

# SONDERREGELN

Inhalt	Seite
Postapokalyptische Einflüsse	1
Feuer	7
Kämpfe im Dunkeln	7
Scharfschützenkampf	9
Schusswaffen und Kaliber	9
Wettrennen	12
Wettsaufen	13
Handeln und Plündern (Funde)	15
Training	23

## 1. Postapokalyptische Einflüsse

Das Leben in einer postapokalyptischen Welt fordert seinen Tribut. Zu Beginn eines Abenteuers kann der SM mit dem W100 auswürfeln, welches Ereignis die Spieler betreffen könnte. Das Ergebnis kann der SM gegenüber den Spielern zunächst geheim halten.

- Wenn ein Ereignis nur eine Person aus der Gruppe betreffen soll, wird mit dem W20 ermittelt, welche Person es betrifft. Dabei werden Spieler-Charaktere, wie auch Nicht-Spieler-Charaktere einbezogen und Personen mit einem GL-Wert von mind. 18 sollten in der Würfelauswahl eine höhere Unwahrscheinlichkeit erhalten.

W100	Einfluss	Erläuterung	Regelhinweise
01 - 02	Amöbenruhr	Ein Charakter hat sich durch verunreinigtes Wasser kontaminiert.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ein Charakter wird mit dem W20 ermittelt.</li> <li>• Der Spieler muss für seinen Charakter vor dem Abenteuer einen TW auf VIT machen. Je nach TW hatte sich der Charakter verschieden stark mit der Amöbenruhr infiziert. (Bei einem guten oder meisterhaften TW wurde er nicht infiziert.) Die Auswirkungen finden nun im Spiel statt. Siehe Pathogene!</li> </ul>
03 - 04	Ascheregen	Durch einen Vulkanausbruch und starkem Wind erreicht eine Aschewolke das Gebiet, in dem sich die Charaktere aufhalten.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Der Ascheregen hält W6 Std. lang an.</li> <li>• Visuelle TW werden bei allen Personen, die sich im Freien aufhalten - 4 WM.</li> <li>• Ohne Atemschutzmasken muss den Charakteren nach jeder ¼ Std., die sie der Atmosphäre ausgesetzt sind, einen TW auf VIT schaffen, sonst erleidet man Atemnot (siehe Gesundheitsstörungen!) und - W4 VIT.</li> </ul>
05 - 06	Blinddarm	Ein Charakter der Gruppe erleidet zu Beginn des Abenteuers Schmerzen im Blinddarm. Dem Charakter wird es zunächst wie Magenschmerzen vorkommen.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ein Charakter wird mit dem W20 ermittelt.</li> <li>• Der Person muss morgens, nachmittags und abends der TW auf VIT gelingen, sonst erleidet sie - 2 LE und - 1 VIT.</li> <li>• Ist der TW auf VIT 3 x hintereinander erfolgreich gelungen, ist die Person von alleine wieder genesen.</li> <li>• Sinkt VIT unter 10, erleidet der Charakter Fieber (siehe Gesundheitsstörungen!)</li> <li>• Sinkt LE unter 10, erleidet der Charakter Schmerzen im rechten Bein. Bewegungen mit dem Bein werden - 2 WM. Außerdem mag der Charakter nicht essen. Um sich zum Essen zu zwingen, muss ihm der TW auf WS gelingen.</li> <li>• Sinkt LE unter 7, muss sich der Charakter übergeben (siehe Gesundheitsstörungen!) Außerdem leidet er unter Diarrhö (siehe Gesundheitsstörungen!)</li> <li>• Ohne ärztliche Behandlung wird er schließlich an den Folgen eines geplatzten Wurmfortsatzes sterben.</li> </ul>

W100	Einfluss	Erläuterung	Regelhinweise
07 - 08	Cholera	Ein Charakter hat sich durch verunreinigtes Wasser kontaminiert.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ein Charakter wird mit dem W20 ermittelt.</li> <li>Der Spieler muss für seinen Charakter vor dem Abenteuer einen TW auf VIT machen. Je nach TW hatte sich der Charakter verschieden stark mit der Cholera infiziert. (Bei einem guten oder meisterhaften TW wurde er nicht infiziert.) Die Auswirkungen finden nun im Spiel statt. Siehe Pathogene!</li> </ul>
09 - 10	Dieb	Ein Charakter wird im Laufe des Abenteuers von einem sehr geschickten Dieb bestohlen (z. B. von einem Nomaden).	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ein Charakter wird mit dem W20 ermittelt.</li> <li>Der SM ermittelt per Würfel, was von seinem Besitz entwendet wurde.</li> <li>Der Charakter bemerkt es erst später.</li> </ul>
11 - 12	Ektomonie	Ein Charakter, der Psinetiker ist, wird mit Ektomonie infiziert. Ektomonie ist ansteckend!	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ein Charakter (Psinetiker) wird mit dem W20 ermittelt.</li> <li>Wie schwer er erkrankt ist, entscheidet ein TW auf VIT. (Siehe Pathogene!)</li> </ul>
13 - 14	Epidemie	Die Gruppe kommt in ein Gebiet, in dem sich ein Erreger ausgebreitet hat.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Um welches Pathogen es sich handelt, wird vom SM anhand der Liste der Pathogene ermittelt. Das Pathogen muss dabei zum Ort und zur Situation passen. Siehe Pathogene!</li> </ul>
15 - 16	Erdbeben	Ein Erdbeben der Stärke 6 - 7 tritt auf.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Der SM ermittelt zuvor per Würfel, zu welcher Zeit das Erdbeben stattfinden wird.</li> <li>Um sich auf den Beinen zu halten ist ein TW auf MOT nötig.</li> <li>Herab fallende Gegenstände verursachen 5 / 6 / 6+W6 TP, wie durch eine schwere Schlagwaffe. Um den Gegenständen auszuweichen, muss ein TW auf REFL und MOT gelingen.</li> </ul>
17 - 18	Erkältung	Ein Charakter erleidet eine Erkältung. Das Rhinovirus ist ansteckend!	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ein Charakter wird mit dem W20 ermittelt.</li> <li>Wie schwer er erkrankt ist, entscheidet ein TW auf VIT. (Siehe Pathogene, Rhinovirus!)</li> </ul>
19 - 20	Fund	Die Gruppe macht einen besonderen Fund, z. B. Alkohol, Medikamente, Geld, Waffe, Strandgut, eine wertvolle Information o. ä.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Der Fund muss von der Gruppe jedoch gefunden werden. (Siehe unten, unter Handeln und Plündern!)</li> </ul>
21 - 22	Furz	Ein Charakter muss zu einer ermittelten Uhrzeit plötzlich einen starken Furz von sich geben.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Der Charakter wird per Würfel ermittelt.</li> <li>Die Uhrzeit, wann es zu der lauten Flatulenz kommt, wird per Würfel ermittelt.</li> <li>Dem Charakter muss in dem Moment der TW auf WS gelingen, sonst wird es ein feuchter Furz.</li> </ul>
23 - 24	Gewitter	Ein Gewitter tritt auf, mit Sturm und Starkregen.  Wenn die Region das Gewitter aus klimatischen Gründen nicht zulässt, muss der Wurf wiederholt werden!	<ul style="list-style-type: none"> <li>Das Gewitter hält W6 x ¼ Std. an.</li> <li>Das kommende Gewitter kann frühzeitig mit einem TW auf Survival erkannt werden.</li> <li>Halten sich die Charaktere im Freien auf, sind die Klamotten und alles andere in wenigen Sekunden völlig durchnässt.</li> <li>Auf freier Fläche oder in der Nähe eines Ableiters kann ein Blitz gefährlich werden. In dem Fall muss dem Charakter ein TW auf GL gelingen, sonst schlägt der Blitz bei ihm ein. Die Stärke des Blitzes wird dem Wert 15 und einem TW ermittelt. Der Einschlag verursacht demnach dann 10 / 15 / 15 + W12 TP. (Siehe in der Trefferliste unter Brandwaffen!)</li> <li>Einem Blitz kann man nur mit Superagilität ausweichen.</li> </ul>
25 - 26	GMP mit EMP	Ein findet ein lokaler Geomagnetischer Puls statt. Dieser wird von einem elektromagnetischen Puls begleitet. GMP und EMP sind nur an ihren Auswirkungen erkennbar.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Der SM ermittelt zuvor per Würfel, zu welcher Zeit der GMP stattfinden wird.</li> <li>Der EMP dauert W6 x ¼ Std.</li> <li>Alle elektronischen Techniken werden zerstört, sofern sie nicht gesichert sind.</li> <li>Allen Betroffenen muss der TW auf VIT gelingen, sonst erleiden sie Kopfschmerzen (siehe Gesundheitsstörungen!)</li> </ul>

W100	Einfluss	Erläuterung	Regelhinweise
27 – 28	GMP mit EMP und Re-Primatisierung	Ein findet ein lokaler Geomagnetischer Puls statt. Dieser wird von einem elektromagnetischen Puls begleitet und es findet bei Menschen in der Umgebung eine Re-Primatisierung statt.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Der SM ermittelt zuvor per Würfel, zu welcher Zeit der GMP stattfinden wird.</li> <li>• Der EMP dauert ¼ Std.</li> <li>• Alle elektronischen Techniken werden zerstört, sofern sie nicht gesichert sind.</li> <li>• Allen Betroffenen muss der TW auf VIT gelingen, sonst erleiden sie Kopfschmerzen (siehe Gesundheitsstörungen!)</li> <li>• Alle Menschen müssen zuerst einen TW auf GL schaffen, sonst verwandeln sie sich in Tuatahi.</li> <li>• Die Menschen, die sich nicht verwandelt haben, müssen danach einen TW auf GL schaffen, sonst werden sie ohnmächtig (siehe Gesundheitsstörungen!)</li> <li>• Die Menschen, die sich nicht verwandelt haben und nicht ohnmächtig geworden sind, erleiden Kopfschmerzen (siehe Gesundheitsstörungen!)</li> <li>• W100 Menschen verwandeln sich zu Tuat</li> </ul>
29 – 30	Grausamer Fundort	Die Gruppe stößt auf einen furchtbaren Ort.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Es kann sich beispielsweise um einen extremen Leichenfund handeln.</li> <li>• Die Situation fordert einen TW auf WS, sonst erleidet man einen Wahn.</li> </ul>
31 – 32	Hagelschlag	Ein Hagelsturm bricht aus, mit faustgroßen Hagelbällen.  Wenn die Region den Hagelschlag aus klimatischen Gründen nicht zulässt, muss der Wurf wiederholt werden!	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Der Hagelsturm hält W20 Min. lang an.</li> <li>• Der kommende Hagelsturm kann frühzeitig mit einem TW auf Survival erkannt werden.</li> <li>• Auf alle Personen, die sich im Freien aufhalten, schlagen je Sek. W6 Hagelbälle ein. Sie verursachen 3 / 4 / 4 + W6 TP, wie ein Stein. Der TW wird mit dem Wert 12 ermittelt.</li> <li>• Dem Hagel kann man nur mit der Psinetik Superagilität ausweichen.</li> <li>• Zu Beginn und nach jeder Aktion kann man sich vor dem Hagel in Sicherheit bringen, wenn TW wie Rennen gelingen und man dann Schutz findet.</li> </ul>
33 – 34	Hitze	Die Temperaturen steigen unerwartet stark, es ist wolkenlos und die Sonne scheint besonders stark.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Der hohe Temperaturanstieg hält W20 Tage lang an.</li> <li>• Es besteht Gefahr vor Dehydrierung, Sonnenbrand und Sonnenstich (siehe Gesundheitsstörungen!)</li> </ul>
35 – 36	Klamotten-Schwund	Die Klamotten eines Charakters sind in Mitleidenschaft geraten.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ein Charakter wird mit dem W20 ermittelt.</li> <li>• Anhand der Trefferliste wird ermittelt, welche Klamotte kaputt gegangen ist.</li> </ul>
37 – 38	Müll	Die Spieler durchqueren unbewusst ein vermülltes, toxisches Gebiet.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Durch das Durchlaufen im hohen Gras erleiden die Betroffenen Juckreiz (siehe Gesundheitsstörungen!)</li> <li>• Der Juckreiz kann mit Hilfe von Salbe mit Penizillin behandelt werden.</li> </ul>
39 – 40	Notdurft	Ein Charakter muss irgendwann dringend kacken.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ein Charakter wird mit dem W20 ermittelt.</li> <li>• Der SM ermittelt per Würfel, zu welcher Zeit die Notdurft stattfinden wird.</li> <li>• Schafft es der Charakter nicht innerhalb der nächsten W6 Min., sich zu entleeren, geht die Notdurft in die Hose.</li> </ul>

