

# **“Giftstaub - reloaded 1.06“**

**Regelwerk für LifeActionRolePlay**

**jakob.malo  
maika.kraemer**

## Das Konzept „Giftstaub“

Mittlerweile sind fast neun Jahre seit der ersten Giftstaub - Veranstaltung vergangen, und nach langer Pause finden sie seit über einem Jahr wieder regelmäßig statt.

Ich wollte damals selbst Endzeit - LARPs veranstalten bei denen das Rollenspiel im Vordergrund steht, und es eine einheitliche Welt mit nachvollziehbaren Mechanismen gibt. So entstand das erste Regelwerk für „Giftstaub“. In diesem Umfeld wollte ich mit meinen Freunden Cons veranstalten, die wir am Liebsten selbst besuchen würden. Wir wollten eine komplexe Welt schaffen, in der der Spieler seinen Charakter, ob SC oder NSC, darstellt und sich in seiner Rolle authentisch fühlt. Diesen Anspruch habe ich noch immer und ich habe in Maika eine wunderbare Mitstreiterin gefunden. Das vergangene Jahr hat gezeigt, das unser Konzept funktioniert, und es sich lohnt immer weiter daran zu arbeiten.

„Giftstaub“ bietet einen geschlossenen Hintergrund, der zwar den Rahmen für ein Spiel vorgibt, in dem sich aber alle Spieler einbringen können. Es ist eine lebendige Welt im Wandel, in der die Entscheidungen der Charaktere einen Einfluss haben. Aus diesem Grund sind, um ein gesamtheitliches Spielerlebnis zu gewährleisten, die Vorgaben von „Giftstaub“ für alle Spieler bindend. Konvertierungen aus anderen Regelwerken sind also nur begrenzt möglich.

Ambiente steht bei uns nicht im Kontrast zu Action oder Plot, sondern ist unsere Grundvoraussetzung für jedes Rollenspiel.

**Ambiente** ist ein Fremdwort für „Umfeld“, „Umwelt“, „Milieu“, beziehungsweise deren ästhetischer Gestaltung, siehe *Atmosphäre (Ästhetik)*

**Atmosphäre** wird etwa gleichbedeutend mit „Stimmung“ oder „Aura“ gebraucht und bezeichnet

Es geht bei „Giftstaub“ eben nicht um das reine Überleben, sondern darum sich in einer postapokalyptischen Welt zu behaupten und je nach Motivation einen Status zu erreichen (oder zu erhalten) den der eigene Charakter anstrebt. Somit hat jeder seine eigenen Ambitionen und Geschichten. Natürlich liegt es im Interesse der Charaktere am Leben zu bleiben. Dem entsprechend muss das Spiel gestaltet werden. Unser Schwerpunkt liegt auf Rollenspiel und der Interaktion zwischen Charakteren. Gewalttätig gelöste Konflikte enden für die meisten Beteiligten oft tödlich. Wir verzichten nicht auf Plot, Spannung oder Action,

aber „Giftstaub“ ist keine Plattform für „LARP-Gotcha“.

NSC sind für uns „nicht-selbst-erstellte-Charaktere“. Das heißt NSC werden nicht als Kanonenfutter für die Spieler eingesetzt, sondern es handelt sich um Figuren mit eigener Motivation und eigenem Hintergrund. (Ausnahme bilden dabei natürlich Kreaturen die außer Fressen keine Motivation haben.)

Betretet nun die Welt von Giftstaub! Wir wünschen allen Spielern eine interessante Lektüre und spannende Cons.

Wir wissen nicht genau welches Jahr wir schreiben oder wie lange es her ist, das die Menschen die Apokalypse heraufbeschworen. Wir wissen auch nicht in welchem Jahr das Klima kollabierte oder wann die letzte große Seuche Milliarden Menschen und Tiere dahinraffte. Legenden berichten das schon dreihundert Jahre vergangen sein sollen, seit gewaltige Atomschläge ganze Länder ausradierten, und Teile der Hydrosphäre ins All rissen. Ob die SuperGAUe der ungewarteten AKWs davor oder danach das Land verstrahlten, ist nicht mehr von Bedeutung. Wenn die brennende Sonne die gewaltigen Ölseen in den toten Steppen des ehemaligen Sibiriens entzündet, und der Himmel monatelang Qualm verhangen ist, fragt niemand mehr, wann die Pipelines begannen auszulaufen. Manche Schriften berichten, das der letzte Krieg nur das endgültige Ende beschleunigte. Zuviel Gift hätte die Umwelt zerstört und durch den Raubbau der Menschen sei die Erde bereits kein lebenswerter Ort mehr gewesen.

Die meisten bekannten, geographischen Orientierungspunkte sind vom Antlitz der Erde verschwunden oder auf ewig verzerrt und wo einst riesige Meere waren, sind zerklüftete Wüsten geblieben. Die Menschheit ist nur noch ihr eigener Schatten. Die letzten großen Kulturzentren sind die "Fünf Starken". Dies sind Städte, die aus den Trümmern gewesener Kulturen entstanden sind, und nun Volk aus der ganzen Welt anziehen.

Außerhalb dieser Städte existieren nur kleinere Dörfer und Kommunen. Meist haben sich Menschen in der Nähe alter Bunker angesiedelt, aber manchmal findet man auch autarke Siedlungen tief in der verseuchten Wildnis, die vor den Plünderungen umherirrender Mutantenrudeln und der Horde zittern. Die Gelegenheit ist günstig für falsche Propheten und machtgierige Händler. Söldnertrupps streifen durch das Land auf der Suche nach Herausforderungen und Sammler kriechen wie Maden durch die Innereien der Erde. Das Leben

ist hart und die Natur erholt sich nur langsam von ihren schweren Wunden. Tief in ihrem Schoß schlummern noch immer die Zeugnisse vergangener Tage, die den mutigen Finder mit Wissen und Macht belohnen. Doch auch die Geißeln der Menschen, unterirdische Kampfmittelablässe und längst vergessene Abschussrampe,n ruhen hier und den allzu Beherzten erwartet nicht selten ein grausames Ende.

Viel ist den Menschen nicht geblieben, doch die Zeiten ändern sich. Organisationen, welche die Krisen überstanden haben oder nun aus dem Schatten der Apokalypse treten, beginnen ihre Macht zu vergrößern. Erste Produktionsanlagen werden wieder in Betrieb genommen und rostige Pumpenanlagen fördern erneut Wasser aus den Tiefen der Erde. Die Schlacht um das nackte Überleben ist vorbei - der Kampf um die Reste der Welt hat begonnen.

Willkommen in der Welt von Giftstaub.

## = Giftstaub – reloaded =

Dies ist ein Regelwerk für das so genannte LiveActionRolePlay. Grundkenntnisse zum allgemeinen Ablauf eines LARPs werden vorausgesetzt. Bei Giftstaub handelt es sich um ein Du-kannst-was-du-darstellen-kannst System (DKWDDK abgekürzt). Es werden also keine Punkte für Fähigkeiten ausgegeben, sondern jeder Charakter kann die Fertigkeiten besitzen zu deren Darstellung der Spieler in der Lage ist.

Um eine in sich geschlossene Welt zu gestalten, dürfen keine Charaktere aus anderen Systemen übernommen werden. Dies ist eine Regelung, die auch im Sinne bestehender Kampagnensysteme gedacht ist. Sicherlich hat kein Kampagnenspieler ein Problem damit, sich für Giftstaub-Veranstaltungen einen eigenen Charakter zuzulegen.

Da das Giftstaubregelwerk auf Punktebeschränkungen verzichtet, ist es möglich von Anfang an ziemlich „Alleskönner“ zu spielen. Es liegt bei jedem Spieler zu beurteilen, wie glaubhaft er einen solchen Charakter darstellen kann.

*Ab dem Kapitel „Handbuch für Fernspäher“ gelten alle in kursiv geschriebenen Inhalte als zusätzliche Out-time Informationen.*

## = Sicherheitsbestimmungen und Kampfregeln =

**Bei dem folgenden Teil handelt es sich um allgemein gültige Regeln. Die Kampfregeln und Sicherheitsbestimmungen sind für jede Giftstaub-Veranstaltung bindend. Regelverstöße können zum Ausschluss des Spielers führen.**

- Die Spielleitung hat bei allen Entscheidungen immer das letzte Wort.
- Das höchste Gebot ist die Sicherheit im Spiel.
- **Out-time und In-time müssen klar getrennt werden.**

### **Sicherheitsbestimmungen**

Bei einer bewussten Verletzung der Sicherheitsregeln wird der betreffende Spieler sofort vom Spiel ausgeschlossen!

