

Mutationen und Strahlung

Mutierte Rassen

Mutierte Rassen haben üblicherweise 2 Mutationstalente und ein schweres Handicap.

Flugmutant: Flügel, Krallen, wandelndes Laborexperiment

Mutanten, die Vögeln nachempfunden sind. Sie sind selten und stammen meist aus einem Labor und wurden als Experiment gezüchtet. Nur wenigen gelang die Flucht und ihre Herkunft bleibt ihnen stets im Hinterkopf.

Riesenmutant: Riesige Statur, verstärkte Knochen, eiternde Wunden

Zufällig durch starke Verstrahlung entstanden, sind diese Mutanten riesengroß und fürchterliche Kämpfer. Ihre Mutationen verkürzen ihr Leben und verursachen permanente Ausschläge und oberflächliche Wunden am ganzen Körper.

Superhirn: Telepathie, Attributssteigerung (Verstand), Glasknochen

Die radioaktive Strahlung hat diesen Mutanten ein übergroßes Gehirn verschafft, das ihnen zu besonderen Leistungen verhilft, die an Psionik grenzen. Doch das übermäßig aktive schwächt ihren Körper.

Psioniker: Telepathie, Telekinese, Medikamentenabhängigkeit

Wahnsinnige Wissenschaftler haben bei Experimenten Mutanten erschaffen, die ähnlich den Superhirnen sind, aber nicht über das gleiche übergroße Gehirn verfügen sondern psionische Fähigkeiten entwickelt haben. Diese Mutanten sind von ständiger Medikamenteneinnahme abhängig.

Psionik-Adept: Kraftfeld, Nebelwand, Medikamentenabhängigkeit

Ein anderes Ergebnis abnormer Experimente, bei denen die psionische Energie der Versuchsmenschen nicht in ihren Geist sondern ihren Körper floss um sich zu verteidigen. Doch auch diese Mutanten sind von ihren Erschaffern durch Medikamente abhängig.

Schildkröte: Exoskelett, verstärkte Knochen, Schlecht zu Fuß

Eine zufällige Mutation, die wirkt wie eine humanoide Schildkröte. Sie sind langsam, doch diese Mutanten tragen einen Panzer an ihrem Körper und sind gut geschützt.

Regenerationsmutant: Regeneration, starkes Immunsystem, schwacher Geist

Lange Verseuchung mit Radioaktivität hat den Körper dieser Mutanten grundlegend verändert und sie können ihren Wunden schnell abschütteln oder werden gar nicht erst krank. Die Strahlung hat jedoch auch ihr Gehirn verändert und sie lassen sich leicht verwirren.

Wandelndes Uran: Radioaktiv, drittes Auge, dünne Haut

Ausgesetzt sehr starker Strahlung hat die Radioaktivität diese Mutanten nicht getötet sondern eine neue Heimat in ihnen gefunden. Sichtbar wird dies durch ein drittes Auge auf ihrer Stirn und die Fähigkeit massive Strahlung in einem kurzen Ausstoß zu bündeln. Doch ihr Körper ist verletzlicher als der unmutierter Menschen.

Doppelgänger: Gestaltwandel (Imitator), anziehende Pheromone, schwacher Geist

Ein Mutant der meist unerkannt unter uns wandelt ist der Doppelgänger. Die Strahlung hat ihm die Fähigkeit verliehen seine Gestalt zu ändern und er wirkt besonders anziehend auf andere menschliche Lebewesen. Kommt es aber zu Kämpfen oder anderen stressigen Situationen, gerät er leicht durcheinander.

Hypersensorisch: Scharfe Sinne, Röntgenblick, Attributsverlust (Stärke)

Auch diese Mutanten sind selten gesehen, da ihre Sinne so verändert wurden, dass sie schärfer sind als die unmutierter Menschen und sie können auch durch Wände sehen. Jedoch sind sie von schwacher Statur.

Technoschmane: Radiokopf, Telekinese (durch Magnetismus), sehr anfälliges Immunsystem

Die Affinität zu Technik dieser Mutanten ist groß und so können sie mit ihrem Geist elektronische Gerät beeinflussen. Doch auch diese geistigen Fähigkeiten gehen zu Lasten ihres Körpers.

Chamäleonmutant: Gestaltwandel (Chamäleon), Geckogang, dünne Haut

Sehr selten zu sehen ist dieser Mutant, da er sein äußeres dem Hintergrund anpassen kann und so meist unentdeckt bleibt. Durch kleine Greifhaare an den Händen und Füßen kann er sich auch an Orten verstecken, die sonst unerreichbar scheinen. Diese Veränderung seiner oberen Hautschichten hat deren Widerstandsfähigkeit jedoch spürbar reduziert.

