

Fernkampfaffen

Fernkampfaffen	Waffentyp	IP	Reichweite (= Malus ab angegebenen Metern)											Schaden			Munition		Last
			0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	DW	Wunde	Anzahl	Laden		
Impuls, klein	Einhandenergie	6	-	15	30	45	60	70	80	90	100	110	120	4[w]	E	6	40	10	0,5
Impuls, groß	Einhandenergie	9	-	20	40	55	70	85	100	115	130	140	150	5[w]	E	6	30	10	0,8
Strahl, klein	Einhandenergie	5	-	10	20	30	40	50	60	65	70	75	80	4[w-1]	E	6	15	10	0,5
Strahl, groß	Einhandenergie	8	-	15	30	40	50	60	70	80	90	100	110	5[w-1]	E	6	10	10	0,8
Nadler	Einhandfeuer	20	1	8	15	21	26	30	32	34	36	38	40	5[w-2]	P	5	5	30	1,2
Pistole, leicht	Einhandfeuer	5	-	12	24	34	44	54	64	74	84	92	100	4[w-1]	P	5	20	5	0,3
Pistole, mittel	Einhandfeuer	6	-	15	30	45	60	70	80	90	100	110	120	4[w]	P	5	25	6	0,5
Pistole, schwer	Einhandfeuer	8	-	20	40	60	80	95	110	125	140	150	160	4[w+1]	P	5	25	8	1,0
Revolver, leicht	Einhandfeuer	8	-	20	40	55	70	85	100	115	130	140	150	4[w]	P	5	6	10	0,4
Revolver, mittel	Einhandfeuer	10	-	25	50	70	90	110	130	150	170	185	200	4[w+1]	P	5	10	10	0,7
Revolver, schwer	Einhandfeuer	12	-	30	60	90	115	140	165	190	210	230	250	5[w+1]	P	5	14	10	1,2
Impulsgewehr ²	L. Zweihandenergie	12	2	30	60	100	150	200	250	300	350	400	450	5[w+1]	E	6	50	20	2,0
Strahlgewehr ²	L. Zweihandenergie	10	2	30	60	90	110	150	190	230	270	310	350	5[w]	E	6	30	20	2,0
Jagdgewehr ²	L. Zweihandfeuer	10	4	50	100	150	200	300	400	500	600	700	800	5[w+2]	P	5	10	40	2,8
MP	L. Zweihandfeuer	10	2	15	30	40	50	60	70	80	90	100	110	3x4[w]	P	5	20	10	1,6
Scharfschützengewehr ²	L. Zweihandfeuer	20	4	60	120	200	300	400	500	600	700	800	1000	6[w+2]	P	5	12	20	4,0
Schrotgewehr ²	L. Zweihandfeuer	20	2	10	20	30	40	50	60	65	70	75	80	3x4[w-2]	P	5	10	30	2,2
Sturmgewehr ²	L. Zweihandfeuer	12	2	30	60	100	150	200	250	300	350	400	450	3x5[w+1]	P	5	30	15	2,4
Ionenstrahler ²	S. Zweihandenergie	15	4	60	120	200	300	400	500	600	700	850	1000	3x7[w+2]	E	-2	25	40	5,0
Plasmawerfer ²	S. Zweihandenergie	20	4	30	60	100	150	200	250	300	350	400	450	4x6[w+3]	E	8	15	40	7,0
Flammenwerfer ²	S. Zweihandfeuer	30	3	15	30	40	50	55	60	65	70	75	80	3x7[w+2]	E	15	10	60	7,0
Maschinengewehr ²	S. Zweihandfeuer	12	5	50	100	150	200	300	400	500	600	700	800	3x6[w+1]	P	6	50	40	5,0
Minigun ²	S. Zweihandfeuer	14	5	60	120	200	300	400	500	600	700	850	1000	3x6[w+2]	P	6	80	50	7,0
Armbrust ²	Projektile	35/5 ^{ZA}	2	20	40	60	80	95	110	120	130	135	140	5[w+1]	P	5	1	-	2,5
Crossbow	Projektile	25/5 ^{ZA}	1	10	20	25	30	35	40	45	55	60	65	4[w]	P	5	1	-	1,2
Kurzbogen ²	Projektile	20/10 ^{ZA}	3	15	25	35	45	55	60	65	70	75	80	4[w-1]	P	5	1	-	0,8
Langbogen ²	Projektile	30/10 ^{ZA}	5	30	55	80	100	120	135	150	160	170	180	5[w]	P	5	1	-	1,3
Bola	Wurf	25 ^{ZA}	5	10	16	22	26	30	32	34	36	38	40	4[w-1]	N	3	1	-	0,5
Granaten	Wurf	10 ^{ZA}	8	14	18	22	26	30	32	34	36	38	40	6x4[w+1]	P	8	1	-	0,2
Schleuder	Wurf	20 ^{ZA}	5	12	18	24	30	34	38	42	46	48	50	4[w-2]	N	3	1	-	0,4
Wurfaxt	Wurf	10 ^{ZA}	3	8	13	18	22	25	27	29	31	33	35	4[w+1]	N	5	1	-	0,8
Wurfklinge	Wurf	7 ^{ZA}	2	7	11	14	16	18	20	22	23	24	25	4[w-2]	N	5	1	-	0,1
Wurfscheibe	Wurf	5 ^{ZA}	2	8	12	16	19	22	24	26	28	29	30	4[w-2]	N	5	1	-	0,0
Wurfspeer	Wurf	15 ^{ZA}	6	15	25	35	40	45	50	55	60	65	70	4[w]	N	5	1	-	0,6

