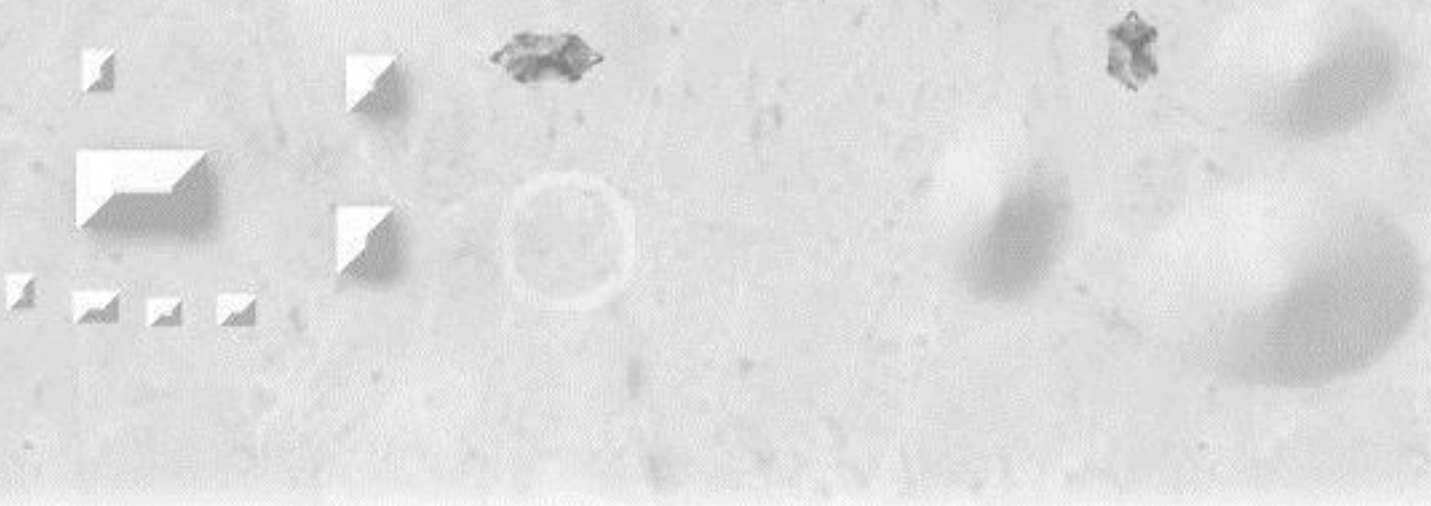




Exile

Rätsel einer vergangenen Zukunft

Alternatives Spielsystem



Inhalt

Spielprinzip	2
Charaktererschaffung	2
Mindestwerte für Descendants	2
Boni für Descendants	3
Änderungen in den Fertigungsbeschreibungen ...	3
Schadensminderung.....	3
Schaden in Kämpfen.....	3
Heilung	4

Permanente Schädigungen	4
Waffenschaden.....	4
Typische Schadensarten.....	4
Änderungen der Spezialfähigkeiten	4
Steigerung durch Erfahrung.....	5
Besondere Spielsituationen	6
Konvertierung der Spielwerte	6
Konvertierte Spielwerte	6

Die hier vorgestellten Regeln sind eine Alternative zum Prozentsystem des ursprünglichen Exile-Grundregelwerks. Gewürfelt wird mit 3W6 statt mit 2W10, und die Skala der Spielwerte geht für Menschen von 1 bis 5. Dieser Text stellt kein eigenständiges Grundregelwerk dar, sondern führt nur die grundsätzlichen Mechanismen ein und befasst sich mit den Stellen, an denen diese anderen Regeln zum Tragen kommen. Für die Hintergrundtexte kann man auf das ursprüngliche Grundregelwerk zurückgreifen. Eventuell folgt später ein komplettes zweites Grundregelwerk.

Spielprinzip

Diese Regeln sind eine Variante der „2 von 3“-Regeln. Die Bezeichnungen der Eigenschaften, Fertigkeiten und Spezialfähigkeiten bleiben unverändert, werden aber auf einer Fünferskala gemessen. Die Charaktererschaffung wird dadurch etwas einfacher und schneller, und addiert wird meistens im einstelligen Bereich.