Stimmmutant: schrille Stimme, Stimmenimitator, Lethargie

Der Kehlkopf dieses Mutanten ist angewachsen und verfügt über die Fähigkeit viele verschiedene Geräusche zu erzeugen. Von den Stimmen anderer Menschen bis hin zu einem schrillen Schrei. Auf diesen muss er sich auch verlassen, denn gerät er unter Stress lässt sich dieser Mutant leicht überrumpeln.

Affenmensch: Greifschwanz, Geckogang, Attributsverlust (Willenkraft), dünnes Fell (kosmetisch)

Neben den Schildkrötenmutanten sind diese Mutanten eine weitere tierähnliche Form. Sie sehen ähnlich aus wie Affen und können noch besser klettern. Leider haben sie auch den schwachen Willen gegenüber Menschen von ihren Verwandten geerbt.

Chlorophyllmutant: Sonnenabeter, Attributssteigerung (Stärke), Schlecht zu Fuß

Diese leicht grünlich aussehenden Mutanten sind eine Evolution hin zu den Pflanzen. Sie leben von Sonneneinstrahlung und sind sehr kräftig. Doch als hätten sie Wurzeln sind sie relativ langsam.

Spinnenmensch: Geckogang, Netz, stark unnatürliche Pheromone

Diese Tiermutanten findet man oft in engen und dunklen Räumen. Durch ihre Kletterfähigkeit und die Möglichkeit eine Spinne Netze zu werfen können sie sich gut wehren. Da die meisten Menschen sie sehr abstoßend finden, ist das auch oft bitter nötig.

Schabenmensch: Exoskelett, 2 zusätzliche Arme, hässlich (GE 33), Lichtempfindlichkeit

Diese Mutanten findet man an dunklen Orten, da sie eindeutig anders aussehen als Menschen. Sie verfügen über einen Chitinpanzer und ein Paar zusätzlicher Arme, sind aber schlecht gelitten und lichtscheu.

Mutationstalente

Die folgenden Talente symbolisieren die Effekte von Mutationen und können nur von menschlichen Charaktere genommen werden, nicht von nicht-organischen Lebensformen (z.B. Roboter). Sie sind bei der Charaktererschaffung nach SL-Entscheid frei verfügbar. Im Spiel sollten sie z.B. durch Strahlung verursacht werden. Ob dann ein entsprechender Nachteil gewählt werden muss, entscheidet der SL.

Regeneration: Der Charakter heilt jede Runde eine Wunde. Hat er keine Wunde regeneriert er einen vorhandenen „Angeschlagen“-Status.

Radiokopf: Der Charakter kann mit seinem Gehirn Funkwellen empfangen und senden. Er kann so Radio hören, fernsehen oder Sprechfunk nutzen. Er kann außerdem elektronische oder elektrische Geräte über eine Entfernung von bis zu 5“ fernbedienen wie andere Leute, die vor dem Gerät stehen

und ihre Hände benutzen.

Netz: Der Charakter kann wie eine Spinne Fäden erzeugen und ein Netz spinnen. Er kann versuchen ein Ziel mit den Fäden zu fesseln. Dafür ist eine normale Schießenprobe nötig. Das Ziel wehrt sich mit Geschicklichkeit oder Stärke. Gewinnt der Angreifer, ist das Ziel gefesselt. Seine Bewegungsweite sinkt auf die Hälfte (alle Arten der Fortbewegung) und er erhält -2 auf alle Proben auf Geschicklichkeit oder zugeordnete Fertigkeiten. Er kann sich befreien. Dafür ist eine erfolgreiche Geschicklichkeits- oder Stärkeprobe mit -2 (nicht kumulativ mit Abzug durch das Netz) nötig. Der Versuch kostet eine Aktion.

Stimmimitator: Der Charakter kann mit seiner Stimme alle möglichen Geräusche und Stimmen nachahmen. Um eine gefälschte Stimme zu erkennen erhält der zweifelnde Charakter -2 auf seine Wahrnehmungsprobe.

Sonnenanbeter: Der Charakter muss nicht mehr Essen, sein Stoffwechsel geschieht über Chlorophyll in seiner Haut. Er muss jedoch trinken. Er muss von 24h mindestens 4h in direktem Sonnenlicht verbringen, ansonsten erhält er pro 24h einen Abzug von -1 auf Konstitutionsproben und Proben auf zugehörige Fertigkeiten.