- Zum Kämpfen werden ausschließlich Wasserpistolen, Schaumstoff-Dart-Waffen und geprüfte Polsterwaffen verwendet.
- Beim Kampf mit Polsterwaffen sind Hals und Kopftreffer verboten und verursachen regeltechnisch keinen Schaden.

- Waffenlose Kämpfe (so genannte In-Fights) sind nur unter bestimmten Umständen und in Rücksprache mit der Spielleitung erlaubt.
- Schlagen, Kratzen, Treten oder Beißen ist zu jeder Zeit VERBOTEN!
- Jeder Spieler hat das Recht das Spiel sofort zu stoppen, wenn er oder ein anderer in ernsthafte Gefahr gerät (Nasenbein gebrochen, Brille heruntergefallen, gestürzt...). Ein gebrülltes „STOP“ ist das Signal an alle das Spiel zu unterbrechen und an Ort und Stelle zu bleiben, bis die Situation geklärt ist, und mit „SPIEL WEITER“ zum Weiterspielen gerufen wird.
- Jeder der einem anderen etwas einflößen möchte, muss sich vorher nach etwaigen Allergien bei dem Spieler oder der SL erkundigen.
- Die SL ist über Einzelaktionen, wie zum Beispiel Geländeerkundung zu informieren
- **Gefährliche Situationen für sich und andere sind unter allen Umständen zu vermeiden!**

### **Kampfregelein**

„Waffen“ die während der Veranstaltung getragen werden, müssen den allgemeinen Sicherheitsbestimmungen entsprechen. Die Spielleitung behält sich vor, die Waffen vor Veranstaltungsbeginn auf ihre Sicherheit zu prüfen. Jeder Spieler ist für seine Ausrüstung eigenverantwortlich. Im Falle von Nahkampfwaffen muss es sich um gepolsterte Schaumstoffgegenstände handeln. Stiche sind nur mit kernlosen Polsterwaffen gestattet. Blankwaffen sind nicht zulässig. Fernkampfwaffen wie Bögen und Armbrüste, sowie die verwendeten Pfeile/Bolzen müssen den allgemeinen LARP-Richtlinien entsprechen. Das heißt Bögen und Armbrüste dürfen eine Zugstärke von 30lbs nicht überschreiten. Als Pfeile/Bolzen sind nur gepolsterte Projektile mit einem Kopfdurchmesser von mindestens 5cm zulässig. Gezielte Schüsse mit Bögen/Armbrüsten auf den Kopf sind ausdrücklich verboten! Andere Fernkampfwaffen wie Schaumstoff-Dart-Waffen dürfen nur mit unmodifizierter Schussstärke verwendet werden.

### **Verletzungen als Teil des Rollenspiels**

Giftstaub verzichtet auf ein Lebenspunktesystem. Verletzungen werden je nach verursachender Waffe ausgespielt (Schnitte, Prellungen, Brüche, Platzwunden etc.). Rüstung kann nach Ermessen des Gesunden Menschenverstandes teilweise Schutz bieten. Im Falle von Projektilwaffen ist davon auszugehen, das Bolzen und Pfeile an der getroffenen Stelle stecken bleiben. Pistolen und Gewehre können je nach Distanz

Durchschüsse erzeugen. Strahlenwaffen (durch Wasserpistolen dargestellt) erzeugen immer Durchschüsse. Es ist zu bedenken, dass der Wundkanal in einem solchen Fall automatisch als kautarisiert zählt.

Unbehandelte Verletzungen führen nach einigen Stunden automatisch zu Wundbrand.

### **Meucheln**

Verletzungen, die im Spiel als Schnitte am Hals oder als Stiche in Herz, Niere oder andere vitale Organe dargestellt werden, dürfen ausschließlich mit **kernlosen Polsterwaffen angedeutet** werden. Es ist dabei besondere Umsicht geboten!

Spieltechnisch gelten solche zugefügten Verletzungen ohne die sofortige Behandlung eines Arztes oder Experten als fast sofort tödlich. (siehe auch „Medizinische Qualifikation“)

### **Indoor – Veranstaltungen**

Für Veranstaltungen die in geschlossenen Räumlichkeiten gelten, bis auf zwei Ausnahmen, die gleichen Regelungen, wie für Veranstaltungen im Freien.

1) Fernkampfaffen wie Bögen und Armbrüste dürfen nur ohne Bolzen oder Pfeile mitgeführt werden. Andere Fernkampfaffen wie Zündplättchenwaffen, Softairwaffen oder ähnliches sind nur ohne Geschosse/Zündplättchen gestattet. Im Falle von Feuerwaffen wird der Beschuss nur angesagt (ein möglichst laut gerufenes „Feuer“ zeigt an, dass die Waffe abgefeuert wurde). Durch die engen Räumlichkeiten bedingt, wird immer von einem Treffer ausgegangen. Es liegt bei dem Getroffenen die Verletzung passend auszuspielen. Der Beschuss mit Ansage ermöglicht es Spielern improvisierte Feuerwaffen mit sich zu führen, die normalerweise nicht schießen könnten. (z.B. Staubsaugerrohr mit Griff und Abzug) Diese Art Waffen müssen so gebaut sein, dass sie eindeutig als Feuerwaffen wahrgenommen werden können.

Ausnahme bilden Schaumstoff-Dart-Waffen. Diese müssen Munition beinhalten, um abgefeuert zu werden. Die Trefferzonenbestimmung erfolgt in diesem Fall über Sicht. Die Spielleitung behält sich vor die vorhandene Munition zu beschränken.

2) Im Falle angemieteter Lokalitäten sind Nahkämpfe grundsätzlich verboten. Ausnahmen werden von der Spielleitung vor Ort bekannt gegeben.



Du hast die Überreste eines Menschen zwischen den Felsen entdeckt. Die Knochen sind gebleicht und die Kleidung hat sich durch die Einwirkung von Wind und Wetter aufgelöst. Einzig die Tasche aus Kunststoff scheint noch brauchbar. Du durchwühlst sie und wirst tatsächlich fündig! Was auch immer diesen Burschen erledigt hat, ein Mensch war es sicher nicht. Der hätte nichts zurück gelassen. Ein paar Kronkorken, eine kleine Spule Draht und eine leere Wasserflasche. Keine schlechte Ausbeute. Und was ist das? Sieht aus wie ein zerfleddertes Heft. Du betrachtest es interessiert. Die Seiten sind abgegriffen und fleckig. Wie alt es wohl sein mag? Wie viel mag es wohl wert sein? Du entzifferst mühselig den Einband. „Handbuch für Fernspäher“. Seltsam. Vielleicht kann man noch was lernen? Einen genaueren Blick ist es auf jeden Fall wert!

# HANDBUCH FÜR FERNSPÄHER

## Inhaltsverzeichnis

Namen .....	11
Herkunft - Die Geographie von Giftstaub .....	12
Reisen .....	15
Technikstufen .....	16
Klassifikation - Archetypen .....	18
Handwerkliche und Medizinische Qualifikationen .....	20
Verletzungen .....	23
Waffen .....	24
Kybernetische Ersatzteile und Mutationen .....	27
Währung .....	29
Lohn und Brot .....	30
Die Fraktionen .....	31
Gefahren .....	36
Erfassungsbogen .....	38

Als Fernspäher fällt Ihnen die Aufgabe zu, möglichst viel Nutzbares Wissen über die Außenweltler für uns zu sammeln. Dieses Handbuch soll Ihnen das Überleben in der Außenwelt erleichtern und Richtlinien für die Datenaufnahme vorgeben. Das angehängte Formular „Erfassungsbogen“ ist vollständig ausgefüllt beim Oberkommando einzureichen.

## **= Name =**

In diesem Feld ist der volle Vor- und Zuname einzutragen. Beachten Sie, dass sie in der Außenwelt häufig auf Menschen treffen werden, deren Namen Ihnen auf den Ersten Blick seltsam erscheinen müssen. Neben Spitznamen sind klingende Namen oder auch Wortrelikte sehr verbreitet.

Hier einige Beispiele:

Chevrolet, Drei-Vogel, Franky, Green Kaspar, Sarah, Der blutige Heiner, Kitty Cat, Truck-Stop, Rennt-wie-Sturm, Sinatra, Mutatao, Siemens, Cola-Korn, Chainsaw u.s.w

## **= Herkunft =**

Die Herkunft des Individuums ist sehr wichtig, und für uns eine gute Möglichkeit die Grenzen der bekannten Welt zu kartographieren. Aus früheren Verhören können wir schon einige entscheidende Regionen lokalisieren. Je nach Herkunft können die Bezeichnungen natürlich variieren, aber bestimmte Informationen wiederholen sich.