W100	Einfluss	Erläuterung	Regelhinweise
41 - 42	Orkan	Ein Zyklon bewegt sich mit großer Geschwindigkeit über die Landschaft.  Wenn die Region den Orkan aus klimatischen Gründen nicht zulässt, muss der Wurf wiederholt werden!	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Der Orkan kann frühzeitig mit einem TW auf Survival erkannt werden.</li> <li>• Der Orkan wird starke Verwüstungen anrichten und viele Verstecke halten einem Orkan nicht stand.</li> <li>• Wer von dem Luftwirbel erfasst wird, wird W20 Meter weit durch die Luft fortgerissen und erleidet beim Aufschlag dann W20 TP. In der Trefferliste wird das Ergebnis aus der Liste der Schweren Schlagwaffen ermittelt.</li> <li>• Durch den Orkan werden auch schwere Gegenstände durch die Luft geschleudert. Ein TW auf GL kann entscheiden, ob etwas auf eine Person zurast. Mit den TW auf REFL und MOT kann man diesen Dingen ausweichen.</li> </ul>
43 - 44	Plünderer	Eine Bande von Plünderern tritt auf und fordert Tribut. Ansonsten kommt es zum Kampf.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Die Plünderer treten möglichst zu Beginn des Abenteuers auf.</li> <li>• Die Plünderer entsprechen der Anzahl und Bewaffnung der Heldengruppe.</li> <li>• Die Plünderer flüchten oder ergeben sich dann, wenn sie merken dass sie im Kampf deutlich unterlegen sind.</li> </ul>
45 - 46	PTBS	Ein Charakter erleidet eine Posttraumatische Belastungsstörung.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ein Charakter wird mit dem W20 ermittelt.</li> <li>• Siehe Gesundheitsstörungen!</li> </ul>
47 - 48	Sandmücke	Die Gruppe wird am Strand von Sandmücken belästigt.  Sollte die Gruppe nicht an einen Strand kommen, muss der Wurf wiederholt werden!	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Durch die Sandmücken erleidet jeder Charakter W4 Einstiche, die Juckreiz verursachen (- 1 LE und - 1 VIT).</li> <li>• Es wird danach mit einem TW auf VIT ermittelt, ob die Charakter sich dadurch einen Erreger eingefangen haben. Dabei ist auch die Anzahl der Einstiche entscheidend. Siehe dazu in der Rubrik „Welt“ unter „Kreaturen“ und dort bei der Sandmücke!</li> </ul>
49 - 50	Sandsturm	Ein Sandsturm bricht über die Region ein.  Wenn die Region den Sandsturm aus klimatischen Gründen nicht zulässt, muss der Wurf wiederholt werden!	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Der Sandsturm hält W6 Std. an.</li> <li>• Der kommende Sandsturm kann frühzeitig mit einem TW auf Survival erkannt werden.</li> <li>• Der Sandsturm verschlechtert die Sicht, so dass visuelle TW bei allen Personen im Freien - 4 WM werden.</li> <li>• Ohne Atemschutzmasken muss den Charakteren nach jeder ¼ Std., die sie der Atmosphäre ausgesetzt sind, einen TW auf VIT schaffen, sonst erleidet man Atemnot (siehe Gesundheitsstörungen!) und - W4 VIT.</li> <li>• Der Sandsturm verschmutzt Fahrzeuge, Waffen usw. Straßen sind nach einer Std. mit einfachen Fahrzeugen nicht mehr befahrbar.</li> </ul>
51 - 52	Schlaflose Nächte	In den folgenden Nächten wird der Schlaf der Charaktere stets unterbrochen.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Die Gründe können vielfältig und unterschiedlich sein, von unangenehmer Wärme, über störende Tiergeräusche bis hin zu unvorhergesehene Störungen und Gefahren. Die Charaktere bekommen wenig Schlaf. Der SM baut verschiedene Gründe ein.</li> <li>• In der ersten Nacht erleiden die Charaktere dadurch - 1 VIT und - 1 WS. Sollte die nächste Nacht erneut so verlaufen, erleiden die Charaktere dann - 1 VIT und - 3 WS und Konzentrationsschwäche (siehe Gesundheitsstörungen!) Die verlorene WS wird durch genügend Schlaf (8 Std.) sofort wieder regeneriert.</li> </ul>

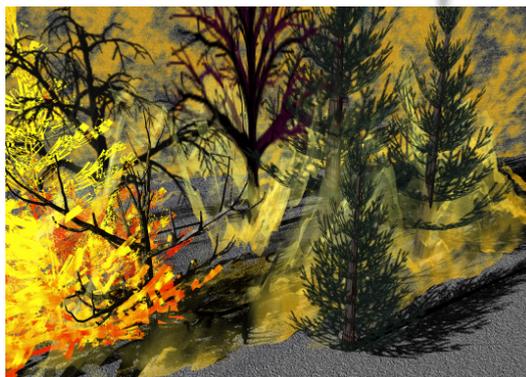
W100	Einfluss	Erläuterung	Regelhinweise
53 – 54	Schneesturm	Ein Schneesturm bricht über die Region ein.  Wenn die Region den Schneesturm aus klimatischen Gründen nicht zulässt, muss der Wurf wiederholt werden!	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Der Schneesturm hält W20 Std. an.</li> <li>• Der kommende Schneesturm kann frühzeitig mit einem TW auf Survival erkannt werden.</li> <li>• Der Schneesturm verschlechtert die Sicht, so dass visuelle TW bei allen Personen im Freien – 4 WM werden.</li> <li>• Der Schneesturm wird schon nach einer ½ Std. die Wege unpassierbar machen. Nach einer Std. werden auch Geländefahrzeuge die Wege nicht mehr befahren können. Häuser werden zugeschneit und es türmt sich meterhoch der Schnee.</li> <li>• Durch den Sturm sinkt auch die Temperatur rapide ab (siehe dazu auch unter Hitze und Kälte bei Gesundheitsstörungen!)</li> </ul>
55 – 56	Schöner Moment	Die Gruppe erlebt einen wunderschönen Moment. Dabei kann es sich um ein Naturschauspiel handeln, um spielende Kinder o. a.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Die Uhrzeit, wann die Gruppe diesen Moment erleben wird, wird per Würfel ermittelt.</li> <li>• Wer von den SC dann dort ist, erhält vorübergehend + 1 VIT und + 1 GL.</li> </ul>
57 – 58	Spirituelles Erlebnis	Ein Charakter erhält während seines nächsten Traumes ein spirituelles Erlebnis, das ihm Hoffnung schenkt	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Der Charakter wird mit dem Würfel ermittelt.</li> <li>• Während seines nächsten Schlafs erhält er ein spirituelles Erlebnis, wie eine Vision, die zu seiner Religiosität passt.</li> <li>• Er erhält danach für W20 Std. in GL + 3 und mögliche negative PM sind vorübergehend verschwunden.</li> <li>• Der Charakter hat das Gefühl, dass alles wieder gut wird und seine Gottheit es gut mit ihm meint.</li> <li>• Sollte der Charakter a-religiös sein, muss ein anderer Charakter ermittelt werden.</li> </ul>
59 – 60	Stallseuche	Eines oder mehrere Tiere im Umfeld der Gruppe ist mit einem Erreger infiziert, der auch eine Gefahr für die Charaktere darstellt.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Als Pathogen stehen Milzbrand und Rotz zur Verfügung. Das Pathogen wird ausgewürfelt.</li> </ul>
61 – 62	Sturm und Tierregen	Ein früherer Tornado bewegt sich noch als Sturm über die Region und lässt neben Starkwind und Regen das sonderbare Phänomen auftreten, dass Tiere vom Himmel fallen.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Der Sturm hält W6 x ¼ Std. lang an.</li> <li>• Sturm und Regen verursachen in wenigen Sekunden nasse Bekleidung.</li> <li>• Plötzlich fallen auch Tiere vom Himmel, die vom W6 ermittelt werden: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 1 – 2 = Fische und andere Seetiere</li> <li>○ 3 – 4 = Frösche</li> <li>○ 5 = Vögel</li> <li>○ 6 = Fledermäuse</li> </ul> </li> </ul> <p>Beim Froschregen überleben relativ viele Tiere. In den meisten Fällen sind die Tiere jedoch gefroren und tot.</p>
63 – 64	Tollwut	Die Charaktere betreten ein Gebiet, in dem Tiere von der Tollwut betroffen sind.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tollwutgebiete sind nicht ausgeschildert, weil die Tollwut erst seit der apokalyptischen Situation wieder aufgetreten ist.</li> <li>• Die Gruppe trifft auf ein tollwütiges Tier, das aggressiv gefährlich und dadurch auch infektiös ist. Sollte die Gruppe selbst ein Tier dabei haben, wird dieses das primäre Angriffsziel des tollwütigen Tieres sein.</li> <li>• Siehe Pathogene!</li> </ul>
65 – 66	Tuatahi	Die Charaktere treffen auf wilde Tuatahi, die mit Knüppeln und Steinen bewaffnet sind und die Gruppe angreifen werden.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Der Angriff findet möglichst zu Beginn des Abenteuers statt.</li> <li>• Es treten 4 + W6 Tuatahi auf.</li> <li>• Die Tuatahi flüchten dann, wenn sie merken dass sie im Kampf deutlich unterlegen sind.</li> </ul>

W100	Einfluss	Erläuterung	Regelhinweise
67 – 68	Tularämie	Die Gruppe kommt in Kontakt mit einem wildlebenden Felltier, das unter Tularämie leidet.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dass das Tier infiziert ist, wird zunächst niemand wissen. Entweder ist es ein zutrauliches Tier oder eines, das bei der Jagd erlegt wird.</li> <li>• Ob die Person, die mit diesem Tier Kontakt haben infiziert werden, entscheidet der TW auf VIT (siehe Pathogene!)</li> </ul>
69 – 70	Tsunami	Ein Tsunami bricht über die Küste herein. Die Ursache dafür war ein weit entferntes seismisches Beben.  Wenn die Region den Tsunami nicht hergibt, muss der Wurf wiederholt werden!	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Der Tsunami hat eine Wellenhöhe von 4 + W6 Metern.</li> <li>• Der Tsunami wird erst kurz vor seinem Eintreffen wahrgenommen. Es bleiben nur W20 Minuten für eine Evakuierung.</li> <li>• Der Tsunami zerstört Straßen, Gebäude, Fahrzeuge und überschwemmt die Gegend. Boote und Schiffe werden an Land gespült.</li> <li>• Betroffene Menschen erleiden durch die Wucht der Welle, mit all dem was sie mitreißt 5 / 6 / 6+W6 TP, wie durch eine schwere Schlagwaffe. Die Folgen werden anhand der Trefferliste ermittelt.</li> <li>• Betroffene Menschen müssen danach den TW auf Schwimmen schaffen, der anfangs – 4 WM wird, sonst ertrinken sie.</li> </ul>
71 – 72	Verdreckte Waffe	Die Schusswaffe eines Charakter ist verdreckt.  Der erste Charakter, der eine Schusswaffe nutzt, ist davon plötzlich betroffen.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sofern der Charakter die Waffe nicht wartet, wird die Waffe beim Einsatz (W6) 1 – 3 = eine Ladehemmung oder 4 – 6 = einen Querschläger erleiden (siehe Kampfrege! Sollte der Charakter in GL einen Wert von 18 haben, ist es nur eine Ladehemmung.</li> <li>• Um das Problem zu beheben, muss die Waffe gereinigt werden (TW auf Waffenkunde).</li> </ul>
73 – 74	Verirrt	Die Gruppe wird sich verfahren oder verlaufen.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Die Gruppe wird sich an einem völlig fremden Ort einfinden, wo sie sich nicht auskennen und Mühe haben, von dort wieder herauszufinden. Dort könnten sie überraschende Entdeckungen machen.</li> </ul>
75 – 76	Verletzungsgefahr	Die Gruppe betritt ein gefährliches Gebiet, z. B. mit spitzen Kakteen, scharfkantigem Vulkan-gestein oder ein bruchfälliges Bauwerk.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Das Gebiet sollte von der Gruppe möglichst zu Beginn des Abenteuers betreten werden.</li> <li>• Jede Person muss einen TW auf GL schaffen, sonst tritt sie in etwas hinein oder verletzt sich an etwas Scharfkantigem.</li> <li>• Die Verletzung bewirkt 3 TP, wie durch ein Skalpell.</li> <li>• Die Trefferliste ermittelt, wo die Verletzung stattfindet, sofern der Charakter dort nicht durch Schutzzüstung geschützt ist.</li> <li>• Die betroffenen Personen müssen einen TW auf VIT schaffen, sonst erleiden sie eine Infektion, die mit dem W6 ermittelt wird: 1 – 3 = Sepsis (siehe unten!); 4 – 6 = Tetanus (siehe Pathogene!)</li> </ul>
77 – 78	Verstopftes Ohr	Ein Charakter leidet unter einem verstopften Ohr.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ein Charakter wird mit dem W20 ermittelt.</li> <li>• Er hört schlecht und seine auditiven TW werden – 2 WM.</li> <li>• Die Verstopfung kann nur durch ärztliche bzw. durch eine entsprechende Pflegekraft mit Hilfe einer Ohrspülung gereinigt werden.</li> </ul>
79 – 80	Wildtier	Die Gruppe kommt in Kontakt mit einem oder mehreren Wildtieren, die einst aus einem Zoo ausgebrochen sind.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Das oder die Tiere werden vom SM aus der Liste der Kreaturen ausgesucht.</li> <li>• Einige Tiere können einen Schreck auslösen.</li> </ul>
81 – 82	Zahn-schmerzen	Ein Charakter leidet unter Zahnschmerzen.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ein Charakter wird mit dem W20 ermittelt.</li> <li>• Siehe Gesundheitsstörungen!</li> <li>• Hinweis: Zahnärzte gibt es nur wenige.</li> </ul>
83 – 97	Der Wurf muss wiederholt werden!		
98 – 100	Es findet kein besonderes Ereignis statt!		