Gestaltwandel: Der Charakter kann seine Äußeres willentlich verändern. Es gibt 2 Arten dieser Mutation: Chamäleon und Imitator. Der Gestaltwandler kann andere menschliche Wesen, die eine ähnliche Statur haben imitieren (Wesen mit „riesige Statur“ können also nicht nachgeahmt werden, wenn der Charakter nicht auch diese Mutation hat). Er bekommt +2 auf Charisma für alle Eigenschaftsproben um andere davon zu überzeugen, dass er das imitierte Wesen ist, aber nicht für andere Proben. Das Chamäleon kann sich dem Hintergrund anpassen und erhält +2 auf alle Würfe für Heimlichkeit.

Krallen: Der Charakter verursacht unbewaffnet STA+1w6 Schaden. Der Klauenangriff kann auch mit der Nebenhand oder beiden Händen eingesetzt werden.

Ätzender Speichel: Bissangriffe verursachen zusätzlich 1w6 Schaden durch Säure. Benötigt Fangzähne oder etwas vergleichbares.

Adrenalinrausch: Der Charakter erhält einen Bonus von +2 auf Eigenschaftsproben für Stärke, Geschicklichkeit und zugeordnete Fähigkeiten. Die Aktivierung dieser Fähigkeit kostet einen Bennie und hält 5 Runden.

Dunkelsicht: Der Charakter kann im Dunklen durch Infrarotstrahlung sehen als wäre es Tag. Allerdings kann er so keine Farben erkennen. Auch bei Abwesenheit einer IR-Quelle erhält er keinerlei Abzüge für Dunkelheit. Es bedarf keiner völligen Dunkelheit, um diese Sicht einzusetzen. Es wird immer automatisch die bessere Sicht gewählt. Die Reichweite beträgt 10".

Fangzähne: Der Bissangriff des Charakters zählt als bewaffnet und verursacht Sta+1w6 Schaden. Der Bissangriff kann auch als Angriff wie mit der Nebenhand eingesetzt werden. Der Bissangriff hat einen Parade-Abzug von -1, wenn er die einzig verwendete Nahkampfwaffe ist.

Kraftfeld: Der Charakter kann einen Schild um sich herum erzeugen (er ist der einzige, der davon profitiert). Dieser Schild erhöht seine Robustheit um 2 Punkte für 5 Runden. Der Einsatz kostet einen Bennie.

Kiemer: Der Charakter kann unter Wasser atmen.

Große Hörner: Der Charakter gilt als bewaffnet im Nahkampf und verursacht im Nahkampf mit den Hörnern Stä+1w6 Schaden. Bei einem Sturmangriff erhält er weitere +1 auf den Schaden.

Scharfe Sinne: Der Charakter erhält +2 auf Wahrnehmung (kumulativ mit Aufmerksamkeit).

Sprungbeine: Der Charakter erhält +2 auf Eigenschaftsproben, die Springen betreffen, +1 auf Klettern und +1 auf seine Bewegungsweite.

Schuppenpanzer: Der Charakter erhält +1 Robustheit. Nicht mit Exoskelett kombinierbar.

Geruchssinn: Der Charakter kann riechen wie eine Hund und Spuren allein auf Grund von Geruch verfolgen. Er muss weiterhin auf die Fertigkeit Spuren lesen würfeln, es gelten folgende Modifikatoren: starker Niederschlag -2, leichter Niederschlag -1, Wasserdurchquerung -4, Alter je 2 Stunden -1. Für mehr als 5 Personen gelten die üblichen Modifikatoren.

Nebelwand: Der Charakter kann eine Nebelwolke ausstoßen (funktioniert sowohl unter als auch über Wasser). Die Wolke erstreckt sich in einem Radius von 3" und blockiert alle Sicht (-4 für alle ziele in oder hinter der Wolke, wenn man ihren Ort weiß). Sie verfliegt nach 5 Runden (bei starkem Wind oder Strömung schneller. Der Einsatz kostet einen Bennie.

Schwanz: Der Charakter erhält +2 auf alle Eigenschaftsproben, die balancieren beinhalten und einen unbewaffneten Angriff, der Stä+1w4 Schaden macht. Der Angriff kann auch wie ein Angriff mit der Nebenhand eingesetzt werden.

Starkes Immunsystem: Der Charakter erhält +2 auf Würfe gegen Krankheiten, Gifte und Strahlung.

Geckogang: Der Charakter kann an senkrechten Flächen empor klettern und erhält +2 auf alle Klettern-Proben.

Schwimmhäute: Der Charakter erhält +2 auf Schwimmen-Proben.

Echolot: Der Charakter kann sich mittels unhörbaren Lauten orientieren. Er erhält Blindsight mit einer Reichweite von 10".