Würfelpuben: Es werden drei Würfel gerollt. Jeder Würfel, der keine höhere Zahl als der Spielwert zeigt, ist ein Erfolg.

Bei **leichten** Puben ist ein Erfolg nötig, bei **mittleren** sind zwei, **schweren** Puben drei Erfolge nötig.

Jede gewürfelte 1 zählt immer als Erfolg, auch wenn der Spielwert 0 ist. Bei einem Spielwert von 0 wird aber ein Erfolg abgezogen. Man muss also 2 Einsen für einen Erfolg und drei Einsen für zwei Erfolge würfeln.

Jede gewürfelte 6 zählt als Fehlschlag, selbst wenn der Spielwert über 5 liegt. Für jeden Punkt über 5 im Spielwert erhält man allerdings einen Erfolg geschenkt, und zwar zusätzlich zu den ausgewürfelten Erfolgen. Wer z. B. einen Spiel-

wert von 7 hat, wird beim Würfeln mindestens 2 und maximal 5 Erfolge erzielen.

Bei **Konflikten** gewinnt derjenige, der mehr Erfolge erzielt. Bei einem Gleichstand hat man entweder ein Patt, oder es gewinnt der Verteidiger.

Charaktererschaffung

Anders als im Grundregelwerk, werden zunächst Punkte auf die **Fertigkeiten** verteilt. Zusätzlich zu den schon schwarz ausgefüllten Feldern kann man 30 freie runde Felder bei den Fertigkeiten und den Spezialfähigkeiten ankreuzen. Bei den Spezialfähigkeiten sollte man die Mindestwerte für Descendants beachten.

Mindestwerte für Descendants

(Grundregelwerk S. 75-76)

Auguren,: Empathie, Kaltblütigkeit und Überzeugen mindestens 3, Eidetisches Gedächtnis und Panimmunität 2 Punkte

Sentinels: Heimlichkeit 2, Spurensuche 3, jeweils ein Punkt in Ausgeprägtes Gehör, Ausgeprägter Geruchssinn, Eidetisches Gedächtnis, Gefahreninstinkt, Infrarotsicht, Nachtsicht, Rundumsicht und Teleskopsicht

Tallmen: Athletik und Überleben 3 Punkte, Eidetisches Gedächtnis 2, Kontrolle des Metabolismus und Temperaturtoleranz (allgemein) je 3 Punkte

Yelfan: Athletik und Spurensuche 2, Überleben 3 Punkte, Eidetisches Gedächtnis, Kontrolle des Metabolismus und Reanimation je 2 Punkte, Regeneration 1 Punkt, Temperaturtoleranz 3 Punkte

Androiden erhalten die Spezialfähigkeiten *Druckanpassung* und *Strahlungsresistenz* kostenlos auf dem Startwert von 3.

Eigenschaften

Anschließend verteilt man 10 freie Punkte auf die Eigenschaften. Man darf pro Eigenschaft nicht mehr als vier freie Felder ankreuzen.

Auguren müssen Persönlichkeit und Wahrnehmung jeweils mindestens 2 Punkte zuteilen.

Sentinels müssen Geschicklichkeit mindestens 2 und Wahrnehmung mindestens 3 Punkte zuteilen.

Tallmen müssen Fitness mindestens 3 und Wahrnehmung mindestens 2 Punkte zuteilen.

Yelfan müssen Fitness mindestens 3 Punkte zuteilen.

Boni für Descendants

Nach der Verteilung der Punkte erhalten Sentinels einen Bonus von einem Punkt auf *Wahrnehmung*, die dadurch auch auf 6 steigen kann. Yelfan erhalten denselben Bonus auf *Fitness*. Spieler von Auguren können zwischen einem Bonus von je einem Punkt auf *Persönlichkeit* oder auf *Wahrnehmung* wählen. Dabei darf der betreffende Wert aber nicht über 5 steigen, weshalb er zuvor nicht höher als 4 sein darf. Für Tallmen gilt dieselbe Wahl mit derselben Obergrenze in Bezug auf *Fitness* und *Wahrnehmung*.