Anmerkungen

Eine *MP* ist normalerweise eine leichte zweihändige Feuerwaffe, kann aber einhändig geführt werden. In diesem Fall unterliegt sie einem Rückstoßmodifikator von -5 statt der üblichen -3.

Alle *Projektile- und Wurfaffen* werden erst nach Verstreichen der aufgeführten IP eingesetzt (ZA = Zeitaufwand). Dafür wird bei Projektilwaffen in diese Zeit der Nachladevorgang eingerechnet. Hält der Schütze die Waffe bereits schußbereit, wird dieser Zeitraum auf den zweiten Wert reduziert.

Die IP unter *Laden* geben den Zeitbedarf an, um ein Magazin oder eine Energiezelle einer Waffe auszutauschen. Das Aufladen einer Energiezelle dauert wesentlich länger. Steht eine geeignete Energiequelle zur Verfügung, wird die Schußanzahl mal der Anzahl der DW (Mehrfachtreffer zählen) in Runden für den Aufladevorgang benötigt.

Ionenstrahler: Der Ionenstrahler hat einen Wundenregenerationswert von -2. Dies bedeutet, daß jede Wunde dieser

Waffe nach zwei Tagen um einen Punkt verschlechtert wird, da die ionisierte Strahlung den Körper von innen her auffriszt. Eine spezielle Behandlung, welche ab TL 9 möglich ist, ist nötig und setzt den Regenerationswert von da an auf 15. Ionenstrahler sind außerdem ein Risiko für den Schützen und seine Umgebung. Jedes Lebewesen im Umkreis von 5 Metern erhält automatisch einen Schaden von 4[w-2] „E-2“ gegen eine zufällig ermittelte Trefferzone, Rüstungen schützen.

Granaten: Es gibt zahlreiche Varianten. Die aufgeführte Granate hat einen Sprengradius von 10 Metern. Pro 2 Meter Entfernung zum Aufschlagpunkt wird die Anzahl der Treffer um einen verringert.

Scharfschützengewehr: Der DF der Waffe ist bis 200 m nur +0, bis 400 m nur +1. Dafür wird der DF erst ab 20facher RW wieder geringer (ca. 2 km).

Bola: Nach einem Treffer fesselt eine Bola mit 2[w] plus 2[w] pro 1 des DW das Opfer an der Trefferzone. Dieser Schaden (der nicht auf andere Trefferzonen weiter-

läuft) wird als Kreis markiert („o“) und bleibt solange erhalten, bis die Bola abgestreift wurde (was 30 + Kreise x 10 - GES an IP dauert).