## 2. Feuer

### 2.1. Der Schaden durch Feuer

- Eine Flamme richtet 1 TP an.
- Ein Feuer richtet 5 TP an.
- Ein Flammenwerfer richtet im Zentrum von 3 x 3 Metern 15 TP an, im Streufeld von 5 x 5 Metern 10 TP und im Umkreis von 7 x 7 Metern 5 TP.
- Neben den Folgeschäden, die durch das Feuer angerichtet werden, muss der Charakter einen TW auf MUT machen. Misslingt der TW, erleidet er einen Schreck und rennt brennend davon.



### 2.2. Flammen

- Wenn eine Person eine Flamme abbekommt, brennt diese Flamme an der Körperpartie weiter.
- Mit dem Auftritt der Flamme erleidet der Betroffene 1 TP. Der Betroffene muss nun einen TW auf MUT machen, um keinen Schreck zu erleiden. Misslingt dieser TW, rennt der Betroffene schreiend weg. Die Flammen werden ihn weiter verzehren, sofern der Betroffene nicht in irgendein Gewässer springt oder gelöscht wird.
- Der Betroffene muss außerdem einen TW auf WS schaffen, sonst erleidet er einen Schock.
- Die Flamme kann einfach gelöscht werden, indem man dafür eine Aktion opfert und sie ausklopft, mit dem Talent MOT. Dabei handelt es sich um eine Handlung.
- Sollte die Flamme weiter brennen, breitet sie sich in der nächsten Aktion aus: Eine neue Flamme entsteht. Ein TW auf MUT ist nun nicht mehr nötig. Aber für jede Flamme muss in jeder Aktion ein TW auf WS gemacht werden, sonst erleidet man einen Schock.
- Außerdem verursacht jede weitere Flamme – 1 WM auf alle Talente.
- Eine Flamme frisst sich auch durch NRS und rüstende Bekleidung und dezimiert so den RS. Der NBS wirkt nicht gegen Flammen.
- Schwere Verbrennungen haben einen langen Krankenhausaufenthalt zur Folge.

### 2.3. Feuer breitet sich aus

Die Charaktere können sich in einem Raum oder in einem brennenden Wald befinden. Mit dem Würfel wird ermittelt, wo sich überall ein Feuerherd befindet. Nachdem alle Charaktere an der Reihe waren, wird für jeden Feuerherd ermittelt, wie es sich verhält. Der W10 bestimmt die Richtungen, wohin sich das Feuer ausbreiten könnte.

1	2	3
4	5	6
7	8	9

Der Feuerherd befindet sich auf dem Feld mit der Nummer 5.

- 1 – 4 = Das Feuer breitet sich in die entsprechenden Richtungen aus.
- 5 = Das Feuer breitet sich nicht aus.
- 6 – 9 = Das Feuer breitet sich in die entsprechenden Richtungen aus.
- 10 = Das Feuer erlischt.

- Sollte das Feuer auf ein Feld hin angreifen, wo sich ein Charakter befindet, kann dieser versuchen auszuweichen, indem er z. B. davon springt.

### 2.4. Durch Feuer springen oder rennen

- Wer durch einen Feuerherd hindurch springen oder rennen will, dem muss zuvor der TW auf MUT gelingen (einmalig). Anschließend muss ihm der TW auf Springen oder Rennen gelingen.
- Ein Feuerherd, der 3 Meter (Felder) weit brennt, kann nicht durchquert werden, ohne dass man verbrennt.

### 2.5. Weitere Gefahren

- Metalle und Türgriffe sind durch Feuer überhitzt und verursachen bei Berührung W6 TP und eine mittlere Wunde.
- Durch Feuer können in einem Haus Elemente einstürzen. Hier könnte ein TW auf GL gefordert sein. Ein herunterfallendes Element schadet mit 5 / 6 / 6+W6 TP, wie durch eine schwere Schlagwaffe.
- Die größte Todesursache beim Feuer ist die Rauchvergiftung. In einem Haus muss dem Charakter je Aktion ein TW auf VIT gelingen. Misslingt der TW, wird der Charakter ohnmächtig und erstickt allmählich, wenn ihn niemand rettet.

### 3. Kämpfe im Dunkeln

Es wird zwischen dunkel und düster unterschieden. Im Düstern können die Kontrahenten noch erschwert sehen, aber im Dunkeln gibt es absolut kein Licht, außer jemand benutzt eine Lichtquelle.

#### 3.1. Düstere Umgebung

- Im Düstern werden die entsprechenden Talentwürfe – 2 WM.
- Im Wasser ist eh schon alles verschwommen und – 2 WM; wenn es im Wasser beim tieferen Tauchvorgang auch noch düster wird, erschwert sich der TW um weitere – 2 WM.

#### 3.2. Dunkle Umgebung

Für das Spiel im Dunkeln verwendet der SM ein Raster. Die Spieler wissen absolut nicht, was um ihre Charaktere herum geschieht.

- Bewegungen und Handlungen werden im Dunkeln – 4 WM.
- Niemand kann in absoluter Dunkelheit sehen, außer ...
  - wenn Licht erzeugt wird, z. B. durch eine Fackel oder durch besondere Sinnesfähigkeiten.
- Wird die Dunkelheit teilweise künstlich erhellt, ist es düster.
  - Lichtquellen erleuchten nur ein gewisses Spektrum. Dahinter kann man wiederum nichts mehr sehen. Außerdem kann die Lichtquelle aus der Dunkelheit heraus deutlich erkannt werden.
- Wer sich fortbewegt, könnte gehört werden.
  - Schleicht jemand erfolgreich, kann er von anderen vermutlich nicht gehört werden.
- Ein möglicher TW auf SINN ist eine Kognition. Gelingt dieser TW, erhält die Person Hinweise darauf, aus welcher Richtung er ungefähr was gehört haben könnte (im 90°-Bereich).
  - Ist jemand bereits am Schleichen, muss man einen Gegen-TW auf SINN schaffen, um den Schleichenden wahrzunehmen.
    - Der SM erklärt dem Spieler die Situation beispielsweise so: „Du hörst etwas, ungefähr 2 – 5 Meter rechts von dir. Und gerade aus, etwas weiter weg von dir, scheint auch etwas zu sein.“
  - Der Charakter kann nicht unterscheiden, ob es sich um einen Gegner oder Verbündeten handelt. Räume, die einen Schall verursachen oder Tiere können den Charakter in die Irre führen.
- Wirft jemand etwas willkürlich in die Dunkelheit, kann das Geräusch den ungefähren Standort preisgeben.
- Eine Attacke ins Ungewisse kann durchgeführt werden. Der SM wertet das Ergebnis aus, aber die Auswirkungen können im Verborgenen bleiben.
- Attacken, die im Dunkeln eintreffen, können fast nie pariert werden.
- An Personen, die in SINN einen Wert von mind. 18 haben, kann man sich nicht lautlos anschleichen.

Der SM zieht seine Charaktere möglichst neutral. Sie suchen ebenso nach Geräuschen und verwenden dabei ihre SINN. Wenn sie sich an nichts orientieren können, lässt der SM sie nach dem Zufallsprinzip des W10 laufen. Entsprechend der Abbildung gibt der Würfel an, wohin der NSC ziehen wird. Die 5 ist der Standort. Wird die 5 gewürfelt, bleibt die Person dort stehen und macht evtl. eine andere Aktion, z. B. einen TW auf SINN. Bei 0 muss der Wurf wiederholt werden.

1	2	3
4	5	6
7	8	9

## 4. Scharfschützenkampf

Scharfschützen können Hunderte von Meter von ihren Zielen oder gegenseitig voneinander entfernt sein. Sie wirken aus dem Verborgenen, sind getarnt, versteckt und für herkömmliche Einheiten zu weit weg.

Um einen Scharfschützen ausfindig zu machen, reicht es nicht aus, einen einfachen TW auf SINN zu schaffen. Man benötigt entsprechendes Material und die Erfahrungen, um einen Scharfschützen ausfindig zu machen. Sofern man über geeignetes Material verfügt, kann die Suche oder die Jagd gegen einen Scharfschützen beginnen.

- Der SM erstellt eine grobe Karte, in der die Quadrate des Rasters jeweils 50 Meter Entfernung betragen.
- Der Scharfschütze und die Jäger oder die Scharfschützen werden in diesem Raster postiert.
  - Bislang weiß niemand, wo sich die Kontrahenten befinden.
- Die Kampfliste wird aufgebaut, die Kontrahenten sind entsprechend der Reihenfolge dran.
  - Wie viele Scharfschützen es sind, kann ebenso geheim bleiben.
- Um einen Scharfschützen zu suchen, muss man sich ein Quadrat aussuchen, das im Sichtfeld liegt und dieses beobachten. Gelingt der TW auf SINN, weiß der Sucher, ob und wenn Ja, wo sich der Scharfschütze befindet. In seiner nächsten Aktion könnte er seinen Schuss abgeben oder etwas anderes machen (z. B. vorrücken).
- Für die NSC-Einheiten (evtl. auch andere Scharfschützen) würfelt der SM aus, welches Quadrat ausgespäht wird.
- Beim Scharfschützenduell wird in „groben Aktionen“ gespielt:
  - Eine grobe Aktion kann sein: Ein Schuss abgeben (TW auf SINN und FK), 50 Meter weiter vorrücken (TW auf Schleichen und Tarnen), Ausspähen (TW auf SINN und WS).
- Ein Schuss wird von allen gehört. In einem Spektrum von 90 ° kann nun jeder Scharfschütze zuordnen, woher der Schuss kam. Bei lautlosen Schüssen ist das natürlich nicht der Fall.
- Findet ein Kampf gegen Scharfschützen im näheren Umfeld statt, kann ein normales Kampffeld genutzt werden. Der Suchende wählt dann eine 90°-Richtung aus, in die er alle Felder ausspähen kann (mit geeignetem Material).

## 5. Schusswaffen und Kaliber

In der Postapokalypse Neuseelands lassen sich nur wenige Schusswaffen finden. 2019, nach dem Terroranschlag auf eine Moschee in der Stadt Christchurch, also ein Jahr vor der Katastrophe, hat die Regierung Neuseelands halbautomatische Waffen verboten und die Bevölkerung dazu aufgefordert, die Waffen freiwillig abzugeben. Das wurde weitestgehend auch getan. Es sind nur noch wenige Schusswaffen im Umlauf und dennoch verwandelte die postapokalyptische Stimmung die Kleinstädte in eine Szenerie romantisierter Frontierzeiten. Die meisten Schusswaffen stammen aus alten Polizeibehörden oder vom Militär. Ebenso schwierig ist es, an die passenden Patronen zu kommen. Der Beruf des Büchsenmachers dürfte in den kommenden Jahren darum wieder in Mode kommen, aber derzeit gibt es sie noch äußerst selten.

### Die Probleme mit den Schusswaffen

- Im Outplay kann sich der Spieler vor dem ersten Abenteuer Schusswaffen kaufen, aber auch nur, wenn er dafür das Geld hat, denn Schusswaffen sind teuer.
- Büchsenmacher und Waffenhändler sind äußerst selten. Außerhalb der großen Städte kann mit dem W20 ermittelt werden, ob es sie dort überhaupt gibt:
  - 1 – 3 = es existiert ein Büchsenmacher
  - 4 – 6 = es existiert ein Waffenhändler (dieser bezieht seine Waren vor allem von Nomaden)
  - 7 – 9 = es existiert ein Büchsenmacher und ein Waffenhändler
  - 10 – 20 = die Kommune besitzt keinen der beiden Handelsbetriebe.
- Waffenhändler beziehen ihre Waffen vor allem von Nomaden, die verlassene Häuser plündern. Dabei fallen vor allem Klingen- und Schlagwaffen an. Selten auch mal eine Schusswaffe. Ob der Waffenhändler die gewünschte Waffe hat, kann ein einfacher Würfelwurf entscheiden: 1 – 10 = diese Waffenform ist derzeit nicht verfügbar; 11 – 20 = diese Waffenform ist erhältlich.