Änderungen in den Fertigkeitsbeschreibungen

Fremdsprachen (Grundregelwerk S. 67)

Sprechen

1: radebrechend, ohne korrekten Satzbau

2: holprig, aber verständlich

3: flüssig, aber mit Akzent

4: akzentfrei, wie ein Muttersprachler

5: wie ein gebildeter Muttersprachler

Verstehen

1: Einfache Aussagen oder Texte werden sinngemäß verstanden.

2: Einfache Aussagen/Texte werden genau, komplexere ungefähr verstanden.

3: schnelles Lesen komplexer Texte, Verständnis von Wortspielen und Ironie

4: Verständnis von Fachliteratur und anspruchsvoller Prosa und Lyrik

5: Verständnis schwierigster wissenschaftlicher und philosophischer Texte

Schadensminderung

Die Wundschwelle wird nach diesen Regeln durch den Wert Schadensverminderung ersetzt. Statt den Schaden durch die Wundschwelle zu teilen, um die Anzahl der Wunden zu erhalten, besteht der Schaden hier direkt aus den erhaltenen Wunden. Die Anzahl der Wunden bei einer Verletzung kann aber je nach *Fitness* des Charakters vermindert werden. Diese Schadensminderung ergibt sich aus dem Wert *Fitness* geteilt durch drei:

Fitness	0-1	2-4	5-7
Schadensminderung	0	1	2

Schaden in Kämpfen

Bei einer Verletzung im Kampf ergeben sich die Wunden aus dem Waffenschaden (in der Regel 1 bis 5) und der Anzahl der Erfolge, um die der Angreifer die Anzahl der Erfolge des Verteidigers übertroffen hat:

Wunden = überschüssige Erfolge + Waffenbonus – Schadensminderung des Verletzten

Bei Angriffen mit Schusswaffen gibt es statt eines Verteidigers einen festen Schwierigkeitsgrad, der von der Entfernung abhängig ist. Auch dabei zählen die überschüssigen Erfolge.

Wunden Auswirkungen

1	keine Nachteile
2	kurz im Nachteil
3	ständig im Nachteil
4	außer Gefecht
5	dem Tode nah
6	tot

Im **Nachteil** zu sein bedeutet, Würfelproben nur mit zwei Würfeln durchzuführen. Dies kann nicht nur bei Verletzungen, sondern auch in anderen Kampfsituationen zum Tragen kommen, etwa wenn sich ein Kontrahent in einer ungünstigen Position befindet.

Ist man kurz im Nachteil, gilt dies normalerweise nur für eine Runde. Danach hat man wieder drei Würfel zur Verfügung. Ist man ständig im Nachteil, gilt dies, solange man mehr als 2 Wunden hat.

Wer dem Tode nah ist, muss innerhalb weniger Minuten (2W6) medizinisch versorgt werden, um nicht zu sterben.

Heilung (Grundregelwerk S. 63)

Wenn eine Person sofort nach einer Verletzung mit der Fertigkeit *Medizin* behandelt wird, kann für zwei Erfolge eine Wunde gestrichen werden. Andernfalls ist die Person nur stabilisiert.

Die Summe der Erfolge eines Fitness-Wurfes der verletzten Person und eines Medizin-Wurfes einer behandelnden Person ist die Zahl der pro Monat geheilten Wunden. Die Heilung sollte dabei gleichmäßig über den Zeitraum verteilt werden.

Man kann es sich natürlich auch einfacher machen und beschließen, dass am Anfang eines jeden neuen Szenarios alle Wunden geheilt sind.

Permanente Schädigungen (Grundregelwerk S. 63)

Wunden können gegen permanente Abzüge von Grundeigenschaften eingetauscht werden, und zwar im Verhältnis 1:1. Allerdings ist man noch nicht ab einem Wert von 0, sondern erst ab -1 tot.