Eine generelle Anmerkung zu Waffen: Die meisten sind nur als Beispiele und für extreme Situationen aufgeführt. Es ist Charakteren nicht möglich, privat über schwere Waffen zu verfügen. Der Sinn des Spiels kann es auch nicht sein, mit Maschinengewehren, Plasmawerfern und Ionenstrahlern durch die Landschaft zu laufen und rumzuballern. Verfügen die Spieler über diese Waffen, bleibt dem Spielleiter nichts anderes übrig, als seine NSC ebenfalls mit schweren Geräten zu versorgen, was leicht zum Tode eines Charakters führen kann. Ich werde mich weigern, Charaktere zu leiten, die schwere Waffen extrem leichtfertig einsetzen, da dies auch nicht zu meinem Spielweltkonzept paßt. Es mag jedoch Szenarien geben, bei denen schwere Waffen nötig oder sogar passend sind.

Rüstungen

Auf der nächsten Seite finden Sie einige Standardrüstungen. Mit diesen Regeln können Sie sich jedoch Ihre ganz persönliche Rüstung aus einzelnen Rüstungsteilen zusammenstellen. Bei allen Rüstungen ist es egal, welche Rüstungskomponenten (N, P oder E) höher oder niedriger als andere sind. Eine N4-P2-E5 entspricht also in ihren Werten einer N2-P5-E4 oder N5-P4-E2.

Um ein Rüstungsteil zusammenzustellen, überlegen Sie sich zuerst die drei Wer-

te (Beispiel: Rumpf 6-5-3). Dann ermitteln Sie Grundpreis und -last für den Wert, den alle Komponenten mindestens haben (im Beispiel: Rumpf RS 3-3-3 kostet 1 KCR und wiegt 3,6). In der Doppelspalte unter „+2 Komp.“ beginnen Sie rechts neben den Grundwerten und addieren soviel Zeilen wie die Differenz zum RS-Wert beträgt, den die beiden restlichen Komponenten noch gemeinsam haben (Beispiel: Sie errechnen 5-5-3 indem Sie zwei Zeilen, nämlich +800 CR +1,2 und +1700 CR +1,3 addieren. RS 5-5-3 kostet also 3500 CR und wiegt 6,1). Zuletzt rutschen Sie

eine Doppelspalte nach rechts und eine Zeile nach unten. Ab da addieren Sie die fehlenden Werte der einzelnen Komponente (Beispiel: Um auf RS 6-5-3 zu gelangen, addieren Sie nur noch 2600 CR und eine Last von 1,1. Insgesamt hat RS 6-5-3 eine Last von 7,2 und kostet 6100 CR).

☞ Beispiel: Ein Ellbogenschutz der Stufe 3-3-0 kostet 95 CR (0 + 15 + 25 + 45) und wiegt 0,3. Ein Helm ohne Visier und Halsschutz mit RS 5-2-1 kostet 50 + 40 + 60 + 140 + 300 = 590 CR und wiegt 0,5.

Rumpf						
Gesamter Rumpf			+2 Komp.		+1 Komp.	
RS	Preis	Last	Preis	Last	Preis	Last
0	0 CR	0	+150 CR	+0,9	+100 CR	+0,6
1	200 CR	1,1	+250 CR	+1,0	+200 CR	+0,7
2	500 CR	2,3	+450 CR	+1,1	+400 CR	+0,8
3	1 KCR	3,6	+800 CR	+1,2	+600 CR	+0,9
4	2 KCR	5,0	+1700 CR	+1,3	+1400 CR	+1,0
5	4 KCR	6,5	+3400 CR	+1,4	+2600 CR	+1,1
6	8 KCR	8,1	+6 KCR	+1,5	+5 KCR	+1,2
7	15 KCR	9,8	+9 KCR	+1,6	+8 KCR	+1,3
8	25 KCR	11,6	+13 KCR	+1,7	+11 KCR	+1,4
9	40 KCR	13,5	+18 KCR	+1,8	+15 KCR	+1,5
10	60 KCR	15,5	-	-	-	-