Die bevölkerungsreichsten Zentren werden von den Außenweltlern als die „Fünf Starken“ bezeichnet. Es handelt sich offenbar um die Reste von Städten aus der Früheren Zeit. Dort haben sich bereits wieder Infrastrukturen gebildet und viele Aussagen weisen darauf hin, das es dort in Einzelfällen auch wieder Produktionsanlagen und quasi militärische Einrichtungen geben könnte.

### **Die „Fünf Starken“:**

#### **Numosko (heutiges Moskau)**

Nordwesten am Rande endloser Giftwüsten

*stärkste vertretene Fraktion: Die Handelskammer*

#### **Pettibrest (heutiges Brest [franz.]**

Westen an den zerklüfteten Canyons des Großen Labyrinths

*stärkste Vertretene Fraktion: Armee von Juno*

#### **Wottingkahn (heutiges Vatikan Stadt)**

Süden in von Lava verwüsteten Bergen am Rande des Salzkessels

*stärkste vertretene Fraktion: Das Uhrwerk*

#### **Wadistok (heutiges Wladiwostok)**

Osten am Rande der bodenlosen Weltenschluchten

*stärkste vertretene Fraktion: unbekannt*

#### **Barrelin (heutiges Berlin)**

Zentrum der Welt, in den toten Wäldern der Weiten Lande

*stärkste vertretene Fraktion: Die Industriherren*

Selbstverständlich ist die Population der Außenweltler nicht auf diese Siedlungszentren beschränkt. Einige Ruinenstädte der Alten Zeit sind wieder aufgesiedelt, ohne dabei die Größe der „Starken“ zu erreichen. Dazu gehören z.B. „Parrie“ und „Der Pott“ im Westen, die beide über eine einfache Infrastruktur verfügen. Die Bevölkerungszahlen scheinen tausend Einwohner nie zu überschreiten. Der Großteil der Außenweltler ist allerdings außerhalb anzutreffen. Diese Menschen leben nomadisch oder in primitiven, dorfähnlichen Gemeinschaften. Vielen ist auf Grund des enormen Wissensverlustes ihre Lokalisation in der heutigen Welt nicht möglich.

Es folgen Landschaftsmerkmale, die sich als Orientierungspunkte durchgesetzt haben.

Im Zentrum der bekannten Welt befindet sich ein Gebiet, welches als die **Weiten Lande** (*heutige Westküste Frankreich bis Ural Nord/Ostsee als Nordgrenze und Alpen/Mittelmeer als Südgrenze*) bezeichnet wird. Das vorherrschende Klima ist trocken und es handelt sich bei dem Großteil des Gebietes um Steppe. Es gibt die Reste zahlreicher Wälder, die allerdings vollständig aus Totholz bestehen. Jedes Jahr fallen einige Hektar gewaltigen Flächenbränden zum Opfer.

Weit im Westen liegt das **Große Labyrinth** (*der ehemalige Atlantik – jetzt existiert allerdings nur noch in der Mitte Wasser*). Es wird vermutet, dass es sich dabei in der Früheren Zeit um ein Meer gehandelt haben könnte. Über Gebiete jenseits des Labyrinthes ist nichts bekannt. Es ist eine ausnehmend lebensfeindliche Umwelt.

Im Norden liegen die **Wilden Lande** (*ehemals England, Irland, Skandinavien*) die durch unüberwindbare Felsentäler voller Gift und grässlicher Kreaturen (*Ärmelkanal, Nord/Ostsee*) von den Weiten Landen getrennt sind.

Im Süden befindet sich der **Salzkessel** (*ehemaliges Mittelmeer*) – bekannterweise eine unwirtliche Gegend mit wenigen Siedlern. Auch hier vermuten wir, dass es sich bei dem Salzkessel, um ein Meer oder einen großen Binnensee gehandelt haben könnte.

Um die **Schreckensberge** (*Alpen*) ranken sich zahlreiche Mythen und Legenden. Einzige Gemeinsamkeit der Geschichten scheint die schiere Unüberwindbarkeit des Gebirges, obwohl es Gerüchte über alte Tunnelsysteme durch die Felsen gibt.

Das gesamte Gebiet östlich der **Giffelsen** (*Ural*) ist bis Wadistok so stark kontaminiert, dass nur selten Reisende ihren Weg durch die Weiten dieser kargen Todeszone in die Weiten Lande schaffen.

Andere markante Landschaftsmerkmale der Früheren Zeit (*Flüsse z.B. Saale, Rhein etc. Gebirge z.B. Vogesen, Harz etc.*) haben oft lokale Bezeichnungen.

Das bekannteste Siedlungszentrum der Weiten Lande ist „Barrelin“ Dort gibt es sowohl primitive Produktionsstätten für alles Mögliche, als auch die höchste momentane Bevölkerungsdichte der Region. Barrelin wird von so genannten „Industrieherrn“ beherrscht. Sie verfügen über eigene Streitkräfte und nicht unerheblichen (auch überregionalen) Einfluss.

*Momentan gibt es keine Informationen zu der Lage in den folgenden Gebieten (oder deren Existenz): Asien (Ausnahme: Wadistok), Afrika, Südostasien, Pazifik, Amerika, Australien.*

## **= Reisen =**

Die meisten Distanzen werden Sie zu Fuß zurücklegen müssen. Generell ist ein einzelner Reisender schneller, als ein Karren. Die Entfernungen werden dennoch in Tagesreisen angegeben. Eine Tagesreise entspricht etwa 25km. Dies spiegelt die Schwierigkeit wieder sich in einer lebensfeindlichen Umwelt, wie der unseren zu bewegen.

Die gängigen Transportmittel sind, wie Sie sich sicher schon denken können, Ochsenkarren. Pferde und ähnliche Reittiere sind extrem selten und auf Treibstoffbasierte Gefährte müssen Sie wohl ganz verzichten. Gerüchteweise gibt es Landläufer, die Segel betriebene Landfahrzeuge nutzen, oder verrückte Bastler die mit qualmenden Maschinen über Land reisen. Doch das sind in erster Linie Gerüchte, und das man mit solchen Gerätschaften schneller voran kommt ist zu bezweifeln.

## **= Technikstufe =**

Der technische Stand der Individuen kann stark variieren. Mittlerweile haben wir eine Grobunterteilung erarbeitet, die uns ermöglicht verschiedene Kulturstufen zu klassifizieren. Bedenken Sie, dass es zwischen diesen Klassifizierungen zahlreiche Mischformen geben kann.

*Funk und Funkanlagen gehören zu verlorenem Wissen und sind in der Welt von „Giftstaub“ selten oder gar nicht zu finden.*

### **Stufe A**

Das Individuum verfügt über keinerlei Wissen zu technischen Vorgängen wie Metallurgie oder Elektronik. Die Nutzung von Fernkampfaffen beschränkt sich auf den Gebrauch von Schleudern oder dem Werfen von Gegenständen. Waffen sind in erster Linie Nahkampfaffen und können aus unterschiedlichsten, gefundenen Materialien bestehen. Konzepte wie Atomkrieg, Feuerwaffen, Flugzeuge werden nicht verstanden und sind bestenfalls als Legenden tradiert. Menschen der Stufe A sind häufig in Stammesartigen Strukturen organisiert.

**Beispiele für Ausrüstung:** Radkappe als Rundschild, Messer mit Fensterglasklinge, Seil aus zusammen geknoteten Fahrradschläuchen, Federschmuck

### **Stufe B**

Individuen der Stufe B sind Konzepte wie Metallurgie und Alchemie geläufig. Elektrizität wird als Phänomen akzeptiert, ohne verstanden zu werden. Kenntnisse über Computertechnik oder Feuerwaffen fehlen. Komplexere Fernkampfaffen, wie Bögen oder Armbrüste sind gebräuchlich. Konzepte wie Atomkrieg, Flugzeug, Raumfahrt werden als Historie behandelt, ohne dass die Bedeutung oder der reale Hintergrund immer verstanden wird. Kleinere Agrargemeinschaften sind verbreitet.

**Beispiele für Ausrüstung:** Leder- oder Metallrüstung, grob geschmiedete Klingen, Stoffe aus eigener Fertigung

### **Stufe C**

Diese Stufe entspricht etwa dem Wissenstand der Früheren Zeit. Konzepte wie Atomkrieg, Flugzeug, Raumfahrt werden verstanden, aber als Teil einer unwiederbringlichen Vergangenheit akzeptiert. Einzelindividuen können durchaus über Wissen zu Computern



oder dergleichen verfügen, es sollte allerdings klar sein das solche „Artefakte“ sehr selten sind.