...

- Wenn Menschen mit Schusswaffen durch die Gegend laufen, werden sie auch zu einem beliebigen Ziel von Räufern, denn eine Schusswaffe kann in der postapokalyptischen Zeit lebensrettend sein. Besonders begehrt sind vollautomatische Schusswaffen mit Dauerschuss. Diese werden auch gerne von Soldaten konfisziert.
- Viele Kommunen erlauben das Führen von Schusswaffen, aber der Einsatz der Waffe kann rechtliche Konsequenzen haben, wenn damit bewusst jemand mit Mordabsicht erschossen wird. Bei den meisten öffentlichen Geschäften, vor allem in vielen Saloons, müssen Schusswaffen und andere gefährdende Waffen am Eingang abgegeben werden.
- Die Nutzung von Schusswaffen hat weitere Nachteile: Der Schuss ist meistens laut und würde in freier Wildbahn oder in Städten Tuatahi anlocken. Und wenn die Waffe nicht stetig gereinigt wird, können gefährliche Ladehemmungen oder Querschläger entstehen. Außerdem: Wenn die Munition verschossen ist, trägt man eine teure Waffe mit sich herum, die man nicht mehr nutzen kann.
- Schusswaffen haben verschiedene Projektilformate. Findet man irgendwo eine andere Schusswaffe oder eine Schachtel Patronen oder entwendet man einer Person dessen Waffe, müssen die Patronen nicht zu der eigenen Waffe passen. Es gibt folgende typische Waffengattungen und Kaliber zur Auswahl, die bei Funden und Entwendungen per Würfel ermittelt werden:

W100	Munition	Geeignet für folgende Schusswaffen:						
		Pistolen	Revolver	Büchsen	Flinten	MP	MK	MG
01 - 02	4,25 x 10 mm	X						
Jedoch nur für die Taschenpistole Liliput (Modell 1)								
03 - 04	4,6 x 30 mm					X		
Jedoch nur für Maschinenpistole HK MP7								
05 - 06	5,45 x 39 mm						X	
Jedoch nur für Maschinekarabiner AK-74								
07 - 13	5,56 x 45 mm			X		X	X	
14 - 18	5,7 x 28 mm	X		X		X		
Bei MP nur für die Maschinenpistole FN P90; bei Pistolen auch geeignet für den Liberator (3D-Drucker-Pistole); außerdem entscheidet der W6: 1 - 4 = normale Patrone; 5 = Hohlspitzgeschoss; 6 = Unterschallmunition. Für den Liberator ist Hohlspitzgeschoss nicht geeignet.								
19 - 21	6,35 x 15 mm	X						
Auch geeignet für die Taschenpistole Liliput (Modell 2)								
22 - 24	7,62 x 33 mm	X		X			X	
25 - 26	7,62 x 39 mm			X			X	
Bei Maschinekarabiner nur für AK-47								
27 - 33	7,62 x 51 mm			X			X	X
Auch geeignet für Scharfschützengewehre								
34 - 38	7,62 x 63 mm			X				X
39 - 41	7,62 x 65 mm			X				
42 - 44	7,62 x 66,5 mm			X				
Auch geeignet für Scharfschützengewehre								
45 - 47	7,62 x 67 mm			X				
Auch geeignet für Scharfschützengewehre								
48 - 52	7,65 x 17 mm	X						
53 - 57	7,65 x 21 mm (R)	X	X					
58 - 60	8,5 x 63,5 mm			X				
Auch geeignet für Scharfschützengewehre								
61 - 63	8,6 x 70 mm			X				
Vorrangig verwendet für Scharfschützengewehre								
64 - 70	9 x 19 mm	X				X		
Außerdem entscheidet der W6: 1 - 4 = normale Patrone; 5 = Hohlspitzgeschoss; 6 = Unterschallmunition.								
71 - 73	9 x 33 R		X					
74 - 76	11 x 33 R	X	X					
77 - 81	11,4 x 33 R		X					
82 - 84	11,43 x 22 mm	X	X			X		
85 - 87	12,7 x 41 R			X				
88 - 89	12,7 x 99 mm			X				X
Nur geeignet für Scharfschützengewehre und das schwere Maschinengewehr Browning M2.								
90 - 92	12/70				X			
93 - 97	12/76				X			
98 - 100	20/76				X			

#### Hintergründe zu den Munitionstypen:

- 4,25 x 10 mm: Die Patrone wird „4,25 mm Liliput“ genannt, weil sie vorrangig für die sehr kleine Taschenpistole Liliput hergestellt wurde. Sie ist im Grunde nur für dieses Sammlerobjekt nutzbar und hat außerdem nur eine sehr geringe Durchschlagskraft.
- 4,6 x 30 mm: Die Patrone wurde von Heckler und Koch für die Maschinenpistole MP7 entwickelt. Sie bietet einen starken Durchschlag und wird für verschiedene Maschinenpistolen genutzt.
- 5,45 x 39 mm: Patrone mit Hartkernmunition, die in Russland ausschließlich für den vollautomatischen Maschinenkarabiner AK-74 entwickelt wurde, als Kontrahent zur NATO-Patrone 5,56 x 45 mm. Nur wenige Hersteller vermarkteten die Patrone ohne Stahlkern für zivile Zwecke.
- 5,56 x 45 mm NATO: Standardpatrone der NATO, die vorrangig für Maschinenkarabiner verwendet wird. Entwickelt wurde die Patrone von der Firma Remington, darum oft auch als „.223 Rem.“ bezeichnet. Das Kaliber wird eingesetzt in Maschinenkarabinern, in Maschinenpistolen und in Repetier- und halbautomatischen Büchsen bei Sportwettkämpfen und bei der Jagd.
- 5,7 x 28 mm: Die Pistolenpatrone wurde von der Fabrique Nationale hergestellt. Sie besitzt eine hohe Durchschlagskraft. Die Patrone wird vielfältig hergestellt und genutzt, so für die Maschinenpistole FN P90, als Unterschallmunition, als Hohlspitzgeschoss, als Jagdmunition im Gewehr, für Sportpistolen und Polizeidienstwaffen, wie auch für die im 3D-Drucker hergestellte Liberator-Pistole.
- 6,35 x 15 mm: Pistolenpatrone, die von der Firma Browning entwickelt wurde und auch unter der Bezeichnung „6,35 mm Browning“ oder „.25 ACP“ bekannt ist. Sie wurde weltweit von weiteren Herstellern hergestellt und wird für verschiedene Taschenpistolen genutzt und ebenso für eine spätere Version der Liliput-Taschenpistole.
- 7,62 x 33 mm: Patrone, die zunächst von der Firma Winchester für den US-Maschinenkarabiner M1 entwickelt wurde. Sie trägt die Bezeichnung „.30 Carabine“. Sie wird eingesetzt in verschiedenen Sportgewehren, in Gewehren und Pistolen.
- 7,62 x 39 mm: Mittelpatrone, die in Russland entwickelt wurde und vor allem in Russland und China, aber auch in anderen Staaten eingesetzt wurde. Sie wird auch als Kurzpatrone M43 bezeichnet und wurde in den bekannten AK-47-Sturmgewehren verwendet. Das Kaliber wird in halbautomatischen Gewehren und Maschinenkarabinern eingesetzt.
- 7,62 x 51 mm NATO: Weit verbreitete Gewehrpatrone im westlichen Militär und die Standardpatrone der NATO. Ihr Einsatz weitete sich bis nach Australien und Neuseeland aus. Entwickelt wurde die Patrone von der Firma Winchester, darum oft auch als „.308 Win.“ bezeichnet. Die Patrone löste in der Nato die .30-06 Spr. ab. Das Kaliber wird eingesetzt in Maschinenkarabinern, leichten Maschinengewehren, vollautomatischen Büchsen und Scharfschützengewehren.
- 7,62 x 63 mm: Standardmunition für Gewehre in der US Army. Entwickelt wurde die Patrone von der Firma Springfield, darum oft auch als „.30-06 Spr.“ bezeichnet. Das Kaliber wird eingesetzt in Repetier- bis vollautomatischen Büchsen und leichten Maschinengewehren.
- 7,62 x 65 mm: Gewehrpatrone, die zur Jagd eingesetzt wird. Sie wurde von der .300 Winchester Magnum abgelöst. Entwickelt wurde die Patrone von der Firma Norma, darum oft auch als „.308 Norma Magnum“ bezeichnet. Das Kaliber wird in Jagdgewehren eingesetzt.
- 7,62 x 66,5 mm: Gewehrpatrone, die vor allem im europäischen Raum zur Jagd eingesetzt wurde. Entwickelt wurde die Patrone von der Firma Norma, darum oft auch als „.300 Winchester Magnum“ bezeichnet. Das Kaliber wird eingesetzt in Jagd-Repetiergewehren und Scharfschützengewehren.
- 7,62 x 67 mm: Gewehrpatrone, die von der Firma Winchester hergestellt wurde. Sie trägt die Bezeichnung „.300 Winchester Magnum“ und wird für Jagdgewehre und Scharfschützengewehre genutzt.
- 7,65 x 17 mm: Pistolenpatrone, die von der Firma Browning hergestellt wurde und unter der Bezeichnung „.32 ACP“ auch für Revolver genutzt wird. Die Patrone ist zwar eine schwache Munition ist aber weltweit die am meist verbreitete Pistolenpatrone.
- 7,65 x 21 mm: Pistolenpatrone, die ursprünglich in Deutschland vom Waffenhersteller Luger erstellt wurde und darum auch die Bezeichnung „7,65 x 21 mm Luger“ trägt. Sie diente als Vorbild für die „9 mm Luger“. Sie wird für viele Pistolen genutzt, wie z. B. der Beretta M952, der Walter P5 oder HK P9S.
- 8,5 x 63,5 mm: Leistungsstarke Gewehrpatrone. Entwickelt wurde die Patrone von der Firma Winchester, darum oft auch als „.338 Winchester Magnum“ bezeichnet. Das Kaliber wird eingesetzt in Jagd-Repetiergewehren und Scharfschützengewehren.
- 8,6 x 70 mm: Patrone, die vorrangig für Scharfschützengewehre entwickelt wurde. Entwickelt wurde die Patrone von der Firma Lapua, darum oft auch als „.338 Lapua Magnum“ bezeichnet. Das Kaliber wird eingesetzt im sportlichen Langstreckenschießen, in der Großwildjagd und als Scharfschützengewehr auf weite Distanz.
- 9 x 19 mm: Die weltweit am weitesten verbreitete Patrone. Sie wird auch „9 mm Parabellum“ oder „9 mm Luger“ genannt und wurde zuerst in Deutschland entwickelt und wurde später zur NATO-Standard-Pistolenmunition, die auch vielfach bei der Polizei Verwendung fand. Das Kaliber wird in Pistolen und Maschinenpistolen eingesetzt und kann ebenso als Hohlspitzgeschoss und als Unterschallmunition eingesetzt werden.
- 9 x 33 R: Revolvermunition, die von Smith & Wesson hergestellt wurde und unter der Bezeichnung „.357 Magnum“ läuft.

...

- 11 x 33 R: Revolvermunition, die von der Firma Remington hergestellt und kurz darauf von Smith & Wesson für den Revolver Modell 29 angeboten wurde. Die Patrone trägt die Bezeichnung „.44 Magnum“. Die Patronen werden nicht nur für Revolver genutzt, sondern auch für halbautomatische Pistolen wie der Desert Eagle.
- 11,4 x 33 R : Revolvermunition, die auch als „.45 Colt“ bezeichnet wird und für Revolver von Smith & Wesson hergestellt wurde. Die Munition ist weit verbreitet.
- 11,43 x 22 mm: Pistolenpatrone, die von Browning entwickelt wurde und kurz „.45 ACP“ bezeichnet wird. Sie wurde größtenteils durch das Kaliber 9 x 19 mm abgelöst. Sie diente in den frühen 1900ern der Kavallerie der US-Streitkräfte und wird in entsprechenden Pistolen und Maschinenpistolen eingesetzt oder auch im Revolver Modell 25 von Smith & Wesson.
- 12,7 x 41 R: Revolvermunition, die von der Firma Smith & Wesson hergestellt wurde und die Bezeichnung „.500 S&W Magnum“ trägt. Alle Revolver, die diese Munition verwenden besitzen lediglich eine Trommel für 5 Patronen.
- 12,7 x 99 mm: Patrone, die für das schwere Maschinengewehr M2-MG von Browning entwickelt wurde. Es wird kurz als „.50 BMG“ bezeichnet und gilt als Standardpatrone der NATO für schwere Maschinengewehre. Das Kaliber wird für schwere Maschinengewehre genutzt, aber auch für Scharfschützengewehre.
- 12/70: Flintenlaufgeschoss, das vorrangig für Jagdflinten genutzt wird. In der 70 mm langen Hülse befinden sich 12 Kugeln.
- 12/76: Flintenlaufgeschoss, das für Jagdflinten, aber auch für Polizei- und Militärflinten genutzt wird. In der 76 mm langen Hülse befinden sich 12 Kugeln. Für Polizei- und Militäreinsätze wird anstelle von Schrot die Hülse mit einem Bündel Stahlpfeilen bestückt.
- 20/76: Flintenlaufgeschoss, das vorrangig für Jagd- und Sportflinten genutzt wird. In der 76 mm langen Hülse befinden sich 20 Kugeln.