Bein						
Bein (Ober- und Untersch.)			+2 Komp.		+1 Komp.	
RS	Preis	Last	Preis	Last	Preis	Last
0	0 CR	0	+15 CR	+0,1	+10 CR	+0,1
1	20 CR	0,1	+25 CR	+0,1	+20 CR	+0,1
2	50 CR	0,2	+45 CR	+0,1	+40 CR	+0,1
3	100 CR	0,3	+80 CR	+0,1	+60 CR	+0,1
4	200 CR	0,4	+170 CR	+0,1	+140 CR	+0,1
5	400 CR	0,5	+340 CR	+0,1	+260 CR	+0,1
6	800 CR	0,6	+600 CR	+0,2	+500 CR	+0,1
7	1500 CR	0,8	+900 CR	+0,2	+800 CR	+0,1
8	2500 CR	1,0	+1300 CR	+0,2	+1100 CR	+0,2
9	4 KCR	1,2	+1800 CR	+0,2	+1500 CR	+0,2
10	6 KCR	1,5	-	-	-	-

Knie oder Hüfte						
RS			+2 Komp.		+1 Komp.	
Preis	Last	Preis	Last	Preis	Last	
0	0 CR	0	+15 CR	+0,1	+10 CR	+0,1
1	20 CR	0,1	+25 CR	+0,1	+20 CR	+0,1
2	50 CR	0,2	+45 CR	+0,1	+40 CR	+0,1
3	100 CR	0,3	+80 CR	+0,2	+60 CR	+0,1
4	200 CR	0,5	+170 CR	+0,2	+140 CR	+0,1
5	400 CR	0,7	+340 CR	+0,2	+260 CR	+0,2
6	800 CR	0,9	+600 CR	+0,2	+500 CR	+0,2
7	1500 CR	1,2	+900 CR	+0,3	+800 CR	+0,2
8	2500 CR	1,5	-	-	-	-

Fuß						
RS			+2 Komp.		+1 Komp.	
Preis	Last	Preis	Last	Preis	Last	
0	0 CR	0	+25 CR	+0,1	+20 CR	+0,1
1	30 CR	0,1	+40 CR	+0,1	+30 CR	+0,1
2	80 CR	0,2	+50 CR	+0,1	+40 CR	+0,1
3	140 CR	0,3	+130 CR	+0,1	+100 CR	+0,1
4	300 CR	0,4	+260 CR	+0,1	+200 CR	+0,1
5	600 CR	0,5	+500 CR	+0,1	+400 CR	+0,1
6	1200 CR	0,6	+1000 CR	+0,2	+800 CR	+0,1
7	2400 CR	0,8	+1800 CR	+0,2	+1500 CR	+0,1
8	4500 CR	1,0	-	-	-	-

Arm						
Arm (Ober- und Unterarm)			+2 Komp.		+1 Komp.	
RS	Preis	Last	Preis	Last	Preis	Last
0	0 CR	0	+15 CR	+0,1	+10 CR	+0,1
1	20 CR	0,1	+25 CR	+0,1	+20 CR	+0,1
2	50 CR	0,2	+45 CR	+0,1	+40 CR	+0,1
3	100 CR	0,3	+80 CR	+0,1	+60 CR	+0,1
4	200 CR	0,4	+170 CR	+0,1	+140 CR	+0,1
5	400 CR	0,5	+340 CR	+0,1	+260 CR	+0,1
6	800 CR	0,6	+600 CR	+0,2	+500 CR	+0,1
7	1500 CR	0,8	+900 CR	+0,2	+800 CR	+0,1
8	2500 CR	1,0	+1300 CR	+0,2	+1100 CR	+0,2
9	4 KCR	1,2	+1800 CR	+0,2	+1500 CR	+0,2
10	6 KCR	1,5	-	-	-	-

Ellbogen oder Schulter						
RS			+2 Komp.		+1 Komp.	
Preis	Last	Preis	Last	Preis	Last	
0	0 CR	0	+15 CR	+0,1	+10 CR	+0,1
1	20 CR	0,1	+25 CR	+0,1	+20 CR	+0,1
2	50 CR	0,2	+45 CR	+0,1	+40 CR	+0,1
3	100 CR	0,3	+80 CR	+0,1	+60 CR	+0,1
4	200 CR	0,4	+170 CR	+0,2	+140 CR	+0,1
5	400 CR	0,6	+340 CR	+0,2	+260 CR	+0,1
6	800 CR	0,8	+600 CR	+0,2	+500 CR	+0,2
7	1500 CR	1,0	+900 CR	+0,2	+800 CR	+0,2
8	2500 CR	1,2	-	-	-	-