Stufe C spiegelt den größten Teil der in befestigten Siedlungen lebenden Menschen (*und damit auch den der meisten Spieler*) wieder.

**Beispiele für Ausrüstung:** improvisierte oder moderne Feuerwaffen\*, Taschenlampe  
(\* da auch „moderne“ Feuerwaffen zum Spielzeitpunkt schon mehrere Generationen alt sind, sollten diese Waffen entsprechend alt und/oder repariert aussehen)

### **Stufe D**

Einige wenige Menschen haben möglicherweise in isolierten Bunkeranlagen oder im Schoß einer Prä-apokalyptischen Organisation die letzten Jahre und Jahrzehnte verbracht, oder sich anderweitig besonderes Wissen angeeignet. Personen der Stufe D verfügen über Informationen und möglicherweise Ausrüstung die der des Zwanzigsten Jahrhunderts weit überlegen ist. Dazu gehören alle Arten von Strahlenwaffen, Cyberimplantaten und Schildtechnologien.

*Stufe D ist die am seltensten vertretene Technologiestufe im Spiel.*

**Beispiele für Ausrüstung:** Schildgenerator, Laserskalpell

## **= Klassifikation =**

Ähnlich unseren Berufen haben einige Außenweltler spezifische Aufgaben. Da aufgrund des hohen Grades an Individualismus allgemeingültige Klassifikationen nicht möglich sind, folgt eine auf unseren Beobachtungen basierende Einteilung

*Die nachfolgenden Beschreibungen sind hauptsächlich Klischees. Es ist ausdrücklich erwünscht neue Interpretationen zu finden! Die alternativen Konzepte sollen dafür Anregung sein.*

### **Kämpfer**

Eine Vielzahl Endzeitkrieger streunt durch die Welt. Viele Landläufer greifen zur Waffe, um sich als Leibwächter oder Karawanenschutz anstellen zu lassen. Manche sehen ihr Können als Pflicht vor Gott oder zur Rettung der Welt. Die meisten allerdings, haben eine pragmatischere Sicht auf die Dinge.

**Alternative Konzepte:** *Killer, Paladin, Renegat, Söldner, Leibwächter, Kultanhänger...*

### **Sammler:**

Manche Landläufer spezialisieren sich auf das Suchen von wichtigen und seltenen Einzelteilen, Artefakten, verschütteten Bunkern, geheimen Brunnenanlagen oder Ressourcen. Sie werden Sammler genannt und sind in den meisten Städten beliebt, da sie oft Neuigkeiten und nützliche Kleinteile aus fernen Gebieten mitbringen.

**Alternative Konzepte:** *Forscher, Archäologe, Glücksritter, Wahrheitssuchender, Antiquitätensammler, Dieb, Historiker...*

### **Jäger**

Die Leute, die sich selber Jäger nennen, trifft man selten in größeren Siedlungen an. Sie leben von der Jagd auf die wenigen verbliebenen Tiere oder dem Sammeln von Kopfgeldern. Sie kennen die Weiten Lande und die menschenleeren Öden besser als die meisten anderen Landläufer und sie sind durch das Leben in dieser lebensfeindlichen Umwelt abgehärtet. Wie alle Archetypen unterscheiden sich die einzelnen Jäger, was zur Folge hat das die „Edlen Wanderer“ in einigen Orten gern gesehen sind, in anderen die „Stinkenden Schädelnsammler“ auf wenig Gegenliebe stoßen.

**Alternative Konzepte:** *Scharfschütze, Naturfreak, Kopfjäger, Scout, Fallensteller, Ökologe, Trophäensammler...*

## **Landläufer:**

Die Welt ist voller Menschen, die einfach versuchen auf wenig spektakuläre Weise ihren Lebensunterhalt zu verdienen. Sie versuchen sich mit Betteln, Glücksspiel, Diebstahl oder Lieder singen durchzuschlagen. Landläufer gibt es in allen Formen und in allen Regionen.

**Alternative Konzepte:** *Wilder, Barde, Bauer, Tagelöhner...*

## **Chemiker**

Die wenigsten Landläufer beschäftigen sich mit der Chemie, da die Ausrüstung empfindlich und sperrig ist. Aber es gibt sie trotzdem. Die Chemiker. Diese Apotheker, Bombenbastler, Drogen- und Medikamentenmischer finden überall Abnehmer für ihre Waren. Oft haben sie sich ihr Wissen im Selbstversuch angeeignet oder aus Textfragmenten erlernt.

**Alternative Konzepte:** *Dealer, zerstreuter Professor, Giftmischer, Apotheker, Forscher, Alchimist...*

## **Techniker**

Diese Individuen verbringen einen Großteil ihres Lebens auf der Jagd nach Ersatzteilen. Sie sind nur glücklich wenn sie etwas Komplexes zu bauen, zu reparieren oder zu basteln haben. Die fast sakrale Verehrung von Maschinen die einige Techniker pflegen, kann beunruhigend wirken, ist aber nicht sehr verbreitet. Viele von Ihnen schleppen, in der Hoffnung irgendwann etwas davon gebrauchen zu können, Unmengen an Schrott mit sich herum. Das Spektrum an Technikern reicht von unfähig bis genial.

**Alternative Konzepte:** *verrücktes Genie, Weltverbesserer, Forscher, Waffenschmied, Schrauber...*

## **Arzt**

Eine Menge Landläufer können ihre Wunden versorgen, einen Schnupfen kurieren oder ein kaputtes Bein schienen, aber nur den „Arzt“ genannten Profis sind schwierige Eingriffe wie Blutreinigung, Tumorbekämpfung oder die äußerst riskante Blinddarmoperation möglich. Ärzte sind natürlich nicht unfehlbar, und die Toleranzgrenze ist zur Zeit nicht hoch. Somit bleibt Arzt sicher der einträglichste, aber auch einer der risikoreichsten Berufe.

**Alternative Konzepte:** *Geier, Pathologe, Helfer, Chirurg, Organhändler, Medizinmann...*

## **= Qualifikation =**

Für uns sind die Qualifikationen der Außenweltler von großem Interesse, da Einzelindividuen über erstaunliches Wissen oder besondere Handwerkliche Fähigkeiten verfügen können.

### **Handwerkliche Qualifikationen**

Ein nicht unerheblicher Teil der Außenweltler zeigt ein gewisses handwerkliches Geschick. Das Spektrum reicht von Rohstoffverhüttung, über simple Reparaturen bis zu Schmuckherstellung oder dem Stechen von Tätowierungen.

#### **Pfeilmacher**

Pfeilmacher sind in der Lage Pfeile und Bolzen herzustellen. Dafür benötigen sie jeweils drei Komponenten: Schaft, Befiederung und Spitze. Pro Geschoss benötigt man mindestens 10 Minuten Arbeit (bei ungünstigem Ausgangsmaterial auch länger).

*Fertige Pfeile und Bolzen müssen mit den Sicherheitsbestimmungen entsprechenden LARP-Äquivalenten dargestellt werden.*

#### **Grobschmied**

Individuen mit dieser Fertigkeit können einfache Metallgegenstände herstellen und reparieren und generell Metall bearbeiten. Voraussetzung sind einfache Werkzeuge wie Hammer und Amboss und natürlich genug Hitze.

*Hergestellte Waffen müssen mit den Sicherheitsbestimmungen entsprechenden LARP-Äquivalenten dargestellt werden.*

#### **Drogen / Chemikalien / Gifte / Sprengstoffe**

In allen Technikstufen gibt es Menschen, die sich mit chemischen Verbindungen auskennen. Wir unterscheiden nicht zwischen Schamanen oder Giftmischern der Stufe A und den Apothekern der Stufe C. Ob eine Chemikalie aus Pflanzen, Tierresten oder synthetisierten Materialien besteht, spielt für das Endergebnis kaum eine Rolle. Individuen mit einer solchen Qualifikation sind in der Lage die oben genannten Substanzen herzustellen, zu analysieren oder neu zu entwickeln. In den weitaus meisten Fällen haben wir es hier mit Spezialisten zu tun, die sich auf einen der Bereiche konzentrieren.

***Mittel die sich selbst, oder anderen Spielern, verabreicht werden dürfen nicht gesundheitsschädlich sein. Mögliche Allergien sind vor Verabreichung zu erfragen.***

## **Medizinische Qualifikationen**

Über ein gewisses Maß an Medizinischem Wissen scheinen fast alle Außenweltler zu verfügen. Dies ist wohl auf die schwierigen Lebensumstände zurückzuführen. Wir haben vier Stufen klassifiziert, um eine Zuordnung zu erleichtern.

