTIERTES PROJEKT

Im Schutze der Dunkelheit hat jemand ein wichtiges Projekt in der Arche (siehe Kapitel 8) sabotiert. Die ganze harte Arbeit ist verloren und muss neu begonnen werden. Alle tuscheln darüber, wer es wohl getan hat und was seine Beweggründe waren. Misstrauen verbreitet sich im Volk.

VERLORENER SCHATZ

Ein sehr wertvoller Gegenstand in der Arche ist spurlos verschwunden. Es kann etwas sein, das vom Volk gebaut wurde, ein Werkzeug, ein Ersatzteil oder ein Artefakt aus der Vorzeit. Der Gegenstand wurde mitten in der Nacht gestohlen. Jetzt gibt es viele Verdächtige.

VERMISSTE PERSON

Ein NSC verschwindet spurlos aus der Arche. Es könnte ein angesehener Chronist, eine andere wichtige Person oder auch jemand sein, der einem der SC nahe steht. Bald ist die Arche erfüllt von Gerüchten darüber, was passiert ist. Wurde die vermisste Person getötet? Haben die Zonenghule sie entführt? Oder hat sie vielleicht sogar Eden gefunden?

ZONENGHULE GREIFEN AN

Sie kommen aus der Zone und dringen in die Arche ein, während das Volk schläft. Dann beginnt das Massaker. Die Zonenghule töten, verbrennen und plündern in fiebriger Raserei. Kann das Volk sie aufhalten, oder ist es das Ende für die Arche?



MUTATION

AMPHIBISCH

Du bist gleichermaßen im Wasser und an Land zu Hause. Mit dieser Fähigkeit kannst du:

- ❑ Für ein paar Minuten unter Wasser atmen. Kostet 1 MP. Du schwimmst wie ein Fisch.
- ❑ Deine glitschigen Schuppen einsetzen, um Schaden abzuwehren. Jeder MP, den du ausgibst, beseitigt einen Schadenspunkt, den du normalerweise bekommen würdest. (R)
- ❑ Einen Gegner innerhalb einer Armeslänge mit deinen spitzen Zähnen beißen. Der Angriff verursacht Schaden gleich der Anzahl der aufgewendeten MP.

BIOLUMINESZENZ

Mit dieser Fähigkeit kannst du:

- ❑ Einen gerichteten Lichtblitz auf ein Ziel in bis zu Kurzer Entfernung abgeben. Für jeden MP, den du ausgibst, ist das Ziel für die Dauer einer Runde geblendet und erleidet in dieser Zeit die Auswirkungen vollständiger Dunkelheit (siehe Seite 102).
- ❑ Einen Bereich in einem Radius, der einer Kurzen Entfernung entspricht, für ein paar Minuten erhellen. Kostet 1 MP.
- ❑ Kurzzeitig das Licht um dich herum brechen, um deine Anwesenheit zu verbergen. Du kannst diesen Effekt einsetzen, um aus einem Konflikt zu entkommen, ohne auf Bewegen zu würfeln (siehe Seite 87). Kostet 1 MP.

EXTREME REFLEXE

Du hast übermenschliche Reflexe und kannst:

- ❑ Zu Beginn eines Konflikts +2 auf deinen Initiativewurf addieren. Du kannst diesen Effekt auch verwenden, um deinen Initiativewert während des Kampfes um +2 zu erhöhen, was dich je ein Manöver kostet.
- ❑ Ein zweites Mal im gleichen Zug auf einen Gegner Schießen oder dich mit ihm Prügeln. Der zusätzliche Angriff kostet dich 1 MP. Du bekommst kein zusätzliches Manöver. (V)
- ❑ Ausweichen, wenn jemand gegen dich kämpft (Prügeln) oder auf dich Schießt. Jeder ausgegebene MP verringert den Schaden um 1. Du musst den Effekt vor deinem Panzerungswurf aktivieren (siehe Seite 95). (R)

FÄULNISSESSER

Du kannst:

- ❑ Einen MP ausgeben, um einen Punkt Trauma, der durch die Fäulnis zustande gekommen ist, aufzuheben. (R)
- ❑ Einen MP ausgeben, um einen verlorenen Attributpunkt durch Aufwendung eines Punktes Fäulnis zu heilen. Dauerhafte Fäulnispunkte kannst du nicht hierzu verwenden (siehe Seite 49).
- ❑ Auf Armeslänge Fäulnis gegen einen Gegner entfesseln. Verursacht einen Punkt Schaden pro ausgegebenem MP. Jeder Punkt Schaden verbraucht einen deiner Fäulnispunkte. Dauerhafte Fäulnispunkte lassen sich nicht verwenden. Funktioniert nur, wenn du Fäulnispunkte hast.

FLAMMENATEM

Flammen schießen aus deinem Mund. Du kannst:

- Einen brennbaren Gegenstand in Brand stecken. Kostet 1 MP.
- Feuer auf ein Ziel in bis zu Kurzer Entfernung spucken. Das verursacht Schaden entsprechend der Anzahl der MP, die du für diesen Angriff aus gibst.
- Feuer auf eine Anzahl von Gegnern gleich der Anzahl der ausgegebenen MP speien. Jeder Gegner erleidet dabei einen Schadenspunkt.

FROSCHBEINE

Mit deinen kräftigen Beinmuskeln kannst du übermenschlich weit springen. Du kannst:

- ❑ 10 Meter weit oder 5 Meter hoch springen.
Kostet 1 MP.
- ❑ Einen Gegner auf Kurze Entfernung anspringen und im gleichen Zug sofort gegen ihn kämpfen (Prügel). Das kostet dich 1 MP und dein Manöver für die Runde. (V)
- ❑ Aus einer gefährlichen Situation herauskommen, indem du in Sicherheit springst. Gib 1 MP aus anstatt auf Bewegen zu würfeln.

GRAUEN

Dein Gehirn hat die Fähigkeit, den Geist anderer zu beeinflussen und auf Kurze Entfernung lebensechte und erschreckende Halluzinationen zu erzeugen. Du kannst:

- ❑ Dein Opfer mit Visionen quälen, die Verwirrung oder Zweifel verursachen (deine Wahl), und zwar in Höhe der Anzahl der MP, die du dafür aus gibst.
- ❑ Andere verwirren, damit ihre nächste Aktion fehlschlägt. Funktioniert nur gegen menschliche und menschenähnliche Gegner (zum Beispiel andere Mutanten). Kostet 1 MP pro Ziel.
- ❑ Eine Illusion erschaffen, die so realistisch ist, dass das Ziel sie für absolut echt hält. Kostet 2 MP.

INSEKTENFLÜGEL

Fliegen- oder schmetterlingsartige Flügel wachsen aus deinem Rücken. Mit ihnen kannst du:

- ❑ 20-30 Meter weit fliegen, ehe du landen musst.
Kostet 1 MP.
- ❑ Auf einen Gegner in bis zu 30 m Entfernung zufliegen und im gleichen Zug gegen ihn kämpfen (Prügeln).
Es kostet 1 MP und dein Manöver für die Runde. (V)
- ❑ Ein intensives, summendes Geräusch erzeugen, das andere Leute in den Wahnsinn treibt. Eine Anzahl Personen, die der aufgewendeten Anzahl MP entspricht, erleidet jeweils einen Punkt Zweifel.

INSEKTOID

Dein Körper zeigt Ähnlichkeiten zu dem von Insekten.
Mit dieser Mutation kannst du:

- ❑ Schaden von außerhalb mittels deines Exoskeletts von dir abgleiten lassen. Jeder aufgewendete MP reduziert den genommenen Schaden um einen Punkt. (R)
- ❑ Für einen MP ein paar Minuten lang an einer senkrechten Oberfläche entlang klettern.
- ❑ Leichte Wunden schnell verheilen lassen. Jeder ausgegebene MP heilt einen Punkt des bereits angerichteten Schadens, sogar dann, wenn du bereits gebrochen wurdest. Die Mutation vermag es nicht, kritische Wunden zu heilen.