Elastisch: Der Charakter kann sich wie ein Schlangemensch verbiegen. Er erhält +2 auf Geschicklichkeitsproben und kann sich durch Öffnungen zwängen, die eigentlich zu klein für ihn wären (entsprechende Geschicklichkeitsprobe ist fällig).

Riesige Statur: Der Charakter erhält einen um 1 größeren Stärkewürfel. Er ist deutlich größer als Menschen (2,30m+) und ihm passt normale Kleidung oder Rüstung nur mit Modifikationen (Reparieren-Probe, Dauer 1w6 Stunden).

Exoskelett: Der Charakter erhält +1 Robustheit.

Zusätzlicher Arm: Der Charakter bekommt einen weiteren Arm, den er wie eine Nebenhand benutzen kann. Mit einem dritten Arm kann ein Charakter Waffen benutzen, deren Mindeststärke einen Würfel über seiner tatsächlichen Stärke liegt. Seine wirkliche Stärke ändert sich dadurch allerdings nicht (sein Schaden, seine Traglast usw. bleiben also gleich). Er muss solche Waffen aber mit mindestens drei Händen benutzen. Eine eventuelle 5. Hand ist aber frei. Mehr als 4 Hände erhöhen die Stärke für das Benutzen von Waffen nicht weiter.

Drittes Auge: Dem Charakter wächst ein drittes Auge auf der Stirn. Er erhält +1 auf Wahrnehmung und er kann keinen Blickangriff durchführen. Dieser Angriff zählt als geistiges Duell auf Einschüchtern. Er würfelt wie bei einem normalen geistigen Duell auf Einschüchtern, erhält aber einen Bonus von +2. Um den Bonus auf Wahrnehmung zu erhalten, muss das Auge sehen können. Für den Blickangriff muss der jeweilige Gegner das Auge sehen können.

Anziehende Pheromone: Der Charakter erhält +2 auf Charisma im Umkreis von 10" (Änderungen je nach Wind).

Greifschwanz: Dem Charakter wächst ein Schwanz, der auch als einfache Hand geeignet ist. Er erhält +1 auf Geschicklichkeitsproben, bei denen Balancieren wichtig ist und kann den Schwanz wie eine Hand ohne Daumen einsetzen. Geschicklichkeitsproben oder Proben auf zugeordnete Fertigkeiten mit dem Schwanz erhalten jedoch einen Abzug von -1.

Radioaktiv: Der Charakter ist so verstrahlt, dass er selbst strahlt. Er erhält einen +2 Bonus auf alle Konstitutionsproben bezüglich Strahlung und kann einen plötzlichen Strahlenangriff entfesseln. Der Strahlenangriff hat die Reichweite einer mittleren Schablone mit dem Charakter im Zentrum. Sein Einsatz kostet einen Bennie, verursacht 2w6 Schaden und kostet einen Bennie.

Verstärkte Knochen: Der Charakter erhält +1 auf Robustheit.

Telekinese: Der Charakter kann Gegenstände bis zu 5 Pfund per Telekinese anheben und schweben lassen. Er kann sie seinen Würfel in Verstand pro Runde bewegen, was ihn seine Bewegung in der Runde kostet. Er muss das bewegte Objekt sehen, um die Kraft anzuwenden.

Telepathie: Der Charakter kann telepathisch mit intelligenten Zielen (also z.B. keine Tiere) innerhalb von 30" kommunizieren. Das Ziel muss eine Sprache sein, aber der Charakter muss diese Sprache nicht sprechen können. Soziale Fertigkeiten können so angewandt werden, evtl. sind jedoch situationsbedingte Abzüge geltend zu machen (z.B. wird ein so angesprochenes Ziel dem Charakter weniger leicht vertrauen und ihm einen Gefallen tun). Erfolgt aber nur die Einleitung des Gesprächs telepathisch und die weiteren Gespräche finden normal statt, ist kein Abzug anzuwenden.

Tentakel: Dem Charakter wächst ein Tentakel, den er als einfache Hand benutzen kann (s. Greifschwanz) und der ihm +2 auf Kämpfen-Proben zum Ringen gibt.

Schrille Stimme: Der Charakter kann seine Stimme in eine sehr hohe Tonlage versetzen und damit bei Gegnern Schwindel verursachen. Im Bereich einer Keibelsschablone werden alle Wesen (auch Freunde) von einem Schwindel verursacht durch einen schrillen Schrei betroffen. Der Schwindel wirkt bei allen Zielen wie Einschüchtern. Die Ziele wehren sich auch mit Willenskraft.

Flügel: Der Charakter kann fliegen (10", steigen kostet doppelt, fallen halb, 1w6 Sprint).