### **Erste Hilfe**

Praktisch jeder Außenweltler ist in der Lage einfache Wunden zu versorgen oder simple Symptome, wie z.B. Fieber zu diagnostizieren. Sie wissen, wie man durchtrennte Adern mit den Fingern zusammenhält, Gliedmaßen abbindet und das Gift eines Schlangenbisses aussaugt. Die Wundversorgung beschränkt sich oft auf Verbände oder Kompressen, um Blutungen zu stillen. Häufig wird Wundreinigung und Nachsorge vergessen.

### **Knochenflicker**

Außenweltler die sich eingehender mit Medizin auseinandersetzen sind etwas seltener, aber man findet Individuen dieser Stufe in fast allen größeren Siedlungen. Sie sind in der Lage kleinere Gliedmaßen (z.B. Finger) zu amputieren, kranke Zähne zu ziehen, Wunden zu nähen, Knochen zu schienen und wissen, wie man Wundbrand herausschält. Häufig verfügen sie über das Wissen Krankheiten eines geringen Schweregrades zu behandeln. Diese Behandlungsmethoden sind allerdings unzuverlässig und stellen meist eine Mischung aus tradiertem Wissen, Hausmittelchen und Aberglaube dar.

### **Arzt**

Individuen, die wir schon als Ärzte klassifizieren verfügen über das Wissen eines Knochenflickers und etwas darüber hinaus. Sie können also Brüche schienen, wissen welche Medikamente bei welcher Krankheit helfen, können Verletzungen diagnostizieren, Wunden nähen und professionelle Kompressen anlegen.

Sie sind in der Lage gesplitterte Knochen wieder in die richtige Position zu rücken oder Gliedmaßen zu amputieren. Sie wissen über die meisten Krankheiten Bescheid und können genauso professionell verbrannte Haut abschälen, wie sie Wundstarrkrampf behandeln.

### **Experte**

Menschen mit einem überragenden Wissenstand bezeichnen wir als „Experten“

Es gibt kaum eine Krankheit, die sie nicht kennen und sogar ein Lungentumor bleibt Ihnen

nicht verborgen. Sie wissen um die Mechanismen des menschlichen Körpers und können sich an Heilmethoden versuchen, wo andere schon aufgegeben haben. Das Verpflanzen von neuer Haut, das Nähen eines Lungendurchschusses, oder das Erkennen von Erregern in der Magensaftspiegelung eines Patienten, ist Ihnen genauso möglich, wie das Richten einer zertretenen Hand.

Wie bei allen Berufen kann es sehr verschiedene Formen der Spezialisierung geben. So ist ein Fall bekannt, das ein als Experte bezeichnetes Individuen zwar hervorragende Arbeit als Chirurgen leistete, aber bereits an einer einfachen Erkältung scheiterte.

## **= Verletzungen =**

Auch wenn Sie angehalten sind Konflikten aus dem Weg zu gehen, ist es unwahrscheinlich das Sie nie verletzt werden. In einem solchen Fall ist es unabdingbar, das sie Ihre Wunde behandeln lassen oder selber versorgen. Dazu zählt vor allem das Desinfizieren und Reinigen der Wunde. Ohne diese Grundversorgung entsteht auf jeden Fall Wundbrand. Größere Schnitte, Knochenbrüche oder Verbrennungen müssen durch Fachpersonal (also einem Knochenflicker oder besser) behandelt werden, bevor die Heilung einsetzen kann. Versorgte Wunden heilen vergleichsweise schnell, aber die betroffenen Körperteile dürfen einige Stunden nicht belastet werden.

Die Schwere einer Verletzung können Sie selber einschätzen.

Halten Sie den Kopf unten! Durch Feuerwaffen (*ausschließlich Nerf*) verursachte Kopfverletzungen sind sofort tödlich.

### ***Tödliche Verletzungen***

*Niemand verlangt das ein Spieler eine vollständige medizinische Qualifikation besitzt.*

*Auch hier gilt: Du kannst was du ausspielen kannst. Auf einige besondere Verletzungen soll dennoch kurz eingegangen werden. Ein Stich ins Herz ist in aller Regel sofort tödlich und nicht zu behandeln. Auf der anderen Seite ist es schwierig das Herz zu treffen.*

*Verletzungen einer Halsschlagader sind etwa 5 Minuten zu überleben. Im Falle einer Verletzung der Nieren muss die beschädigte Niere entnommen und die Blutzufuhr gestoppt werden. Das Opfer kann bis zu 15 Minuten überleben. Lungen- und*

*Leberverletzungen führen nach etwa 30 Minuten zum Tod.*

*Da diese Verletzungen mit extremen Schmerzen einhergehen ist es sehr wahrscheinlich, das das Opfer schon nach wenigen Augenblicken ohnmächtig wird. Nur Ärzte und Experten können im Falle solcher Verletzungen helfen.*

## **= Waffen =**

Sie werden in der Außenwelt früher oder später mit Gewalt konfrontiert werden. Um sich im Vorfeld darauf vorzubereiten, haben wir diesen Informationsteil eingefügt. Die Art der Bewaffnung auf die Sie treffen werden, hängt natürlich stark von dem bereisten Gebiet ab. In der Nähe von Ballungszentren oder erst kürzlich geöffneten Bunkieranlagen werden sie modernere Bewaffnung antreffen, als in der Wildnis fern jeder strukturierten Besiedlung. Die häufigsten Schusswaffen die Sie sehen werden, stammen aus einer Zeit als Feuerwaffen noch industriell gefertigt wurden. Diese sind meist in einem beklagenswerten Zustand und bei weitem nicht mehr zuverlässig. Einige Außenweltler sind in der Lage selber Feuerwaffen zu konstruieren. Eine zuverlässige Aussage, mit welchen Waffen Sie es genau zu tun bekommen, ist also nicht möglich.

### **Nahkampf (Schnitt) klein**

Bei kleinen Schnittwaffen handelt es sich um Waffen bis maximal Unterarmlänge. Bei der Handhabung (*und dem Ausspielen*) ist zu beachten, dass diese Waffen Schaden über eine möglichst scharfe Schneide verursachen und somit gegen die meiste Panzerung leistungsschwach sind. Sie werden fast ausschließlich einhändig eingesetzt.

A: Scherbenmesser, Steinklinge Knochenklinge...

B: Messer, Kurzschwert...

C: Kampfmesser...

D: Energieklinge, Vibromesser...

### **Nahkampf (Schnitt) groß**

Für Waffen dieser Kategorie gilt im Großen und Ganzen dasselbe wie für ihre kürzeren Äquivalente. Sie werden zwei- oder einhändig eingesetzt.

A: Knochenklinge, Mit Scherben versehene Holzwanne...

B: Breitschwert...

C: Katana, Säbel...

D: Energieklinge, Vibro- und Kettenschwert...



### **Nahkampf (Wucht) klein**

Kleine Wucht Waffen reichen von sehr kurz bis zur Länge eines Baseballschlägers. Sie schaden größtenteils durch Wucht. Spitzen und Klingen können diesen Schaden natürlich maximieren. Sie werden zwei- oder einhändig eingesetzt.

A: Knüppel, Steinkeule...

B: Handaxt, Kette mit Kugel...

C: Tonfa, Baseballschläger, Totschläger, Schraubenschlüssel...

D: Schockstab...

### **Nahkampf (Wucht) groß**

Wie ihre kleineren Äquivalente verursachen Waffen dieser Kategorie Schaden durch Wucht. Spitzen und Klingen können diesen Schaden maximieren. Große Wucht Waffen sind üblicherweise träger als Schnittwaffen ähnlicher Größe. Sie werden ausschließlich zweihändig eingesetzt.

A: Große Keule...

B: Zweihandschwert, Hammer...

C: Vorschlaghammer, Feuerwehraxt...

D: Energiehammer...

### **Stangenwaffen**

In diesen Bereich fallen alle überlangen Waffen.

*Da dazu sowohl stumpfe, als auch scharfe Klingenwaffen zählen, obliegt es dem getroffenen Spieler die Art der Verletzung korrekt darzustellen.*

A: Kampfstab...

B: Bo, Hellebarde...

C: Naginata...

D: Überlange Energiewaffe...

### **Wurf Waffen**

Waffen, die geworfen werden, um bei einem Gegner Verletzungen zu verursachen bezeichnen wir als Wurf Waffen. Dazu gehören auch improvisierte Geschosse wie Steine und Flaschen. Die Schadensart ergibt sich aus der Art der Waffe.