## 6. Wettrennen

**Einleitung:** Bei einem Wettrennen treten Kontrahenten gegeneinander an, um den Sieger einer gewissen Strecke zu ermitteln. Die folgenden Regeln zum Wettrennen können aber auch eingesetzt werden, wenn Kontrahenten versuchen, schneller an einen Ort oder einen Gegenstand zu erlangen. Für das Wettrennen kann eine Strecke in Feldern aufgebaut werden.

Ein durchschnittlicher Sprinter rennt ca. 25 Km/h schnell. Das entspricht im Kampf-(Meter-)Raster 5 Felder.



### Outplay-Regeln für Teilnehmende:

1. Der SM kann grafisch eine Strecke darstellen, die von den Kontrahenten geschafft werden soll. Diese Strecke kann durch Hindernisse verkompliziert werden und nebenbei TW auf SINN, Springen oder REFL erfordern oder negative WM verursachen.
2. Die Kontrahenten werden in einer Kampfliste geführt. Mit den Werten in REFL und dem W20 wird die Reihenfolge der Kontrahenten ermittelt.
3. Beim Wettrennen muss in jeder Runde der TW auf Rennen gelingen.
  1. Wurde der TW verpatzt, kommt der Rennende nicht vorwärts. Die Patzertabelle bestimmt die Folgen. Außerdem erhält der Rennende im Talent dauerhaft einen Abzug.
  2. Ist der TW zu Beginn eines Rennens misslungen, strauchelt der Rennende und kommt nur 1 m weit vorwärts.
  3. Ist der TW während des Rennens misslungen, schafft der Rennende nur 4 m.
  4. Gelingt der TW, schafft der Rennende 5 m.
  5. Gelingt der TW meisterhaft, schafft der Rennende 6 m. Außerdem erhält der Rennende im Talent dauerhaft einen Aufschlag.
  6. Besitzt der Rennende im Talent Rennen mind. den Wert 18, schafft er zusätzlich 1 m mehr.
4. Der Rennende kann während seiner Aktion zu Beginn des Rennens seine Richtung um 90 ° ändern oder während des Rennens max. 2 x bis zu 45 °.
5. Parallele Handlungen werden – 4 WM.
6. Wird eine Attacke auf einen anderen rennenden Gegner ausgeübt, wird diese zusätzlich – 2 WM, weil der Kontrahent auch in Bewegung ist.

...

7. Je nach Rennen-Wert muss der Charakter nach entsprechenden Aktionen einen TW auf VIT schaffen, sonst ist er erschöpft:
  1. Personen mit einem Rennen-Wert von unter 10:      erstmals nach 1 Aktion
  2. Personen mit einem Rennen-Wert von 10 – 11:      erstmals nach 2 Aktionen
  3. Personen mit einem Rennen-Wert von 12 – 14:      erstmals nach 3 Aktionen
  4. Personen mit einem Rennen-Wert von 15 – 17:      erstmals nach 4 Aktionen
  5. Personen mit einem Rennen-Wert von mind. 18:     erstmals nach 5 Aktionen
6. Die TW werden danach nach jeder neuen Aktion gefordert und jeweils – 1 WM.
7. Tritt eine Erschöpfung ein, erleidet der Charakter auf alle TW – 2 WM.
8. Die WM regenerieren sofort, wenn man das Rennen abbricht.
9. Alternativ kann der Charakter versuchen, sich mit einem automatischen TW auf WS gegen die Erschöpfung zu wehren. Gelingt ihm der TW auf WS, finden die WM nicht statt. Misslingt der TW auf WS, wird der Charakter allerdings ohnmächtig.

### Wettfahrten

- Für Wettfahrten werden die Regeln übernommen und angepasst.
  - o Bei Fahrten kann der Charakter nicht erschöpft werden.

## 7. Wettsaufen

**Einleitung:** Beim Wettsaufen versuchen sich die Kontrahenten durch kontinuierlichen Alkoholkonsum „unterm Tisch zu saufen“. Gewinner ist derjenige, dem es gelingt, als Letzter auf den Beinen zu bleiben bzw. sich nicht zu übergeben.

### Outplay-Regeln für Teilnehmende:

- Zwei Personen oder eine Gruppe von Personen setzen sich dem Wettsaufen aus.
- Für den Wettkampf wird das Talent Saufen genutzt.
- Es wird Alkohol getrunken, beispielsweise muss jeder Mitspieler je Min. einen Kurzen trinken.
- Die alkoholische Wirkung beginnt ab dem 3. Getränk zu wirken.
- Nun muss jeder, nach einem „Schluck“, einen TW auf Saufen schaffen.
  - o Die TW werden dann je Runde um – 1 WM.
  - (nach dem 4. „Schluck“ wird also – 1 WM usw.)

#### Der Talentwurf auf Saufen:

- o Wurde der TW verpatzt, hat sich der Spieler übernommen und scheidet aus.
  - Es treten Nebenwirkungen auf; siehe unten unter Überdosis!
  - Der Spieler erhält im Talent Saufen einen dauerhaften Abzug.
- o Ist der TW misslungen, scheidet der Spieler aus.
  - Es treten Nebenwirkungen auf; siehe unten unter Überdosis!
- o Ist der TW gelungen, kann der Spieler das Spiel fortsetzen.
- o Ist der TW meisterhaft gelungen, kann der Spieler das Spiel fortsetzen.
  - Der Spieler erhält auf den nächsten TW + 2 WM.
  - Der Spieler erhält im Talent Saufen eine dauerhafte Aufwertung.

Alkoholsüchtige: Alkoholsüchtige haben beim Saufspiel einen Vorteil, weil sie das Trinken gewohnt sind.

- Alkoholsüchtige mit einem PM-Wert von 10 – 11 erhalten + 2 WM.
- Alkoholsüchtige mit einem PM-Wert von 12 – 14 erhalten + 4 WM.
- Alkoholsüchtige mit einem PM-Wert von 15 – 17 erhalten + 5 WM.
- Alkoholsüchtige mit einem PM-Wert von mind. 18 erhalten + 6 WM.
- Außerdem erleben Alkoholsüchtige die Nebenwirkungen von Alkohol geringer (siehe unten!)

...

## Die Nebenwirkungen von Alkohol:

### 1. Wirkung:

- Ungeübte Trinker erleben nach 5 Min. die 1. Wirkung des Alkohols; beim Wettsaufen nach dem 3. Getränk:
  - Der Alkohol wirkt allmählich euphorisierend, stimulierend, angsthemmend, leicht betäubend und bewegungseinschränkend.
  - GL + 1 und MUT + 1.
- Alkoholsüchtige mit einem PM-Wert von 10 – 11 erleben die 1. Wirkung erst nach dem 4. Getränk.
- Alkoholsüchtige mit einem PM-Wert von 12 – 14 erleben die 1. Wirkung erst nach dem 5. Getränk.
- Alkoholsüchtige mit einem PM-Wert von 15 – 17 erleben die 1. Wirkung erst nach dem 6. Getränk.
- Alkoholsüchtige mit einem PM-Wert von mind. 18 erleben die 1. Wirkung erst nach dem 7. Getränk.

### 2. Wirkung:

- Ungeübte Trinker erleben nach 30 – 50 Min. die 2. Wirkung des Alkohols; beim Wettsaufen nach dem 5. Getränk:
  - Die Wirkung des Alkohols tritt nun deutlich ein (siehe obere Beschreibung!)
  - Zusätzlich MUT + 1, REFL + 1 und WS – 1.
  - Alle motorischen, visuellen und kognitiven Talente werden – 2 WM.
- Alkoholsüchtige mit einem PM-Wert von 10 – 11 erleben die 2. Wirkung erst nach dem 7. Getränk.
- Alkoholsüchtige mit einem PM-Wert von 12 – 14 erleben die 2. Wirkung erst nach dem 8. Getränk.
- Alkoholsüchtige mit einem PM-Wert von 15 – 17 erleben die 2. Wirkung erst nach dem 9. Getränk.
- Alkoholsüchtige mit einem PM-Wert von mind. 18 erleben die 2. Wirkung erst nach dem 10. Getränk.

Überdosis: Eine Überdosis tritt auf, wenn der TW auf Saufen misslungen ist.

- Wirkung:
  - Zusätzlich in MUT + 1 und WS – 1 und REFL – 4.
  - Alle motorischen, visuellen und kognitiven Talente werden um weitere – 2 WM.
  - Der Charakter muss beim Laufen einen TW auf MOT schaffen, sonst fällt er um.
  - Kältewahrnehmung findet kaum statt.
  - Sollte der Charakter einen Schock erleiden, nimmt er den ersten Schock nicht wahr.
  - Der Charakter bekommt Hunger.
- Außerdem entscheidet der W20:
  - 1 – 5 = Übelkeit
    - Die Übelkeit dauert W6 Std. lang an.
    - Der Charakter erleidet – 1 VIT.
  - 6 – 8 = Erbrechen
    - Der Charakter muss sich übergeben.
    - Der Charakter erleidet – 1 LE und – 1 VIT.
  - 9 – 10 = Durchfall
    - Der Charakter muss jede ¼ Std. auf Klo.
    - Der Zustand dauert W6 Std. lang an.
    - Der Charakter erleidet – 1 LE und – 1 VIT.
  - 11 – 12 = Hypersexualität
    - Der Charakter erhält im PM Hypersexualität + 3.
    - Das PM baut sich ab der 3 Std. stündlich um je einen Punkt ab.
    - Allerdings leidet der Charakter auch an Orgasmusstörung und fehlender Errektion.
  - 13 – 14 = Cholerik
    - Der Charakter erhält im PM Cholerik + 3.
    - Das PM baut sich ab der 3. Std. stündlich um je einen Punkt ab.
  - 15 = Ohnmacht
    - Der Charakter wird W6 x ¼ Std. lang ohnmächtig.
    - Ein TW auf GL entscheidet darüber, ob der Charakter stirbt.
    - Eine Erste Hilfe ist jedoch möglich.
  - 16 – 20 = Es geschieht nichts.

Halbwertszeit: Die Wirkung von Alkohol beträgt 3 Std. Danach bauen die Werteveränderung stündlich ab.

...

Nachwirkungen: Die Nachwirkungen treten nach der Halbwertszeit auf:

- Der Charakter muss Urin lassen.
- Bei einer Überdosis ist der Charakter danach müde.
- Bei einer Überdosis ist der Charakter danach dehydriert, wenn er kein Wasser zu sich nahm.
- Bei einer Überdosis leidet der Charakter danach an W6:
  - 1 = Kopfschmerzen
  - 2 = Schwindel
  - 3 = Übelkeit
  - 4 - 6 = /

## 9. Handeln und Plündern (Funde)

### 9.1. Handeln

- Ist man bei Warenhändlern auf der Suche nach bestimmten Produkten, entscheidet der W20, ob dieses Produkt hier erhältlich ist (1 – 10).
- Möchte man mit einer Person einen Preis verhandeln, so hat man eine Handelsspanne von 10 – 20 %.
  - Gelingt ein normaler TW und dem Handelspartner misslingt sein TW, erhält der Charakter 10 % Erlass.
  - Gelingt ein guter TW und dem Handelspartner misslingt sein TW, erhält der Charakter 20 % Erlass.
  - Sollte dem Charakter ein guter TW gelingen und der Handelspartner schafft nur einen normalen TW, bewirkt das lediglich 10 % Erlass.
 Letztlich versuchen sich die Handelspartner irgendwo zu treffen, damit der Handel erfolgreich ist.

### 9.2. Plündern

In der postapokalyptischen Welt stehen überaus viele Häuser und Geschäfte leer. Viele von ihnen wurden bereits geplündert und in einigen setzt der Schimmel an, vor allem in den Badezimmern und in den Küchen und in Kühlschränken. Und wenn die Gruppe Pech hat, trifft sie in einem Haus auf andere Plünderer bzw. Nomaden oder gar auf Tuatahi.

- Ob die Spieler was finden, entscheidet stets der TW auf Suchen.