LEBENDER MAGNET

Du kannst starke Magnetfelder erzeugen.

Damit kannst du:

- ❑ Metallgegenstände in kurzer Entfernung wegschieben, so lange sie weniger wiegen als du selbst.
- ❑ Metallgegenstände auf einen Gegner innerhalb kurzer Entfernung schleudern. Der Schaden entspricht der Anzahl aufgewendeter MP.
- ❑ Dich gegen Kugeln und andere Angriffe mit metallischen Projektilen oder Nahkampfwaffen abschirmen. Jeder ausgegebene MP reduziert den Schaden durch einen solchen Angriff um 1. (R)

LEICHENFRESSER

Dein Metabolismus ist ungewöhnlich robust, und das gleiche gilt für deine Kiefer und Zähne. Du kannst:

- ❑ Rohes Fleisch essen, sogar mehrere Tage, nachdem die Beute bereits tot ist, ohne Fäulnispunkte zu bekommen (siehe Seite Seite 26). Kleine Beute zählt jeweils als eine Ration Fraß. Größere Kreaturen und Humanoide zählen als zwei Rationen.
- ❑ Ein Opfer innerhalb einer Armeslänge beißen. Der Angriff verursacht Schaden gleich der Anzahl der aufgewendeten MP.

MENSCHLICHE PFLANZE

Dein Körper hat Merkmale aus der Pflanzenwelt übernommen. Du bist in der Lage:

- ❑ Dich von Sonnenlicht zu ernähren. Gib einen MP aus, um auf eine Portion Fraß verzichten zu können. Funktioniert nur im Freien.
- ❑ Deinen Körper mit spitzen Dornen zu überziehen, die du im Nahkampf einsetzen kannst. Jeder ausgegebene MP entspricht einem Schadenspunkt, den dein Angriff anrichtet.
- ❑ Deine dicke Borke einzusetzen, um die Wucht von Angriffen abzumildern. Jeder ausgegebene MP reduziert den erlittenen Schaden um einen Punkt. (R)

PARASIT

Deine Kräfte funktionieren bei humanoiden Wesen. Du kannst:

- ❑ Einem Opfer für jeden ausgegebenen MP einen Punkt von einem beliebigen Attribut stehlen. Du kannst deinen eigenen Maximalwert nicht übersteigen. Heilt keine kritischen Wunden und hat keine Auswirkungen auf dauerhaftes Trauma.
- ❑ Einem anderen Mutanten eine Mutation stehlen. Dies kostet dich 1 MP. Du kannst die Mutation in der nächsten Runde verwenden. Danach bekommt das Opfer sie jedoch zurück.
- ❑ Das Trauma eines anderen Humanoiden heilen. Jeder Punkt, der geheilt werden soll, kostet dich 1 MP und fügt dir die gleiche Art und Menge Trauma zu. Du kannst sogar kritische Wunden heilen – was dich 2 beziehungsweise 4 MP kostet, ohne dich selbst Schaden erleiden zu lassen.

PATHOKINESE

Du hast die Fähigkeit, die Gefühlszustände anderer Humanoider auf Kurze Entfernungen zu beeinflussen. Du kannst:

- ❑ Andere mit Furcht oder Unruhe erfüllen. Dein Opfer erleidet einen Punkt Zweifel für jeden MP, den du aus gibst.
- ❑ Einen Punkt Zweifel pro ausgegebenem MP heilen. Dazu musst du dein Ziel berühren. Du kannst mit dieser Fähigkeit deinen eigenen Zweifel beseitigen.
- ❑ Die Stimmung einer Gruppe beeinflussen. Du hast keinen Einfluss auf konkrete Aktionen einzelner Individuen, kannst aber grundsätzliche Gefühle von Wut, Freude, Leid, Liebe oder Angst verbreiten. Dieser Effekt, der vom SL ausgespielt wird, hält einige Minuten an. Kostet 1 MP.