Bsp: Wurfmesser, Wurfäxte, Wurfsterne

## **Fernkampfaffen (mechanisch)**

In diese Kategorie fallen alle Gewehr- und Pistolenartigen Fernkampfaffen und Bögen. Alle Waffen dieses Bereichs haben eine Gemeinsamkeit: Ihre Handhabung ist vergleichsweise leicht zu erlernen (Auf Gegner zielen. Abdrücken.) Ungelernte Individuen verfügen allerdings nicht über das Wissen zum Munitionieren oder die korrekter Wartung solcher Waffen.

***Zum Ausspielen dieser Waffen sind ausschließlich Wasserpistolen und Schaumstoff-Dart-Waffen (KEINE EDISON) zugelassen. Bögen und Armbrüste und die zugehörigen Projektile müssen den allgemeinen Sicherheitsbestimmungen entsprechen.***

A: N.A.

B: Bogen, Armbrust, Ballista...

C: Steinschlosspistole, Maschinenpistole, Gewehr, Granatwerfer...

D: Säurepistole, Strahlenpistole- oder gewehr, Schallwaffe...

### **= Arsenal =**

Die meisten modernen Feuerwaffen stammen, wie bereits erwähnt aus der früheren Zeit. Prinzipiell können Sie davon ausgehen, das es sich bei Faustfeuerwaffen und Gewehren mit Trommelmagazinen, Einzelschuss, Klappmechanismen, Karabiner- oder Winchestermechanik früher um nichtmilitärische Modelle gehandelt hat. Waffen mit Streifen- oder Gurtmagazinen zählen ebenso zu alter Militärausrüstung wie sämtliche Modelle der Kategorie D. Dazu rechnen Strahlen- oder Schallwaffen.

Mittlerweile gibt es allerdings genug Individuen, die in der Lage sind selber ein- oder mehrschüssige Waffen zu konstruieren. Diese sollten für Sie leicht als solche zu erkennen sein.

## **= Kybernetische Ersatzteile und Mutationen =**

Viele Bewohner der Weiten Lande sind in irgendeiner Form von Mutationen betroffen. Einige dieser Mutationen können auch positive Nebeneffekte haben. Kybernetische Ersatzteile sind nicht sehr verbreitet und bringen, ähnlich wie Mutationen eher selten Vorteile mit sich. Für die Reparatur und Wartung von Kybernetischen Ersatzteilen wird ein Spezialist mit dem nötigen technischen und medizinischen Wissen benötigt. Dafür können Verletzungen an ersetzten Gliedmaßen nie von Wundbrand betroffen werden oder zum Verbluten des Trägers führen. Positive Effekte möglicher Mutationen reichen von natürlicher Panzerung bis zu als Waffen tauglichen Auswüchsen.

*Sowohl Kybernetische Ersatzteile, als auch auffällige Mutationen sollten einen starken Einfluss auf das Charakterspiel, die Vorgeschichte und vor allem den darstellerischen (handwerklichen) Aufwand des Spielers haben.*

Die Umweltbedingungen sind in der Außenwelt denkbar ungünstig. Die Durchschnittsstrahlung ist durch vergangene Nuklearschläge hoch und die dünnen Reste der Ozonschicht halten die kosmische Strahlung nur dürftig ab. Dazu kommen, durch die starke Umweltverschmutzung bedingt, zahlreiche mutagene Stoffe. Dem zufolge weist praktisch fast jede Tier- oder Pflanzenart in irgendeiner Form Modifikationen und Mutationen auf. Der Mensch bildet dabei keine Ausnahme. Die Mutationsgrade lassen sich wie folgt unterteilen:

### **Keine sichtbare Mutation**

Etwa 2% der verbliebenen Menschheit weisen tatsächlich keine Mutationen auf. Das kann einem Leben in Isolation (z.B. einer unterirdischen Bunkeranlage) oder einer natürlichen, niedrigen Mutationsrate liegen. Sie werden von den anderen teils neidisch, teils ehrfürchtig als „reinblütig“ bezeichnet. Natürlich gibt es zahlreiche Mutationen die nicht von außen erkennbar sind. Dazu gehören verformte oder zusätzliche Organe, Änderungen im Blutbild, veränderte Knochenstrukturen usw. Meist sind sich diese Leute nicht bewusst, dass sie nicht „reinblütig“ sind. „Reinblütige“ haben normalerweise keine soziale Bevorzugung oder Benachteiligung.

### **Unwesentliche Mutation**

Über 70% der noch lebenden Menschheit weist kleinere Mutationen auf. Dazu gehören ungewöhnliche Hautfarben oder -oberflächen, fehlende oder zusätzliche Finger, Augen, Ohren usw. sichtbar veränderte Knochenstrukturen, Knochen- und Hautauswüchse und zahlreiches anderes mehr. Wie auch heute gilt: „die Mehrheit macht die Meinung“. In einer Gesellschaft in der fast alle Leute kleinere Mutationen aufweisen, wird eine solche kaum als seltsam empfunden oder diskriminiert werden. Isolierte Enklaven, religiöse oder politische Fanatiker können eine extremere Meinung dazu haben, bilden aber mehr Ausnahme als Regel.

### **Auffällige/Exotische Mutation**

Bei einzelnen Individuen können sehr extreme Veränderungen der Physis auftreten. Sie werden immer als „anders“ wahrgenommen und wirken fremdartig oder animalisch. Mutationen dieser Stufe sind z.B. ausgeprägte, funktionale Hörner, Klauen-, Scheren- oder Tentakelhände, Schuppen und Fell, zusätzliche Arme und/oder Beine, Flügelrudimente, Wolfsschnauzen, Chitinpanzer usw. Menschen mit solchen Mutationen müssen mit Anfeindungen rechnen, werden aber nicht generell verfolgt.

### **Kein Mensch mehr**

Auch wenn die meisten Landläufer über kurz oder lang ein wenig mutieren, so gibt es doch auch extremere Fälle, denn nicht alle Menschen leben in den relativ geschützten Gebieten der großen Siedlungen und jene, welche ihr karges Leben in den Öden bestreiten müssen, ähneln häufig mehr Tieren, als wirklichen Menschen. Diese bedauernswerten Geschöpfe sind meist nur noch Instinkt gesteuert und von ihren Trieben geleitet. Sie kämpfen einzig für ihr Überleben.. Allerdings sollte man nie vergessen, dass auch diese Verlorenen einst Menschen waren, und in manchen vielleicht noch ein Funken Menschlichkeit glimmt.

## = Währung =

Um sich in der Außenwelt zu behaupten ist es wichtig auch das aktuelle Währungssystem zu verstehen. Selbstverständlich dominiert der Tauschhandel, aber die Aussenweltler greifen trotzdem auf eine Art Geld zurück: platt geschlagene Kronkorken.

Es liegt auf der Hand, dass diese „Währung“ nicht für größere Transaktionen gedacht ist. Vielmehr erleichtert sie den Tauschhandel bei kleineren Geschäften: Übernachtungen, Nahrungsmittel, Liebesdienste, Zigaretten, kleine Gefälligkeiten, häufig vorkommende Ersatzteile etc. Kronkorken werden oft beim Glücksspiel eingesetzt, da ihr Wert einheitlicher zu schätzen ist, als Tauschwaren. Die logische Obergrenze für Transaktionen liegt bei etwa 50 Kronkorken.

Bedenken sie, das Angebot und Nachfrage in diesen Zeiten eine entscheidende Rolle spielt. In der Nähe größerer Siedlungszentren sind Zigaretten, Alkohol und selbst Munition vergleichsweise günstig zu erwerben, doch schon wenige Tagesreisen entfernt können sich die Preise drastisch erhöhen.

Wir haben ihnen eine Liste mit durchschnittlichen „Preisen“ für die Regionen in der Nähe größerer Siedlungszentren zusammengestellt.

- Getränke (z.B. Wasser 4 KK, Bier 2 KK) 3 KK
- Essen 5 KK
- Zigaretten (einzeln) 2 KK
- "Drogen" 6 - 15 KK
- 1 Schuss Munition (Schrot, Slug, "Zivil") 10 KK
- 1 Schuss Munition ("Militärisch" z.B. Streamline) 20 KK
- Informationen und "Dienstleistungen" 5 - 10 KK
- alltäglich benötigte Ersatzteile (Nägel, Federn, Draht...) 5 KK
- einfache Nahkampfwaffen (Messer, Keulen...) minimal 10 KK
- selbstgebaute Vorderlader und Zivilwaffen in schlechtem Zustand minimal 50 KK
- andere Waffen sind in erster Linie Tauschwaren

### **= Lohn und Brot =**

Ein nicht unerheblicher Teil der Menschen verdient sich seinen Lebensunterhalt als Leibwächter, Karawanenwache oder allgemein als Söldner. Es gibt aber auch Viehtreiber, Bauern und andere Tagelöhner. Gehalt wird meist mit Kost und Logis vergütet. Manchmal (und besonders bei Söldnern) kommt ein Tagegeld zur freien Verfügung dazu. 2 - 8 KK sind dabei der Durchschnitt. Die Gesamtsumme ergibt sich vor allem aus der Auftragsdauer und wird nicht selten in Warenwert ausgezahlt. Im Falle von Kampfaufträgen (z.B. Schutz) wird vom Auftraggeber häufig die verbrauchte Munition und manchmal auch die Reparatur der Ausrüstung gestellt.