Der SM kann diese Random-Liste nutzen, um mögliche Funde per Würfel (W100) zu ermitteln.

W100	Funde / Probleme	Erläuterung
01	Alkohol	<p>W10:</p> <p>1 = Bier:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• W6: 1 = Sixpack Bier (abgelaufen, aber noch o. k.); 2 = Sixpack Bier (neu hergestellt, z. B. Spreight aus Dunedin); 3 = Kiste Bier (abgelaufen, aber noch o. k.); 4 = Kiste Bier (neu hergestellt); 5 = 5-l-Fass Bier; 6 = W20 Kisten Bier.</li> </ul> <p>2 = Gin: W4 Flaschen</p> <p>3 = Likör:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• W6: 1 = Flasche Likör 43; 2 = Flasche Crémé Likör (Baileys); 3 = Flasche Fruchtlikör; 4 = Flasche Cointreau; 5 = Flasche Eierlikör; 6 = W6 Flaschen selbstgemachten Honiglikör.</li> </ul> <p>4 = Rum: W4 Flaschen</p> <p>5 = Schnaps:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• W6: 1 = W6 Flaschen Korn (selbstgebrannt); 2 = Flasche Tequila; 3 = Packung mit 25 Kümmerlingfläschchen; 4 = Flasche Jägermeister; 5 = Flasche Ouzo; 6 = Flasche Wodka.</li> </ul> <p>6 = Schaumwein:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• W6: 1 - 3 = Flasche Sekt; 4 - 5 = W6 Flaschen Sekt; 6 = Flasche Champagner.</li> </ul> <p>7 = Wein:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• W6: 1 = Flasche Rose-Wein; 2 = Flasche Rotwein; 3 = Flasche Weißwein; 4 = Karton mit 6 Flaschen Wein; 5 = Weinfass (225 l); 6 = Karton mit 6 Flaschen Met (aus Rangiora; Eastland).</li> </ul> <p style="text-align: center;">...</p>

		8 = Whisky: <ul style="list-style-type: none"> <li>W6: 1 = Flasche The Coaster (aus Timaru); 2 = Flasche Glanmorangie (aus den schottischen Highlands); 3 = Flasche Tullamore Dew (aus Irland); 4 = Flasche Jim Beam (Bourbon aus Kentucky); 5 = Flasche Jack Daniel's (Tennessee); 6 = Flasche Midleton Very Rare (Irland; einst über 400 \$).</li> </ul> 9 = Flasche Absinth. 10 = Es wird erneut und ein weiteres Mal gewürfelt.
02	Analgetika	W4: <ul style="list-style-type: none"> <li>1 = Packung mit 20 Tabletten ACC</li> <li>2 = Packung mit 20 Tabletten Ibuprofen</li> <li>3 = Packung mit 30 Tabletten Paracetamol</li> <li>4 = Packung mit 20 Tabletten Thomapyrin</li> </ul>
03	Angelzubehör	Angel, Angeltasche, Trockenköder, 3 Haken, 2 Ersatzsehnen, Angelrute, Kescher, Angelrolle, ausklappbarer Anglersitz
04	Antiallergikum	Packung mit 100 Filmtabletten
05	Antidepressiva	W4: <ul style="list-style-type: none"> <li>1 = Packung mit 100 Tabletten Citalopram</li> <li>2 = Packung mit 100 Tabletten Moclobemid</li> <li>3 = Packung mit 50 Tabletten Mirtazapin</li> <li>4 = Packung mit 100 Tabletten Venlafaxin</li> </ul>
06	Antinfektiva	W6: <ul style="list-style-type: none"> <li>1 = Packung mit 10 Tabletten Anthelminthika (gegen Wurminfektionen)</li> <li>2 - 3 = Packung mit 10 Tabletten Antibiotika (gegen Bakterien und deren Toxine)</li> <li>4 = Packung mit 10 Tabletten Antimykotika (gegen Pilze und Sporen)</li> <li>5 = Packung mit 10 Tabletten Antiprotozoika (gegen Parasiten, wie Amöben)</li> <li>6 = Packung mit 10 Tabletten Virostatika (gegen Viren und Viroide)</li> </ul> Antiinfektiva wirken stets unterschiedlich auf die Pathogene. Es kann darum intern per Würfel ermittelt werden, gegen welches Pathogen sie genau wirken oder der Fund passt eben zufällig auf einen möglichen Erreger.
07	Batterien	Es findet sich ein Tresor, in dem ... W6: <ul style="list-style-type: none"> <li>1 - 2 = eine funktionsfähige Kfz-Starterbatterie liegt</li> <li>3 - 4 = eine Packung mit 10 A-Gerätebatterien liegen (für Wanduhren u. ä.)</li> <li>5 - 6 = eine Packung mit 5 Mono-Gerätebatterien liegen (für Taschenlampen)</li> </ul>
08	Bekleidung	W20: <ul style="list-style-type: none"> <li>1 = W20 Socken</li> <li>2 = W6 Strumpfhosen</li> <li>3 = W20 Unterhosen</li> <li>4 = W4 lange Unterhosen (Long Johns)</li> <li>5 = W6 Hosen</li> <li>6 = W4 Gürteln</li> <li>7 = W10 T-Shirts</li> <li>8 = W6 Longshirts</li> <li>9 = W10 Pullovern</li> <li>10 = Arbeitsanzug (Blaumann)</li> <li>11 = Hut</li> <li>12 = Schal</li> <li>13 = Kunststoff-Lederhandschuhe (ohne RS)</li> <li>14 = Lederhandschuhe (mit RS)</li> <li>15 = Mütze</li> <li>16 = Feste Winterjacke</li> <li>17 = Trenchcoat</li> <li>18 = Ballkleid</li> <li>19 = Smoking-Anzug</li> <li>20 = Gutes Schuhwerk (auch zum Wandern geeignet)</li> </ul>
09	Benzodiazepin	W6: <ul style="list-style-type: none"> <li>1 - 3 = Packung mit 200 Tabletten Lorazepam</li> <li>4 - 6 = Packung mit 200 Tabletten Diazepam</li> </ul>
10	Boot	Auf dem Grundstück befindet sich auf einem Anhänger ein intaktes Segelboot. W4: 1 = Sportkatamaran; 2 - 3 = Jolle; 4 - 6 = Kreuzer.
11	Bollerwagen	Handkarren
12	Brandbeschleuniger	W4: <ul style="list-style-type: none"> <li>1 = Flüssiger paraffinhaltiger Grillanzünder (1 l)</li> <li>2 = Karton mit 5 kg Anzünd-Holzwohle in Wachs getränkt (380 Stück)</li> <li>3 = Packung mit 48 paraffinhaltige Grillanzündwürfel</li> <li>4 = Spiritus (1 l)</li> </ul>
13	Brille	Etui mit einer Brille
14	Bücher	Spezielle wissenswerte Bücher zu bestimmten Themen
15	Camping-Utensilien	Camping-Kocher, Gaskartusche, 2 Alutöpfe, Henkel, 2 Alu-Teller, Alugeschirr; alles in einem Beutel.

W100	Funde / Probleme	Erläuterung
16	Cannabis	W4: 1 = W6 Gramm Marihuana „Indica“ 2 = W6 Gramm Marihuana „Sativa“ 3 = W6 Gramm Haschisch 4 = 1 kg Haschisch 5 = 1 kg Marihuana „Indica“ 6 = 1 kg Marihuana „Sativa“
17	Diesel-Antriebsgenerator	Zur Erzeugung von Strom; es fehlt nur noch der Treibstoff.
18	Dimenhydrit	Packung mit 20 Tabletten Vomex (gegen Reisekrankheit)
19	Engelstropfete	Ausgewachsene in einem Blumentopf. Gehört zu der Gattung der Nachtschattengewächse und zur Familie der Stechäpfel, die halluzinogen vergiftend wirkt.
20	Erreger	Durch die Suche kommt die Gruppe Kontakt mit einem Krankheitserreger. Zuerst wird das Pathogen ermittelt, dann müssen die SC den TW auf VIT machen. Zur Auswahl stehen (W12): 1 = Dengue-Fieber (wird durch Mücken übertragen); 2 = Ektomie (durch Kontakt mit kontaminierten Gegenständen); 3 = Herpes (durch Kontakt mit infizierten Gegenständen, die den Mund berühren, z. B. eine Getränkeflasche); 4 = Influenza (durch Kontakt mit infizierten Gegenständen oder durch aerosolen Kontakt mit Federn oder Staub, in dem sich das Virus befindet); 5 = Krätze (durch Hautkontakt, z. B. mit Stoffen); 6 = Malaria (wird durch Mücken übertragen) 7 = Milzbrand (durch Hautkontakt oder Einatmen des Bakteriums bzw. dessen Sporen; in überschwemmten Häusern, im Staub); 8 = Pneumonie (durch Kontakt mit infizierten Gegenständen); 9 = Rhinovirus (durch Kontakt mit infizierten Gegenständen); 10 = Strahlenkrankheit (die Gruppe findet die Leiche eines hoch verstrahlten Rāwaho; wenn die Gruppe ihn untersucht bzw. berührt, können betroffene dadurch eine leichte Verstrahlung erleiden); 11 = Tularämie (zunächst befindet sich dort ein infiziertes Kaninchen mit seinem Nest und kleinen Kindern; der Kontakt mit dem Tier oder der Staub kann die Infektion verursachen, wie auch der Verzehr des erkrankten Tieres); 12 = der Wurf muss wiederholt werden.
21	Erste-Hilfe-Tasche	Kompaktes Notfallset mit den wichtigsten Materialien zur Erste Hilfe.
22	Fahrzeug	Die Gruppe findet (W10) ... 1 = Mountain-Bikes, in ausreichender Anzahl für die ganze Gruppe; 2 = W6 Motorräder, die alle funktionsfähig sind; 3 = ein Pkw, das funktionsfähig ist; 4 = ein Multivan, mit 3 Plätzen und Ladefläche, der funktionsfähig ist; 5 = ein Multivan, mit 9 Plätzen, der funktionsfähig ist; 6 = ein Lkw, der funktionsfähig ist; 7 = ein Omnisbus, mit 60 Plätzen, der funktionsfähig ist; 8 = einen Panzerwagen des Katastrophenschutzes, der funktionsfähig ist; 9 = einen Panzerwagen des Militärs, der funktionsfähig ist und ein mechanisch ausfahrbares Maschinengewehr besitzt und eine Munitionskiste; 10 = W6 Quads, die funktionsfähig sind. Wie voll die Tanks der Fahrzeuge sind, wird mit dem W4 ermittelt (4 = voll).
23	Feldbett	W6 Feldbetten
24	Fentanyl-Pflaster	Packung mit 10 Pflastern
25	Fernglas	Okulares Weitsichtgerät
26	Fernkampfswaffe	W20: 1 = Armbrust mit 5 Bolzen 2 = Blasrohr mit 5 Pfeilen und 5 Kugeln 3 = Blankbogen mit 5 Pfeilen 4 = Jagdbogen mit 5 Pfeilen 5 = Fußbogen mit 5 Pfeilen 6 = Compoundbogen mit 5 Pfeilen 7 = Gewehr; Hinterlader mit Doppellauf, in dem 2 Patronen nachgeladen werden müssen; außerdem eine Packung mit (W100 : 2) Patronen. 8 = Gewehr; Repetiergewehr, in dem 10 Patronen eingeladen werden; außerdem eine Packung mit (W100 : 2) Patronen. 9 = Flinte; Repetiermechanismus (Pump-Gun); für 5 Patronen; außerdem eine Packung mit (W100 : 2) Patronen. 10 = Flinte als Doppelbock, also 2 Läufe; die Patronen müssen einzeln nachgefüllt werden; außerdem eine Packung mit (W100 : 2) Patronen. 11 = Pfefferspray  ...