Hand (GES sinkt um Stufe)						
RS			+2 Komp.		+1 Komp.	
Preis	Last	Preis	Last	Preis	Last	
0	0 CR	0	+25 CR	+0,1	+20 CR	+0,1
1	30 CR	0,1	+40 CR	+0,1	+30 CR	+0,1
2	80 CR	0,2	+50 CR	+0,1	+40 CR	+0,1
3	140 CR	0,3	+130 CR	+0,1	+100 CR	+0,1
4	300 CR	0,4	-	-	-	-

Kopf						
Kopf (Stirn und Seiten)			+2 Komp.		+1 Komp.	
RS	Preis	Last	Preis	Last	Preis	Last
0	0 CR	0	+40 CR	+0,1	+30 CR	+0,1
1	50 CR	0,1	+40 CR	+0,1	+30 CR	+0,1
2	100 CR	0,2	+80 CR	+0,1	+60 CR	+0,1
3	200 CR	0,3	+170 CR	+0,1	+140 CR	+0,1
4	400 CR	0,4	+350 CR	+0,1	+300 CR	+0,1
5	800 CR	0,5	+600 CR	+0,1	+500 CR	+0,1
6	1500 CR	0,6	+900 CR	+0,2	+800 CR	+0,1
7	2500 CR	0,8	+1350 CR	+0,2	+1200 CR	+0,1
8	4000 CR	1,0	-	-	-	-

Mitte oder Hals						
RS			+2 Komp.		+1 Komp.	
Preis	Last	Preis	Last	Preis	Last	
0	0 CR	0	+25 CR	+0,1	+20 CR	+0,1
1	30 CR	0,1	+35 CR	+0,1	+30 CR	+0,1
2	70 CR	0,2	+70 CR	+0,2	+60 CR	+0,1
3	150 CR	0,4	+120 CR	+0,2	+100 CR	+0,2
4	300 CR	0,6	-	-	-	-

Standardrüstungen

Bei den folgenden Standardrüstungen dürfen die drei Rüstungswerte beliebig N, P und E zugeordnet werden.

Die Rüstungen sind mit Buchstaben versehen worden, um im Bedarfsfall einem NSC schnell eine Rüstung zuordnen zu können. So würde RS A: E-P-N bedeuten, daß der NSC die Werte der RS A benutzt und dabei den höchsten Wert auf E, den

zweithöchsten Wert auf P und den niedrigsten Wert auf N legt.

Last und Preise der einzelnen Rüstungsteile werden aufgeführt, um Variationen zu erleichtern. Diese Werte müssen nicht mehr ausgerechnet werden (s. vordere Seite).

Rüstung A	Linker Arm					Rechter Arm				Linkes Bein				Rechtes Bein				Kopf		
	Rumpf	Arm	Schul.	Ellb.	Hand	Arm	Schul.	Ellb.	Hand	Bein	Hüfte	Knie	Fuß	Bein	Hüfte	Knie	Fuß	Kopf	Mitte	Hals
RS	2-2-2	2-2-2				2-2-2														
Preis	600	500	50			50														
Last	2,7	2,3	0,2			0,2														

Rüstung B	Linker Arm					Rechter Arm				Linkes Bein				Rechtes Bein				Kopf			
	Rumpf	Arm	Schul.	Ellb.	Hand	Arm	Schul.	Ellb.	Hand	Bein	Hüfte	Knie	Fuß	Bein	Hüfte	Knie	Fuß	Kopf	Mitte	Hals	
RS	4-3-2	4-3-2	4-3-2	4-3-2		4-3-2	4-3-2	4-3-2		4-3-2	4-3-2	4-3-2	4-3-2	4-3-2	4-3-2	4-3-2	4-3-2	4-3-2	4-3-2		
Preis	4190	1550	155	155	155	155	155	155		155	155	155	230	155	155	155	230	320			
Last	10,2	4,2	0,4	0,4	0,4	0,4	0,4	0,4		0,4	0,4	0,4	0,4	0,4	0,4	0,4	0,4	0,4	0,4		