Waffenschaden (Grundregelwerk S. 84)

1 Punkt: Faust, Tritt, geworfener Stein

2 Punkte: leichte Nahkampfwaffen (Messer, Schlagstöcke, Peitschen etc.)

3 Punkte: mittlere Nahkampfwaffen (Schwerter, Keulen, Speere etc.), kleinkalibrige Schusswaffen

4 Punkte: Schwere Nahkampfwaffen (Zweihänder, Hellebarde), mittelkalibrige Schusswaffen

5 Punkte: Großkalibrige Schusswaffen, Schrotflinten, Hightech-Nahkampfwaffen (Monofilament, Vibro etc.)

Typische Schadensarten

(Grundregelwerk S. 63)

Ertrinken/Ersticken: Mit Luftholen ist die unversehrte Tauchdauer in Runden = Fitness + Athletik. Jeder Erfolg eines Athletik-Wurfes verlängert diese Tauchdauer nochmals um 3 Runden. Danach Wunden pro Runde = $1W3$ minus Schadensminderung

Vakuum: Wunden pro Runde = $W3+1$ – Schadensminderung. Gilt auch für Feuerschaden.

Explosionen: Wunden = $2W3$ bis $3W3$ in Kernzone (Ø 3-6 m), in Splitterzone (6 bis 12 m) halber ausgewürfelter Wert, minus Schadensminderung

Sturz: Wunden = Meter/2 (abrunden) - Erfolge in Athletik oder Akrobatik - Schadensminderung

Andere Schadensarten: Wunden durch Gift oder Krankheiten werden mit $1W3$ + Stärke des Giftes/der Krankheit (1-5) minus Schadensminderung ausgewürfelt und entweder auf einmal notiert oder nach und nach (eine pro Minute, Stunde, Tag ...).

Änderungen der Spezialfähigkeiten (Grundregelwerk S. 69 – 73)

Für **Wahrnehmungsfähigkeiten** wie Ausgeprägtes Gehör, ausgeprägter Geruchssinn, Elektro-sicht, Infrarotsicht, Nachtsicht, Radarsicht, Röntgenblick, Teleskopsicht, Ultravioletsicht gilt: Gewürfelt wird beim Erkennen von Details; je mehr Erfolge, desto mehr Details werden erkannt. Würfe können auch als Konflikt gegen Heimlichkeit, Camouflage etc. anderer Personen durchgeführt werden (Gleichstand bedeutet, dass man nichts erkennt). Erfolge können auch als Bonus auf *Wahrnehmung* bei einer Probe angerechnet werden.

Camouflage: Wettstreit gegen Wahrnehmungswurf des Suchenden. Gleichstand bedeutet keine Entdeckung.

Druckanpassung: Erfolge gelten als Bonus auf die Schadensminderung bei Schäden durch Druckveränderung.

Eidetisches Gedächtnis: Je mehr Erfolge, desto mehr Details einer Szene können ins Gedächtnis gerufen werden.

Elastizität: Pro Erfolg ist eine Streckung um die Hälfte der bisherigen Länge möglich (bei drei Erfolgen 2,5-fach)

Gefahreninstinkt: Jeder Erfolg verschafft eine Kampfrunde Zeit vor Eintreten der Gefahr.

Giftresistenz: Erfolge zählen als Bonus auf die Schadensminderung bei Giften

Haftgriff: pro Erfolg kann 5 kg Zusatzgewicht gehalten werden.

Kontrolle des Metabolismus: Pro Erfolg 6 Stunden Dauer, dann ist ein neuer Wurf erforderlich.

Kraftakt: Erfolge zählen als Bonus auf die Fertigkeit Krafteinsatz (oder eine andere passende Fertigkeit)

Panimmunität: Erfolge zählen als Bonus auf die Schadensminderung bei Krankheiten. Reduzierung der Wunden auf Null bedeutet permanente Immunität.

Pheromone: Erfolge zählen als Bonus auf Charme und andere passende Fertigkeiten.

Reanimation: bei 6 oder mehr Wunden wird auf diese Fähigkeit gewürfelt, und es werden einmalig Wunden in Höhe der Erfolge dieser Fähigkeit gestrichen.

Regeneration: Alle zwei Stunden wird gewürfelt, und es werden Wunden in Höhe der Erfolge gestrichen, aber nur bei weniger als sechs Wunden.

Schnelligkeit: Erhöhung der Sprintgeschwindigkeit in m/s = Fähigkeitswert + Anzahl der Erfolge mal 2. Erhöhung der relativen Geschwindigkeit = Anzahl der Erfolge.