Röntgenblick: Der Charakter kann durch Materialien hindurch sehen. Er kann bis zu 30cm Ziegelstein, 2,5cm Metall oder Legierung oder 1m Holz durchdringen. Dickeres Material oder eine dünne Schicht Blei blockieren den Röntgenblick.

Nicht umgesetzt:

Energy diffusion 2 x +5 energy resistance

Second Wind

Thick Fur Coat +4 FORT vs cold

Energy Absorption 2 x +10 energy resistance

Prickly Pear 1d4 dam to grappling opponent and when swallowed

Stinger

Venomous Bite FORT 10+lvl/2+CON or initial & secondary 1d4 CON

Handicaps

Leichte Handicaps

Blutdurst: Der Charakter muss spätestens alle 12h einen Schluck Blut trinken. Tier- und Menschenblut ist zulässig. Je 12h, die er kein Blut trinkt, erhält er einen Abzug von -1 für Eigenschaftsproben auf Konstitution oder zugeordnete Fertigkeiten. Erreicht der Abzug seinen Konstitutionswürfel, stirbt der Charakter.

Cyberware-Abhängigkeit: Der Charakter benötigt ein spezielles Cyberware-Implantat. Hat er dieses Implantat nicht, kann er nicht natürlich heilen.

Unnatürliche Pheromone: Der Charakter strahlt einen merkwürdigen Duft aus und erhält -1 auf Charisma gegenüber allen Zielen, die innerhalb von 5" sind (Änderungen je nach Wind).

Anfälligtes Immunsystem: Der Charakter erhält einen Abzug von -1 auf Konstitutionswürfe gegen

Krankheiten, Gift und Strahlung.

Schwere Handicaps

Wandelndes Laborexperiment: -1 auf Willenskraftproben, -1 Charisma

Attributsverlust: Ein Attribut sinkt um einen Würfeltyp.

Glasknochen: -1 auf Robustheit

Eiternde Wunden: Jede Rüstung die der Charakter trägt hat ein um 10 Pfund höheres effektives Gewicht als üblich und der Charakter erhält -1 auf Geschicklichkeitsproben und Proben auf zugeordnete Fertigkeiten.

Lethargie: Der Charakter ist langsamer als andere. Dieses Handicap wirkt wie „langsam“. Hat ein Charakter beide Handicaps, muss er die schlechteste von drei Initiativekarten verwenden.

Lichtempfindlichkeit: Der Charakter erleidet einen Abzug von -1 auf alle Eigenschaftsproben, wenn er im Sonnenlicht steht.

Verkrüppelter oder verlorener Arm: Der Charakter hat einen nutzbaren Arm weniger.

Schwacher Geist: Der Charakter erleidet einen Abzug von -1 auf alle geistigen Duelle und Tricks.

Medikamentenabhängigkeit: Der Charakter benötigt auf Grund einer Sucht oder Krankheit ein bestimmtes Medikament. Wie das Handicap „Abhängigkeit (schwer)“.

Gift im Blut: Der Charakter muss einmal in 24h ein Gegengift nehmen, ansonsten vergiftet ihn sein eigenes Blut. Für je 24h ohne Gegengift erhält er einen -1 Abzug auf Konstitutionsproben und Proben auf die zugehörigen Fertigkeiten.

Schlecht zu Fuß: Der Charakter ist langsamer zu Fuß als andere. Seine Bewegungsweite sinkt um 2 und sein Sprintwürfel ist w4.

Dünne Haut: Die Robustheit des Charakters sinkt um 1.

Ultraviolett-Allergie: Der Charakter ist allergisch gegen ultraviolette Strahlung. Er erleidet 2w4 Schaden, sobald er Sonnenlicht oder UV-Licht ausgesetzt ist. Gegen diesen Schaden hilft Rüstung nicht.

Stark unnatürlich Pheromone: Charisma -2 in 10“ (Änderungen je nach Wind)

Sehr Anfälliges Immunsystem: -2 gegen Krankheiten, Gifte und Strahlung

Nicht umgesetzt:

Combat Fear

Frailty -2 FORT save

Heat/Cold Susceptibility double dam from environmental heat/cold

Rapid Aging

Kosmetische Mutationen

Kosmetische Mutationen haben keinen Effekt im Spiel, sie dienen rein der Ausschmückung.

Zusätzliche Finger (Hand und/oder Fuß)

Finnen, üblicherweise am Rücken, Kopf oder den Gliedmaßen

Gespaltene Zunge

Hörner, klein

Schuppen, leicht

Fell, dünn

Unnatürliche Augen

Unnatürliche Haare

Unnatürliche Haut

Unnatürliche Stimme