## = Die Fraktionen =

Bei den folgenden Organisationen handelt es sich um die aktuell einflussreichsten Interessengruppen. Jede von ihnen repräsentiert einen Verbund der in der Außenwelt überregional Macht ausübt. Spezifischere Informationen über die Fraktionen können beim Oberkommando (SL) angefordert werden.

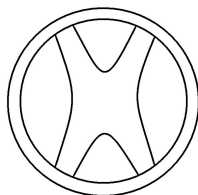
*Die Fraktionen bilden das Grundgerüst für die großen Veränderungen in der Welt. Die Spieler haben mit diesen Fraktionen zu tun, sind ihnen aber selten zugehörig. Die angegebenen Technikstufen spiegeln die allgemeine Verteilung innerhalb der Gruppierungen wieder und hängen vom jeweiligen Einflussgebiet ab.*

### **Handelskammer**

Ursprünglich zum Selbstschutz von einigen Händlern gegründet, kontrolliert die Handelskammer mittlerweile fast alle größeren Handelsrouten in den Weiten Landen und darüber hinaus. Händler, die es geschafft haben sich einen Platz in den Rängen der Kammer zu sichern haben Zugriff auf die wertvollsten Güter und den besten Karawanenschutz. Es gibt einzelne Familien die schon lange Teil der Handelskammer sind und dem entsprechend viel Einfluss besitzen. Die regelmäßigen Abgaben an die Handelskammer sind allerdings hoch. Nach außen gibt sich die Kammer wenig an überregionalem Machtausbau interessiert, was sie aber nicht hindert rücksichtslos ihre Interessen zu verteidigen. Dazu zählt das Ausschalten unliebsamer Konkurrenz oder das bewusste verknappen von Ressourcen, um die Preise in die Höhe zu treiben.

Händler der Kammer versuchen ihren gehobenen Status auch in ihrem Äußeren zu zeigen. Schmuck jeder Form und besondere, seltene Ausrüstungsgegenstände werden von ihnen offen getragen. Ihre Bekleidung ist häufig in einem besseren Zustand als üblich und sie umgeben sich gern mit persönlichen Leibwächtern und Dienern die wie Accessoires ausgestattet werden.

**Technikstufenanteile:** A 00% B 08% C 86% D 06%



## **Die Söldnergilde**

Jeder der in den Weiten Landen sein Geld mit dem Vermieten seiner Kampfkraft verdient, hat zumindest schon von der Söldnergilde gehört. Die Gilde hat ihren Hauptsitz in Barrelin und zahlreiche Anlaufstellen in den gesamten Weiten Landen. Sie vermitteln Aufträge an ihre Söldner und achten darauf dass die Verträge von beiden Seiten eingehalten werden. Die Auftraggeber zahlen Anteile an die Gilde, was dazu führt, dass Söldner der Gilde immer etwas teurer sind. Dafür garantiert die Gilde einen reibungslosen Ablauf bei den Aufträgen. Sie toleriert weder Plünderungen noch anderweitige Übergriffe. Söldner die bei ihnen in Lohn und Brot stehen müssen bei Übertretungen mit harten Strafen rechnen. Auf der anderen Seite finden sich zahlungsunwillige Auftraggeber sehr schnell schwer bewaffneten Schuldeneintreibern gegenüber.

Trotz ihrer paramilitärischen Strukturen gibt es in der Gilde keinen echten Uniformenzwang. Nur das Symbol der Söldnergilde, eine Raubvogelkrallen in einem Fadenkreuz, muss offensichtlich an der Bekleidung getragen werden. Da sie sich selber als militärische Einheit verstehen, sieht man bei den Gildesöldnern häufig Flecktarnbekleidung, Uniformreste und alles sonst, was ihnen an Armeebekleidung zur Verfügung steht.

**Technikstufenanteile:** A 03% B 11% C 84% D 02%



## **Armee von Juno**

Die Armee ist gut organisiert und hat im Westen der Weiten Landen zahlreiche Vorposten angelegt. Nicht jedem ist der Zugang zu diesen Forts gewährt. Mitglieder der Armee von Juno verfügen über gute Ausrüstung, sind aber den strengen, hierarchischen Regeln ihrer Organisation unterworfen. Die Armee sucht sich ihre Mitglieder sehr genau aus. Über die Hintergründe dieser Gruppierung ist nicht viel bekannt, außer dass ihr Hauptquartier weit im Westen, nahe des Großen Labyrinths liegen soll.

Die Armee von Juno versteht sich selbst als Ordnungshüter und beschützt häufig



Karawanen und Siedlungen. Ihr Verwaltungsgebiet beginnt schwerpunktmäßig im Westen von Barrelin und reicht von dort bis zum Großen Labyrinth. Es kommt gelegentlich zu Übergriffen und Plünderungen durch die gut ausgerüsteten Soldaten, und es wird behauptet, dass die Absichten der Armee von Juno durchaus nicht nur selbstlos seien.

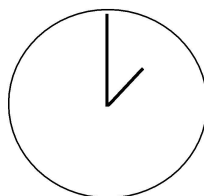
**Technikstufenanteile:** A 00% B 02% C 94% D 04%

### **Das Uhrwerk**

Die Geschichte des Uhrwerks ist verhältnismäßig jung. Es handelt sich bei dieser Vereinigung um eine aus Wottingkahn zugewanderte Bruderschaft. Ihr Ziel scheint es zu sein, den Wahren Glauben an Einen Gott unter den Menschen zu verbreiten. Sich auf alte Bücher berufend, tun sie dies mit strenger Hand. Sie sehen in der Horde genauso die Jünger Satans, wie in Mutanten und Wunderheilern und nicht zuletzt in der Armee des Juno, die den Einfluss des Uhrwerks regelmäßig beschneiden möchte. Beim Uhrwerk sind nur "reinblütige" Menschen zugelassen und so zieht die Bruderschaft nicht nur zur "Läuterung" der "verdammten Kreaturen" durch die Lande, sondern auch auf der Suche nach neuen Mitstreitern für ihre lichten Reihen. Reinblütige Menschen sind heutzutage selten. Die Rekrutierungsmethoden der Bruderschaft sind dem entsprechend drastisch.

Die Mönche und Priester des Uhrwerks, auf die man in den Weiten Landen trifft kleiden sich ähnlich den Geistlichen des Mittelalters in einfach Roben und weite Gewänder. Sie führen selten Waffen und wenn überhaupt nur kleinere Faustfeuerwaffen und Messer bei sich. Das Symbol des Uhrwerks wird als Symbol an der Kleidung und häufig als gut sichtbare Tätowierung an Händen und Gesicht getragen. Bewaffnete Sicherheitstruppen an den Uhrwerkmissionen und als Schutz reisender Missionare sind an ihren blau-gelb-rot-gelb-blauen Armbinden zu erkennen und auffällig gut bewaffnet.

**Technikstufenanteile:** A 00% B 34% C 65% D 01%



## **Die Industrieherrn von Barrelin**

Barrelin ist die Stadt der Mitte. Sie gilt als Handelszentrum der bekannten Welt, da sämtliche Waren, die zwischen den „Fünf Starken“ gehandelt werden, zwangsläufig das Gebiet der Industrieherrn durchqueren müssen. Die Industrieherrn bilden den Rat der Stadt. Es gibt vier von ihnen, die sich die Gebiete in und um Barrelin teilen. Ihre Abneigung gegen die Armee von Juno ist allgemein bekannt. Sie unterhalten eine große Privatarmee die unter dem Namen „AMRAAM 77“ eine große Zahl brutaler Schläger und Söldner beherbergt. Sie sind weder beliebt noch geachtet und im besten Falle nur gefürchtet. Zu ihrer Ehrenrettung muss man sagen, dass die harte Hand der Industrieherrn hilft, den status quo in Barrelin aufrecht zu erhalten. Mittlerweile zeigt sich aber, dass das Uhrwerk enorm an Einfluss in der Stadt gewonnen hat. Nicht selten werden Plündertruppen und Steuereintreiber der AMRAAM 77 von Novizen des Uhrwerks begleitet. Es wird sogar gemunkelt, die Abneigung der Industrieherrn gegen die Armee von Juno wäre nur ein Zeichen der Infiltration durch das Uhrwerk. Häufig verschwinden Leute, die solche Gerüchte verbreiten unter mysteriösen Umständen.