Rüstung C	Linker Arm					Rechter Arm				Linkes Bein				Rechtes Bein				Kopf		
	Rumpf	Arm	Schul.	Ellb.	Hand	Arm	Schul.	Ellb.	Hand	Bein	Hüfte	Knie	Fuß	Bein	Hüfte	Knie	Fuß	Kopf	Mitte	Hals
RS	5-4-4	5-4-4				5-4-4				5-4-4				5-4-4				5-4-4	2-2-2	2-2-2
Preis	5600	3400	340			340				340				340				700	70	70
Last	9,3	6,0	0,6			0,6				0,6				0,6				0,5	0,2	0,2

Rüstung D	Linker Arm					Rechter Arm				Linkes Bein				Rechtes Bein				Kopf		
	Rumpf	Arm	Schul.	Ellb.	Hand	Arm	Schul.	Ellb.	Hand	Bein	Hüfte	Knie	Fuß	Bein	Hüfte	Knie	Fuß	Kopf	Mitte	Hals
RS	6-2-2									5-1-1 5-1-1 5-1-1				5-1-1 5-1-1 5-1-1						
Preis	7180	5500								280 280 280				280 280 280						
Last	9,1	6,1								0,5 0,5 0,5				0,5 0,5 0,5						

Rüstung E	Linker Arm					Rechter Arm				Linkes Bein				Rechtes Bein				Kopf		
	Rumpf	Arm	Schul.	Ellb.	Hand	Arm	Schul.	Ellb.	Hand	Bein	Hüfte	Knie	Fuß	Bein	Hüfte	Knie	Fuß	Kopf	Mitte	Hals
RS	8-6-4	6-4-2				6-4-2				5-3-1				5-3-1				5-3-1		
Preis	22440	20100	575			575				290				290				610		
Last	12,9	10,2	0,6			0,6				0,5				0,5				0,5		

Rüstung F	Linker Arm					Rechter Arm				Linkes Bein				Rechtes Bein				Kopf			
	Rumpf	Arm	Schul.	Ellb.	Hand	Arm	Schul.	Ellb.	Hand	Bein	Hüfte	Knie	Fuß	Bein	Hüfte	Knie	Fuß	Kopf	Mitte	Hals	
RS	10-10-10	10-10-10	8-8-8	8-8-8	4-4-4	10-10-10	8-8-8	8-8-8	4-4-4	10-10-10	8-8-8	8-8-8	8-8-8	10-10-10	8-8-8	8-8-8	8-8-8	8-8-8	4-4-4	4-4-4	
Preis	118200	60000	6000	2500	2500	300	6000	2500	2500	300	6000	2500	2500	4500	6000	2500	2500	4500	4000	300	300
Last	36,1	15,5	1,5	1,2	1,2	0,4	1,5	1,2	1,2	0,4	1,5	1,2	1,2	1,0	1,5	1,2	1,2	1,0	1,0	0,6	0,6

Rüstung	Linker Arm					Rechter Arm				Linkes Bein				Rechtes Bein				Kopf		
	Rumpf	Arm	Schul.	Ellb.	Hand	Arm	Schul.	Ellb.	Hand	Bein	Hüfte	Knie	Fuß	Bein	Hüfte	Knie	Fuß	Kopf	Mitte	Hals
RS																				
Preis																				
Last																				

Rüstung	Linker Arm					Rechter Arm				Linkes Bein				Rechtes Bein				Kopf		
	Rumpf	Arm	Schul.	Ellb.	Hand	Arm	Schul.	Ellb.	Hand	Bein	Hüfte	Knie	Fuß	Bein	Hüfte	Knie	Fuß	Kopf	Mitte	Hals
RS																				
Preis																				
Last																				

Rüstung	Linker Arm					Rechter Arm				Linkes Bein				Rechtes Bein				Kopf		
	Rumpf	Arm	Schul.	Ellb.	Hand	Arm	Schul.	Ellb.	Hand	Bein	Hüfte	Knie	Fuß	Bein	Hüfte	Knie	Fuß	Kopf	Mitte	Hals
RS																				
Preis																				
Last																				

Rüstung	Linker Arm					Rechter Arm				Linkes Bein				Rechtes Bein				Kopf		
	Rumpf	Arm	Schul.	Ellb.	Hand	Arm	Schul.	Ellb.	Hand	Bein	Hüfte	Knie	Fuß	Bein	Hüfte	Knie	Fuß	Kopf	Mitte	Hals
RS																				
Preis																				
Last																				