		<p>12 = Pistole; Halbautomatik mit 10er-Magazin; außerdem eine Packung mit (W100 : 2) Patronen.</p> <p>13 = Revolver mit 6-Patronen-Trommel; außerdem eine Packung mit W20 Patronen.</p> <p>14 = Bumerang</p> <p>15 = 5 Wurmesser</p> <p>16 = 3 Wurfbeile</p> <p>17 = Steinschleuder, mit 5 Kugeln</p> <p>18 = Zwillie, mit 5 Kugeln</p> <p>19 = Liliput; Taschenpistole mit 6er-Magazin; außerdem eine Packung mit (W100 : 2) Patronen.</p> <p>20 = Signalpistole und W4 Leucht-Patronen</p>
27	Feuerzeug	<p>W6:</p> <p>1 = Packung mit 6 einfachen Feuerzeugen</p> <p>2 = Sturmfeuerzeug mit Dose Feuerzeugbenzin</p> <p>3 = Gasfeuerzeug mit Dose Feuerzeuggas</p> <p>3 = Packung mit 20 Sturm-Zündhölzer, die auch an Gegenständen entzündet werden können</p>
28	Fingerhut	Im Garten wachsen Fingerhut, mit dem giftigen Wirkstoff Digitalisglycosid
29	Funkgeräte	2 funktionsfähige Funkgeräte, samt Batterien; Reichweite: 5 km
30	Geld	W100 \$ (oder entsprechender Währung, passend zum derzeitigen Ort)
31	Gemälde	Wertvolles Kunstgemälde
32	Gemüsegarten	Im Garten wurde Gemüse angebaut, was noch wild wächst. Bei den folgenden Gemüsesorten entscheidet ein einfacher Wurf mit dem W20, ob es (bei 1 – 10) vorhanden ist: Gurken, Karotten, Kartoffeln, ein Macadamia-Nuss-Busch, ein Olivenbaum, Spargel, Tomaten, Weißkohl, einige Pflanzen Zuckermais. Bei den Gemüsesorten muss darauf geachtet werden, ob sie derzeit gewachsen sind und verköstigt werden können (siehe dazu in der Kostenliste, in der Rubrik „Welt“!)
33	Getränke	<p>Es finden sich W6:</p> <p>1 = Kiste mit 12 Flaschen Wasser</p> <p>2 = Kiste mit 12 Flaschen Saft</p> <p>3 = Kiste mit 24 Flaschen Cola</p> <p>4 = Transportable Regenwasserfilter-Anlage im Garten; bestehend aus einem Edelstahl-Filtrationsgefäß mit Membrankartusche (Ultrafiltrationstechnologie); ohne Strom und Chemikalien; lediglich ein höher gelegenes Wasserrohr muss hinein fließen; filtert auch Erreger raus; Kartusche muss nach 2 Jahren ausgewechselt werden; daneben ein 1.000-l-Tank mit gereinigtem Wasser.</p> <p>5 = Karton mit 9 x 400 g-Dosen Instant-Teegetränk</p> <p>6 = Sixpack 1,5-l-Flaschen Wasser</p>
34	Gewürze	In einem Schrank finden sich diverse Küchen-Gewürze
35	Goldregen	Im Garten wächst Goldregen, mit dem giftigen Wirkstoff Cytisin
36	Grausames	Z. B.: Im Keller findet sich eine Leiche, die angekettet wurde; Leichen nach einem furchtbaren Suizid; in einem Labor finden gruselige Funde, wie auch tote Tiere, an denen Experimente gemacht wurden; ... Oft fordert der Anblick ein TW auf WS, um keinen Wahn zu erleiden oder um sich übergeben zu müssen.
37	Handfackel	W4 Handfackeln, die durch Reißzündung das Magnesium gefüllte Metallrohr in Brand setzen und 15 Min. lang hell leuchten. Sie sind nicht in Wasser löslich.
38	Harte Droge	<p>W10:</p> <p>1 = 1 Gramm Speed (Amphetamin)</p> <p>2 = 50 Gramm Speed (Amphetamin)</p> <p>3 = W10 Ecstasy-Tabletten</p> <p>4 = 1 Gramm braunes Heroin</p> <p>5 = 1 kg weißes Heroin</p> <p>6 = 1 Gramm Kokain</p> <p>7 = W10 LSD-Trägerstoffe</p> <p>8 = 1 Gramm Methylamphetamin (Crystal Meth)</p> <p>9 = Treibhaus mit Schlafmohn (Opium-Plantage)</p> <p>10 = Es wird erneut und ein weiteres Mal gewürfelt.</p>
39	Kaffee	W6 Packungen Kaffee; mit einem bestandenem GL-Wurf finden sich da auch Filter.
40	Kerzen	W20 breite Kerzen
41	Klopapier	W4 Verpackungen mit 8 Rollen WC-Papier
42	Kohle	W6 Tüten Grillkohle
43	Kohletabletten	Packung mit 30 Kohletabletten
44	Kondome	Packung mit noch W10 Kondomen

W100	Funde / Probleme	Erläuterung
45	Kosmetikartikel	In einem Schrank finden sich diverse Kosmetikartikel: Parfum, Hautcreme, 2 Zahnbürsten, Zahnpasta, Seife, Zahnseide, Hautdesinfektionsmittel, Rasiermesser, Rasiercreme, Rasierpinsel, Fingernagelset, einige Sorten Nagellack, Nagellackentferner, Bürste, Haarschneide-Schere, Kamm, Nasenspülgerät.
46	Kräutergarten	Im Garten wurden Kräuter angelegt, die inzwischen wild wachsen. Bei den folgenden Kräutern entscheidet erst der W4, wie viele Sorten sich dort finden und danach mit dem W20, welche Kräuter sich dort finden: 1 = Baldrian; 2 = Fenchel; 3 = Ingwer; 4 = Johanniskraut; 5 = Kamille; 6 = Knoblauch; 7 = Lavendel; 8 = Mädesüß; 9 = Mänuka; 10 = Mönchspfeffer; 11 = Pfefferminze; 12 = Salbei; 13 = Schwarzer Nachtschatten; 14 = eine Weide; 15 – 20 Wurf wiederholen!
47	Küchenutensilien	Es finden sich allerlei Küchenutensilien, wie Pfannen, Töpfe, Essbesteck usw.
48	Laudanum	200 ml Opiumtinktur
49	Lebensmittel	W20: 1 = W20 Konserven mit unterschiedlichen Gerichten (Ravioli u. ä.) 2 = Packung Knäckebröt 3 = W6 Packungen Kartoffelchips 4 = W6 Packungen Pineapple Lumps 5 = Packung mit 6 Beutel Reis 6 = Geräucherte Wurst 7 = Packung mit 6 Reiswaffeln 8 = W4 Packungen Nudeln 9 = W6 Instant-Gerichte 10 = W6 Tafeln Schokolade 11 = W4 Dosen Erdnüsse 12 = W6 Dosen Fischfilet in Sauce 13 = W6 Gläser mit unterschiedlich eingelegtem Gemüse 14 = Packung mit Trockenfisch (gesalzene Sardellen) 15 = W4 Gläser Hühnerbrühe mit Hühnerfleisch 16 = W6 Dosen mit eingelegtem Obst 17 = W4 Gläser mit eingelegten Pilzen 18 = W4 Packungen Kekse 19 = Glas Honig 20 = W20 kg Kartoffeln
50	Meskalin-Kaktus	Es findet sich ein kleiner Meskalin-Kaktus. Es ist fraglich, ob die Charaktere wissen, um was es sich für einen Kaktus handelt.
51	Methylphenidat	Dose mit (W100 : 2) Ritalin-Tabletten
52	Morphin	Packung mit (W100 : 2) Morpium-Tabletten
53	Munition	Munitionspackung für eine Schusswaffe, mit W100 : 2 Patronen. Um welche Munition es sich handelt, wird ausgewürfelt, anhand der Liste, die sich unter dem Punkt „Schusswaffen und Kaliber“ befindet.
54	Multitool	Professionelles ausklappbares Multi-Funktionswerkzeug
55	Musikinstrument	W10: 1 = Gitarre 2 = Handtrommel (Pahu aus dem Totara-Baum) 3 = Flöte 4 = Didgeridoo 5 = Muschelhorn (Putara) 6 = Nasenflöte (Nguru) 7 = Panflöte 8 = Geige 9 = Cabasa (Ratschinstrument) 10 = Schellenkranz
56	Nahkampfwaffe	W20: 1 = Baseballschläger 2 = Degen 3 = Streitkolben 4 = Haumesser 5 = Hellebarde 6 = Kampfmesser 7 = Schwert: (W6: 1 – 2 = Kurzschwert; 3 – 4 = Zweihänder; normales Schwert; 5 – 6 = Langschwert) 8 = Kurzspeer 9 = Kusarigama 10 = Taiaha 11 = Morgenstern 12 = Nunchaku  ...

		<p>13 = Peitsche  14 = Rabenschnabel  15 = Säbel  16 = Sai  17 = Schild: mittelalterliches Dreieckschild  18 = Schlagring  19 = Wahaika  20 = Streitflegel</p>
57	Obstgarten	<p>Im Garten wurde Obst angebaut, was noch wild wächst. Bei den folgenden Obstsorten entscheidet ein einfacher Wurf mit dem W20, ob es (bei 1 – 10) vorhanden ist: Apfelbaum, Avocado, Birnenbaum, Blaubeeren, Brombeeren, Erdbeeren, Himbeeren, Kirschbaum, Kiwi-Busch, Kokosnuss-Palme, Mandarinen-Busch, Melonen, Orangenbaum.  Bei den Obstsorten muss darauf geachtet werden, ob sie derzeit gewachsen sind und verköstigt werden können (siehe dazu in der Kostenliste, in der Rubrik „Welt“!)</p>
58	Oleander	Olanderstrauch mit dem giftigen Wirkstoff Oleandrin.
59	Outdoor-Wasserfilter	Pumpfiltersystem mit Aktivkohle-Filtersystem; lässt sich jeweils auf 1 l Wasser anwenden.
60	Oxycodon	Packung mit W20 Tabletten Oxycodon. Der W6 entscheidet: 1 – 3 = Retardtabletten; 4 – 6 = Hartkapseltabletten.
61	Pferdezubehör	Es findet sich Pferdezubehör: Trense, Sattel, Gehrte, Decke ...
62	Pilze	<p>Es findet sich im Garten, im Zuchthaus oder getrocknet im Haus (W6):  1 = W6 Fliegenpilze (frei wachsend)  2 = W6 Grüne Knollenblätterpilze (frei wachsend)  3 = Eingelegtes Glas Champignons  4 = Verpackung (unbeschriftet) mit 10 Gramm getrockneten Pfifferlingen  5 = Verpackung (unbeschriftet) mit 10 Gramm getrockneten Psilocybin-Pilzen  6 = Schimmelpilze in der Küche  Nur wenn sich jemand in Botanik gut auskennt, können die Pilzsorten erkannt werden.</p>
63	Plünderer	<p>Eine weitere Gruppe Plünderer versteckt sich bereits in dem Haus oder kommt nun dazu. Es sind W10 Personen, die mit Nahkampfwaffen ausgestattet sind. Auch sie haben ein Interesse an den Funden in dem Haus; es könnte zum Konflikt kommen.  Da der Fundort interessant sein muss, muss erneut ein Fund ausgewürfelt werden.</p>
64	Pounamu	Es findet sich ein vermutlich psinetisch wirksamer Pounamu-Jadestein.
65	Reinigungsmittel	<p>Es finden sich Reinigungsmittel (W10):  1 = W4 Tuben Scheuermilch  2 = W4 Tuben Glasreiniger  3 = W4 Tuben Wischreiniger  4 = W4 Tuben Allzweckreiniger  5 = Packung Waschmittel (20 Tabs)  6 = Packung Geschirrspülmittel (50 Tabs)  7 = Tube Abflussreiniger  8 = Dose Backofenreiniger  9 = Dose Badreiniger  10 = Dose Teilereinigung (zur industriellen Partikelreinigung)</p>
66	Rucksack	Großer Outdoor-Rucksack
67	Rüstung	<p>Es finden sich Rüstungs-Utensilien (W10):  1 = Duroplast-Helm (Bauhelm)  2 = schützende Lederhandschuhe  3 = feste Lederjacke  4 = feste Lederhose  5 = feste Lederschuhe  6 = feste Lederstiefel  7 = komplette Motorrad-Ledermontur (Jacke, Hose, Schuhe, Handschuhe und Helm)  8 = Tauchanzug, samt Schnorchel, Gasmisch-Flasche, Maske, Flossen  9 = Sicherheitsschuhe mit Duroplast-Schutz  10 = Gasmaske, mit Filter</p>
68	Salz	1 kg Speisesalz
69	Schilfrohr	Draußen im Garten befindet sich ein Teich, der auf biologische Art zur Klärung von Abwasser zuständig war. An ihm wächst Schilfrohr, aus dessen Wurzeln man einen Sud machen kann, der halluzinogen wirkt. Das muss man allerdings wissen (Botanik oder Pharmazie).
70	Schlafsack	Es finden sich W4 Schlafsäcke.
71	Schlauchboot	Es findet sich ein Schlauchboot mit 2 Paddeln.