PUPPENSPIELER

Durch schiere Willenskraft kannst du die Kontrolle über menschenähnliche Kreaturen an dich reißen und sie zu deinen Marionetten machen. Du kannst:

- ❑ Entscheiden, was die nächste Aktion deines Opfers sein wird. Kostet 1 MP. Du musst dem Opfer zuerst tief in die Augen schauen, was nur auf Kurze Entfernungen möglich ist. Das Opfer würfelt normal für die Aktion. Wenn du willst, dass der Beeinflusste eine Mutation einsetzt, musst du die zusätzlich anfallenden Mutationspunkte selbst ausgeben. Wenn du das Opfer zwingst, sich selbst zu verletzen, erleidet es seinen Waffenschaden plus einen für jeden von dir ausgegebenen MP.

PYROKINESE

Du hast die Fähigkeit, Materie mit purer Willenskraft in Brand zu stecken. Du kannst:

- ❑ Einen brennbaren, unbelebten Gegenstand in Brand stecken. Kostet 1 MP.
- ❑ Ein Lebewesen in bis zu Kurzer Entfernung in Flammen aufgehen lassen. Verursacht einen Punkt Schaden pro ausgegebenem MP. Panzerung hat keinerlei Auswirkungen.
- ❑ Eis schmelzen oder einen kalten Bereich aufwärmen, was die Auswirkungen von großer Kälte (siehe Seite 16) für etwa eine Stunde aufhebt. Kostet 1 MP.

REPTILIENARTIG

Dein Körper hat Merkmale von Echten. Du kannst:

- ❑ Die Farbe deiner Haut verändern. Du bist bei Würfeln auf Schleichen automatisch erfolgreich. Angriffe gegen dich werden so ausgeführt, als befände sich der Angreifer in vollständiger Dunkelheit (siehe Seite 102). Damit diese Fähigkeit funktioniert, musst du unbekleidet sein. Kostet 1 MP, der Effekt hält nur wenige Minuten an.
- ❑ Deinen Körper durch Spalten zwingen, die normalerweise viel zu eng für jemanden deiner Größe wären. Kostet 1 MP.
- ❑ Einen Humanoiden in Kurzer Entfernung mit deinen Echsenaugen in deinen Bann ziehen. Dein Opfer erleidet einen Punkt Verwirrung für jeden MP, den du ausgibst.

SÄURESPUCKE

Abnorme Drüsen in deinem Mund erzeugen eine starke Säure. Du kannst:

- ❑ Säure auf ein Ziel in kurzer Entfernung spucken. Kostet 1 MP, verursacht 1 Punkt Direktschaden und einen weiteren Schadenspunkt in jeder Runde, bis das Opfer erfolgreich auf Bewegen würfelt, um die Säure abzuschütteln oder abzustreifen. Panzerung ist wirksam gegen die Säure.
- ❑ Säure aus deinen Drüsen verwenden, um ein dünnes Seil, eine Gitterstange oder einen anderen kleinen oder schmalen Gegenstand zu zerfressen. Kostet 1 MP.
- ❑ Ein einfaches Schloss zu zerstören. Kostet 1 MP.

SONAR

Indem du hochfrequente Geräusche von dir gibst und auf die Echos hörst, kannst du:

- ❑ Für ein paar Minuten in vollständiger Dunkelheit sehen. Kostet 1 MP.
- ❑ Mehrere Gegner in Kurzer Entfernung betäuben. Eine Anzahl von Gegnern entsprechend den ausgegebenen MP erleidet jeweils einen Punkt Erschöpfung.
- ❑ Die Zielgenauigkeit eines Gegners in Kurzer Entfernung stören, wenn er Schießt. Jeder MP, den du aus gibst, eliminiert ein , das er gewürfelt hat. (R)

SPOREN

Deine Sporen können:

- ❑ Augenbrennen und Hautjucken beim Ziel verursachen. Für jeden MP, den du bei der Aktivierung der Mutation aus gibst, erleidet dein Opfer einen Punkt Erschöpfung.
- ❑ Das Ziel aufgrund des Gestanks der Sporen schreckliche Übelkeit erleiden lassen. Für jeden MP, den du aus gibst, erleidet dein Opfer einen Punkt Schaden. Panzerung hat keinerlei Auswirkungen.
- ❑ Dich in einer Wolke verbergen. Indem du dich in der Wolke versteckst, kannst du einem Konflikt entkommen, ohne auf Bewegen würfeln zu müssen. Kostet 1 MP.