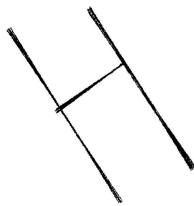
## **Die Horde**

Bei der „Horde“ handelt es sich um eine Allianz der größten Gangs der Weiten Lande. Jede Schar von 50 – 100 Individuen wird von einem Khan angeführt. Wie viele es von ihnen genau gibt, weiß niemand, aber wenn die „Horde“ nicht von ständigen Rankämpfen destabilisiert wäre, hätte sie wahrscheinlich schon längst die Kontrolle über die Weiten Lande an sich gerissen. Sie leben von Plünderungen und Mord, von Überfällen auf Siedlungen und Karawanen. Sie sind gefürchtet, da die meisten Mitglieder zu Sadismus und sinnlosen Gewaltakten neigen. Der Haupteinflussbereich der Horde liegt im Osten, von wo sie beständig Angriffe auf die Weiten Lande starten. Besonders Barrelin hat unter den beständigen Attacken der Horde zu leiden.

Es gibt Gerüchte das sich ein einzelner Khan zum Anführer über mehrere Scharen auf geschwungen hat, dem die anderen Khane Tributpflichtig sind. Sollten diese Gerüchte stimmen, wird in den Weiten Landen niemand mehr sicher sein.

Mitglieder der Horde bevorzugen ein martialisches Äußeres. Häufig sind Knochen, Stacheln und Klingen als Applikationen an ihrer Kleidung zu finden. Auffällige Piercings, Brandings und Gesichtstätowierungen sind stark verbreitet. Beim Eintritt in die Horde wird jedes Mitglied mit einem großen „H“ gekennzeichnet (Tätowierung oder Branding). Dieses

ist meist an Hand oder Unterarm zu finden, im Falle der Anführer auch im Gesicht oder zusätzlich an der Kleidung. Da die meisten Hordemitglieder in der Ödnis leben, oder dieser zumindest entstammen, ist der Anteil sichtbarer Mutationen vergleichsweise hoch. Das soziale Spektrum der einzelnen Banden ist stark von ihrer Größe abhängig. Das reicht von familiären oder quasi familiären Bindungen bis zu ausgeprägten Hierarchien (heutigen Gangs vergleichbar). Ähnliches gilt für die Ausstattung. Der Großteil der Horde kämpft mit primitiven Waffen und gleicht dieses Handicap durch schiere Masse aus. Häufig sind die besten Waffen bei den Anführern oder ihren direkten Vertretern zu finden.  
**Technikstufenanteile:** A 12% B 28% C 60% D 00%



### Der Eurad

Der Eurad bietet einen der zuverlässigsten und schnellsten Nachrichtendienste der bekannten Welt, allerdings nur ausgehend von den größeren Metropolen. Standort sind zum Beispiel: Barrelin, Nu Moskoh, Der Pott usw. Man geht davon aus, das sie ein gut organisiertes Botennetz unterhalten. Der Eurad hat einen quasi sakralen Charakter angenommen. Die Gesandten des Eurad, die die Welt bereisen, predigen, verteilen kostenlos Medikamente und machen sich im Allgemeinen in Dingen des Zivilschutzes nützlich. Es gibt keinerlei Hinweise darauf, dass der Eurad jemals aggressiv vorgegangen ist. Alle Brüder des Eurad, kaufen Technik und/oder Technikschratt zu vernünftigen Preisen auf.

Der Eurad ist in der gesamten bekannten Welt aktiv, und fast jedem Bewohner der Weiten Lande ist ihre Gebetsformel, die jede Predigt beendet, geläufig. „Press any key. Enter.“  
(*Press anni kai. Enter.*)

Die Brüder des Eurad tragen robuste, graue Mäntel und Umhänge die sie zum einen als Mitglieder des Eurad kenntlich machen, und zum anderen auf ihren langen Reisen vor Wind und Wetter schützen.

**Technikstufenanteile:** B 82% C 18%

## **= Gefahren =**

In den Weiten Landen und darüber hinaus lauern mannigfache Gefahren. An dieser Stelle möchten wir Sie auf einige der wichtigsten hinweisen:

### **„Sieht vage menschlich aus...“**

Auch wenn die meisten Landläufer über kurz oder lang ein wenig mutieren, so gibt es doch auch extremere Fälle, denn nicht alle Menschen leben in den relativ geschützten Gebieten der großen Siedlungen und jene, welche ihr karges Leben in den Öden bestreiten müssen, ähneln häufig mehr Tieren, als wirklichen Menschen. Diese bedauernswerten Geschöpfe sind meist nur noch Instinkt gesteuert und von ihren Trieben geleitet. Sie kämpfen einzig für ihr Überleben.

### **„Geld oder Leben... Ach was. Ich nehm beides!“**

Umherstreifende Söldnertrupps, Schlägerbanden und ähnlich zwielichtige Gestalten machen den Menschen das Leben noch schwerer, als es schon ohne machthungrige, brutale Plünderer ist. Sie ziehen brandschatzend durch das Land und hinterlassen oft nur Tot und Zerstörung. Allein die organisierten Einheiten der Armee von Juno und der Söldnergilde (wenn sie bezahlt wird) haben die Stärke und das Interesse diesen Plünderertrupps die Stirn zu bieten.

### **„Bist du die gute Miezie?“**

Wie die Menschen sind auch Flora und Fauna von starken Umweltbelastungen und Mutagenen beeinflusst. Da die meisten höheren Raubtiere wie Bären und Wölfe ausgestorben sind bzw. ausgerottet wurden, ersetzen nun „Superpredatoren“ die freigewordene ökologische Nische. In diesen Bereich fallen Makroformen und Mutationen aller existierenden Tiere und Pflanzen. Wanderer können sich also durchaus mit Riesenratten, Killerameisen oder Menschenfressenden Pflanzen konfrontiert sehen.

*Folgende Tiere sind ausgestorben oder sehr selten:*

*Flugfähige Vögel, Säugetiere über die Größe eines Hundes (Ausnahme bilden Menschen und domestizierte Tiere, wie Kühe, Ziegen, Hunde usw.), Pferde (separat, weil domestiziert, aber trotzdem ausgestorben), Fische (es kann Domänen geben, wo noch Fische oder Fischartige Tiere vorkommen)*

### **„In Deckung! Da kommt ganz viel Wetter!“**

Die starke Zerstörung der Umwelt und die zahlreichen Klimaveränderungen haben dazu geführt, dass viele meteorologische Phänomene weit dramatischer ausfallen können, als heute. Sand- und Staubstürme erreichen hohe Geschwindigkeiten und transportieren oft giftige und/oder strahlende Partikel. Windhosen und Tornados sind häufig und verwüsten ganze Landstriche. Der Regen ist in vielen Teilen der Weiten Lande immer noch sauer und teilweise radioaktiv belastet.

Wetterphänomene stellen vor allem für Reisende und Karawanen ein Problem dar und können das Reisen, selbst auf bekannten Routen zu einem gefährlichen und langwierigen Unterfangen werden lassen.

### **„Warum das zischt? Keine Ahnung. Hab ich gefunden.“**

Über die Zeit ist viel Wissen verloren gegangen. Überall finden sich unter- und überirdisch Gegenstände und Hinterlassenschaften, die diesen Mangel an Wissen nicht verzeihen. Ob Minen, Bomben, Giftgasgranaten, kontaminierte Tanks oder leck gegangene Reaktoren – wer nicht über das entsprechende Wissen verfügt, bringt schnell sich und andere in Gefahr.

### **„Muss ich mich gleich entscheiden?“**

In einer Zeit, in der große Interessengemeinschaften um die Vorherrschaft ringen, kann es immer wieder passieren das man in Intrigen oder gar offen ausgetragene Konflikte der Fraktionen gerät.

# Erfassungsbogen

Name

Alter

Herkunft

Technikstufe

A	0
B	0
C	0
D	0

Medizinische Qualifikation

Erste Hilfe	0
Knochenflicker	0
Arzt	0
Experte	0

Mutationen / Kybernetische Ersatzteile


Sonstiges