W100	Funde / Probleme	Erläuterung
72	Schmuck	Es findet sich wertvoller Schmuck: Halsketten, Broschen, Ringe. Der Wert beläuft sich vermutlich auf W20 x 1.000 \$. Um den Wert ungefähr einzuschätzen muss allerdings der TW in Kunst oder Handeln gelingen. In der postapokalyptischen Zeit dürften nur noch wenig Menschen Interesse an Schmuck haben.
73	Schreibutensilien	Es finden sich Papier, Stifte, Bleistifte, Eddings u. ä.
74	Seil	10 m Seil
75	Silberchlorid-tabletten	Packung mit 100 Tabletten, zur Reinigung von Wasser; unter dem Markennamen Micropur; 1 Tablette auf 1 l Wasser.
76	Spielzeug	W4: 1 = Karton mit klassischen Familien-Brettspielen 2 = Kartenspiel 3 = Pokerset-Spiel 4 = Kniffel-Set
77	Steppenraute	Im Garten befindet sich die Steppenpflanze Steppenraute, deren Samen halluzinogen und leicht aphrodisierend wirken. Um das zu wissen muss man einen guten Wert in Botanik oder Pharmazie haben.
78	Survival-Kit	Es handelt sich um eine kleine Dose mit Überlebensgerätschaften für Soldaten, mit 10 Sturmstreichhölzern, Kerze, Feuerstein, Brennglas, Schlingendraht (2 m), Angelschnur, 3 Angelhaken, Traubenzucker, Müsliriegel, Trockenfleisch, Heftpflaster, Pinzette, Sicherheitsnadeln, Kohletabletten, Kopfschmerztabletten (ASS), Micropurtabletten zum Wasserentkeimen, Gefrierbeutel, Nähset, Kompass, Zettel mit Notsignalen, Notizblock und Bleistift, Mini-Multitool, Rettungsdecke und Kabelbinder. Die Dose ist mit Watte gedämpft, um Geräusche zu vermeiden.
79	Tabakwaren	W6: 1 = Schachtel mit 20 Zigaretten 2 = Stange mit 10 Schachteln, á 20 Zigaretten 3 = Packung mit 100 Gramm Tabak (für die Pfeife) 4 = Packung mit 50 Gramm Kautabak 5 = Schachtel mit 20 Zigarren 6 = Der Wurf muss wiederholt und um einen Wurf ergänzt werden.
80	Taschentücher	Vorratspackung mit 6 Packungen Taschentücher, á 10 Taschentücher
81	Tee	W6: Ingwertee; 25 Beutel Kamilletee; 25 Beutel Mānuka-Tee; lose, 50 Gramm Pfefferminztee; 25 Beutel Schwarztee; 25 Beutel Schwarztee; lose, 100 Gramm
82	Tiere	W20: 1 = Brieftaube: Im Zimmer sitzt eine Brieftaube, die auch eine Nachricht am Fußgelenk trägt. Die Taube muss jedoch noch gefangen werden, bevor sie wieder aus dem Fenster verschwindet. 2 = Eidechse: Zunächst raschelt es in den Büschen. Dann kann sich herausstellen, dass in den Büschen W10 Eidechsen herumkrabbeln. Sie zu fangen ist jedoch äußerst schwer. Weil sie klein, schnell und getarnt sind, wird der TW – 6 WM. 3 = Ente: Im Garten läuft eine Ente herum. 4 = Fasan: Im Garten läuft ein Fasan herum. 5 = Gans: Im Garten läuft eine Gans herum. 6 = Hase: Im Garten hoppelt ein Hase herum. 7 = Fische: Im Garten befindet sich ein Fischteich, in dem W20 Forellen und W6 Barsche schwimmen. 8 = Hornissen: Die Gruppe trifft auf ein Hornissennest, die das Eindringen als feindselig betrachten und angreifen. Alle Charaktere werden von W10 Hornissen angegriffen, die mit einem Wert von 10 angreifen und Schaden wie von einem Skalpell verursachen (2 / 3 / 3+W12 TP). Es wird eine Kampfliste aufgestellt. Nach einer Kampfrunde greifen allerdings erneut W10 Hornissen jeden Charakter an. Mögliche Einstiche haben außerdem die Nachwirkung „Juckreiz“. 9 = Hühner: Im Garten laufen W4 Hühner herum und es finden sich dort auch W4 Eier. 10 = Hunde: W4: • W4: 1 = Hündin mit W10 Welpen. Ist die Gruppe feindselig, verteidigt die Hündin ihre Welpen. 2 = Hund, der Tollwut hat. 3 = Hund, der in eine Falle geraten ist und sich nach der Rettung dankbar erweist und der Gruppe beiwohnt. 4 = Rotte wilder Hunde; 3 + W4 Hunde.

		<p>11 = Katzen: In einem Raum treiben sich W6 Katzen herum.  12 = Kiwi: Zunächst raschelt es im Garten. Es stellt sich evtl. heraus, dass es ein Kiwi ist. Einen Kiwi zu fangen ist schwer. Der TW wird – 4 WM.  13 = Papagei: Im Zimmer fliegt ein Papagei umher.  14 = Pferde / Esel: W4:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• W4: <ul style="list-style-type: none"> <li>1 = Ein Pferd, das allerdings an Rotz erkrankt ist und wovon man zunächst noch nichts merkt.</li> <li>2 = Ein Pferd</li> <li>3 = W4 Pferde</li> <li>4 = Ein Esel</li> </ul> </li> </ul> <p>15 = Ratten: Es sind Geräusche zu hören. In einem Zimmer befinden sich W10 Ratten, die allerdings auch schnell wieder verschwinden können, wenn man sich ihnen nähert. Wenn man sie fangen will, wird der TW – 4 WM.  16 = Reh: Ein Reh treibt sich im Garten herum  17 = Schaf: Ein Schaf treibt sich draußen im Garten herum.  ...  18 = Schlange: Es raschelt. Es stellt sich evtl. heraus, dass es sich um eine Schlange handelt. Der Biss verursacht 2 / 3 / 3 + W12 TP und verursacht eine Vergiftung, die Fieber bewirken kann. Um eine Schlange zu fangen, wird der TW – 4 WM.  19 = Schimpanse: Man hört zunächst Geräusche, die an Menschen oder auch Tuatahi erinnern. In einem Zimmer befindet sich aber ein Affe, der vermutlich aus einem Zoo stammte. Sollte man ihm provokant begegnen, kann er auch angreifen. Er besitzt 12er-Werte und seine Faust richtet 2 / 3 / 3 + W6 TP an. Besonders starke Schimpansen haben außerdem einen Powerschlag. Der Schimpanse kann der Gruppe aber auch freundlich begegnen und sich ihr sogar anschließen.  20 = Ziege: Eine Ziege treibt sich im Garten herum.</p>
83	Treibstoff	<p>W6:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>1 = 20-l-Kanister Benzin (noch haltbar)</li> <li>2 = 20-l-Kanister Diesel (noch haltbar)</li> <li>3 = 5-l-Kanister Benzin-Öl-Gemisch für Motorsägen u. ä.</li> <li>4 = Der Wurf muss wiederholt und durch einen weiteren ergänzt werden.</li> </ul>
84	Tuatahi	<p>Der Fundort wird von W12 Tuatahi umringt und angegriffen, die mit Knüppeln und Steinen bewaffnet sind. Zu den Werten und der Vorgehensweise, siehe in der Rubrik „Welt“ unter Kreaturen!</p>
85	Werkzeug	<p>Im Geräteraum finden sich (W20):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>1 = Axt</li> <li>2 = Beil</li> <li>3 = Brechstange (Kuhfuß)</li> <li>4 = Eimer</li> <li>5 = Forke</li> <li>6 = Hammer</li> <li>7 = Handbohrmaschine; mit Gewinde, ohne Motor</li> <li>8 = Harke</li> <li>9 = Hydraulischer Wagenheber</li> <li>10 = Kette</li> <li>11 = Leiter (Teleskopleiter, ausklappbar auf bis zu 3 m)</li> <li>12 = Kettensäge</li> <li>13 = Schraubendreher-Set</li> <li>14 = Schürhaken</li> <li>15 = Säge</li> <li>16 = Sense</li> <li>17 = Spaten</li> <li>18 = Tierfalle (Aufstellfalle, um Tiere lebend zu fangen)</li> <li>19 = Tierfalle (Schnappfalle, um Tiere zu erlegen)</li> <li>20 = Wasserschlauch (25 m)</li> </ul>
86 – 100	Der Wurf muss wiederholt werden	

## 10. Training

Der Charakter kann sich im Laufe der Abenteuer fortbilden oder trainieren und dadurch seine Talentwerte verbessern. Die Umsetzung muss im Rollenspiel zum Einsatz kommen, aber das Ergebnis wird Out-Play ermittelt. Der Spieler, der seinen Charakter trainieren bzw. fortbilden möchte, kündigt dies dem SM an und erklärt dabei, welches Talent er aufbessern möchte. Für das Training gelten folgende Regeln:

### 10.1. Grundregeln

- Es kann nur ein Talent verbessert werden.
- Das Training wird in 3 Abenteuern hintereinander durchgeführt. In jedem dieser 3 Abenteuer muss sich der Charakter die Zeit nehmen und trainieren. Der Spieler muss das Training spielerisch kurz darstellen. Vergisst er das Training oder setzt er seine Prioritäten anders, verliert er eine Trainingsphase.
- Durch das Training verstreicht Spielzeit. Während andere Charaktere bestimmte Dinge tun, muss sich der Charakter die Zeit nehmen und trainieren. Hierfür können Inplay ungefähr 1 – 2 Std. vergehen.
- Am Ende des Trainings entscheidet der TW, ob das Training erfolgreich oder ein Misserfolg war.
- Talente, die der Charakter nicht trainieren kann sind AUSS, GL, INST und LE.
- Training kann nicht durchgeführt werden, wenn der Charakter derzeit eine Therapie oder einen Entzug durchführt oder eine Psinetik oder einen Kampftrick erlernt. Ebenso kann der Charakter nur in einem Bereich trainieren und nur einmal im Abenteuer trainieren.
- Nach den 3 Abenteuern müssen 3 Abenteuer dazwischen liegen, bis man erneut trainieren kann.
- Wird das Training komplett abgebrochen, verliert der Charakter einen Punkt in dem Talent.
- Durch einen Anleiter (Trainer, Berater, Coach, Meister) wird das Training positiv WM:
  - Der Anleiter muss in dem entsprechenden Talent mind. den Wert 15 haben.
  - Der Anleiter muss im Talent „Psychologie / Pädagogik“ mind. den Wert 12 haben, um anleiten zu können. Auf dieses Talent macht der Anleiter den TW.
    - Gelingt der TW gut, wird der TW des Schülers + 1 WM.
    - Gelingt der TW meisterhaft, wird der TW des Schülers + 2 WM.

### 10.2. Trainingsablauf

1. Während des Abenteuers führt der Charakter sein Training durch. Hier findet noch kein TW statt.
2. Nach der Trainingsphase wird das Ergebnis ermittelt, mit dem TW auf das entsprechende Talent.
3. Mögliche Talentverbesserungen, aber auch mögliche Komplikationen treten erst im nächsten Abenteuer durch die Bewertung auf.

### 10.3. WM auf den TW

- Besitzt der Charakter in dem Talent den Wert von mind. 12 wird der TW – 2 WM.
- Besitzt der Charakter in dem Talent den Wert von mind. 15 wird der TW – 4 WM.
- Besitzt der Charakter in dem Talent den Wert von mind. 18 wird der TW – 6 WM.
- Wird der Charakter durch einen Trainer trainiert, dessen TW auf Psychologie / Pädagogik gut gelingt, erhält der Charakter + 1 WM.
- Wird der Charakter durch einen Trainer trainiert, dessen TW auf Psychologie / Pädagogik meisterhaft gelingt, erhält der Charakter + 2 WM.
- Der Spieler muss außerdem auf mögliche weitere WM achten, z. B. durch VIT oder Rüstungen.

...



#### 10.4. Trainingsphasen

TW-Ergebnis	Folgen
Normaler TW	Trainingsphase gelungen.
Guter TW	Trainingsphase gelungen; + 2 WM bei der nächsten Trainingsphase.
Meisterhafter TW	Trainingsphase gelungen; + 2 WM bei der nächsten Trainingsphase; + 1 im Talent durch die sofortige Aufwertung des Meisterwurfs.
Mislungener TW	Trainingsphase misslungen; - 2 WM bei der nächsten Trainingsphase.
Patzer	Training komplett misslungen; - 1 im Talent durch die sofortige Abwertung des Patzers; - 2 WM auf alle dazu passenden TW im nächsten Abenteuer (es kann sich dabei um eine Verstauchung oder um eine Erschöpfung handeln usw.) Ein neues Training ist erst in 3 Abenteuern wieder möglich.

#### 10.5. Ergebnisse der Trainingsphasen

- Eine nicht durchgeführte Trainingsphase gilt als misslungen.
- Sind 2 Trainingsphasen gelungen = + 1 im entsprechenden Talent
- Wurden 3 Phasen durchgeführt, von denen mind. eine gelungen war = + 1 im entsprechenden Talent
- Sind alle 3 Trainingsphasen misslungen = - 1 im entsprechenden Talent
- Wurde das Training abgebrochen = - 1 im entsprechenden Talent