SPRINTER

Deine Beinmuskeln sind auf Schnelligkeit ausgelegt. Auf kurzen Strecken kannst du außerordentlich schnell rennen. Du kannst:

- Deine Bewegungsgeschwindigkeit eine Runde lang effektiv verdoppeln. Jedes Manöver, das du für Bewegung aus gibst, zählt doppelt. Kostet 1 MP. (V).
- Aus einem Konflikt entkommen, ohne auf Bewegen würfeln zu müssen. Kostet 1 MP.

SPURENLESER

Dein Geruchssinn ist extrem gut ausgebildet.

Du kannst:

- ❑ Der Fährte einer Person oder eines Monsters folgen wie ein Bluthund. Kostet 1 MP pro Tag.
- ❑ Einen Gegner riechen, der sich an dich anschleicht. Jeder MP, den du einsetzt, kontert ein ☢, das vom Gegner gewürfelt wurde. Kostet 1 MP.
- ❑ In der Zone Fraß finden. Kostet dich 1 MP und liefert dir 1W6 Rationen von der Fäulnis kontaminierten Fraßes.

TELEPATHIE

Durch deine schiere Willenskraft kannst du die Gedanken anderer humanoider Wesen, die sich innerhalb einer Kurzen Entfernung aufhalten, lesen und beeinflussen. Du kannst:

- ❑ Für jeden ausgegebenen MP die Antwort auf eine der folgenden Fragen erhalten: Lügt das Ziel? Verbirgt es etwas? Was denkt es im Augenblick?
- ❑ Einen einfachen Gedanken im Bewusstsein des Ziels einpflanzen. Der Beeinflusste wird fest daran glauben, dass die Idee von ihm stammt. Kostet 1 MP.
- ❑ Einen geistigen Kurzschluss erzeugen, der das Hirn deines Opfers durcheinander bringt. Verursacht einen Punkt Verwirrung pro ausgegebenem MP.

TIERMENSCH

Du bist halb Mensch, halb wilde Bestie. Du kannst:

- ❑ Einen oder mehrere Gegner auf Armeslänge mit deinen Fängen und Klauen angreifen. Sie erleiden insgesamt Schaden entsprechend der MP, die du aus gibst. Verteile die Schadenspunkte auf die Gegner, wie es dir beliebt.
- ❑ Ein animalisches Brüllen ausstoßen. Ein Gegner pro ausgegebenem MP erleidet einen Punkt Zweifel, sofern er sich innerhalb Kurzer Entfernung aufhält.
- ❑ Wenn du durch Schaden oder Erschöpfung gebrochen wirst, kannst du noch einmal aufstehen und heilst 1 Traumapunkt pro ausgegebenem MP Du erleidest die normalen Auswirkungen von kritischen Wunden.

VIERARMIG

Du hast nicht zwei Arme, sondern vier. Damit kannst du:

- ❑ Zweimal hintereinander Prügeln, und zwar im gleichen Zug. Der zusätzliche Angriff kostet dich 1 MP und dein Manöver für den Zug. (V)
- ❑ Dich gegen mehrere Nahkampfangriffe im gleichen Zug verteidigen. Jede Verteidigung über die erste hinaus kostet dich 1 MP. (V)
- ❑ Mühelos klettern. Du kannst 1 MP ausgeben, anstatt auf Bewegen zu würfeln, wenn du einen schwierigen Aufstieg versuchst.