Schmerzresistenz: Schwierigkeit je nach Stärke der Schmerzen.

Spezialkommunikation: Schwierigkeit je nach Distanz und Hindernissen.

Strahlungsresistenz: Schutz für 2 Stunden/Minuten pro Fähigkeitspunkt + je 3 weitere Stunden/Minuten pro Erfolg.

Temperaturtoleranz: Erfolge zählen als Bonus auf die Schadensminderung bei Hitze oder Kälte, doppelter Bonus bei nur Hitze oder nur Kälte.

Überleben im Vakuum: Fähigkeitswert in Minuten pro Erfolg, ohne Erfolg nur Fähigkeitswert in Runden.

Verlangsamte Alterung: Wurf alle 3 Jahre, pro Erfolg ein Jahr Alterungsstopp.

Wasserbewohner: Tauchdauer = Fähigkeitswert mal 3 Stunden, pro Erfolg noch einmal dieselbe Dauer. Ab einem Wert von 6 atmet man Wasser.

Ungewöhnliche Fähigkeiten (Grundregelwerk S. 73-74)

Fliegen: Schwierigkeit je nach Manöver, bei Beschleunigung: neue relative Geschwindigkeit = vorherige relative Geschwindigkeit + Erfolge.

Giftinjektion: Wunden = überzählige Erfolge plus Fähigkeitswert minus Schadensminderung des Opfers.

Metamorphose: Schwierigkeit je nach Umfang der Veränderung.

Panzerhaut:

Erfolge zählen als Bonus auf die Schadensminderung bei äußeren Verletzungen.

Natürliche Waffen: Ersetzt die Fertigkeit *Kämpfen*. Schadensbonus = halber Fähigkeitswert (abgerundet), falls nicht anders angegeben.

Rundumsicht: Erfolge zählen als Bonus auf *Wahrnehmung* bei Angriffen von hinten.

Natürlicher Fernangriff: Wird wie ein Schusswaffenangriff behandelt. Schadensbonus = halber Fähigkeitswert (abgerundet).

Schwarmbewusstsein: Erfolge zählen als Bonus auf alle Spielwerte des Schwarms.

Transgenetik: Wird als Konflikt mit *Fitness* (erhöht durch mögliche Erfolge in *Panimmunität*) gewürfelt.

Zusätzliche Körperteile: Bei der Anwendung von Fertigkeiten mit diesem Körperteil zählt stattdessen dieser Wert, wenn er niedriger ist. Die Hälfte dieses Wertes (abgerundet) ist die Anzahl zusätzlicher Aktionen pro Runde

Ersatzwürfe

Einmal pro Spielsitzung kann man einen Fertigkeitswurf durch einen Wurf auf eine Eigenschaft ersetzen, die mit der Fertigkeit verbunden ist. Da dies nur einmal pro Eigenschaft erlaubt ist, kann man in jeder Sitzung maximal fünf solcher Ersatzwürfe durchführen. Welche Ersatzwürfe man bereits durchgeführt hat, sollte man notieren, z. B. durch eine Markierung an der Grundeigenschaft.

Steigerung durch Erfahrung (Grundregelwerk S. 65)

Nach jeder erfolgreichen Anwendung einer Fertigkeit kann man eines der beiden Erfahrungskästchen vor der Fertigkeit ankreuzen. Nach Abschluss eines jeden Abenteuerszenarios kann man eine der angekreuzten Fertigkeiten um einen Punkt steigern. Die Spieler haben dabei freie Wahl. Wer eine Fertigkeit über den Wert der damit verbundenen Grundeigenschaft steigern will, muss zwei Kästchen angekreuzt haben. Ist nur ein Kästchen angekreuzt, lässt sich die Fertigkeit nur bis zum Wert der Grundeigenschaft steigern. Fertigkeiten können normalerweise nicht über den Wert 5 gesteigert werden, der das menschliche Maximum darstellt. Nach der Steigerung werden alle Kästchen wieder ausradiert. Nach sehr langen Szenarien kann man auch zwei Fertigkeiten steigern, nach denselben Regeln.



Besondere Spielsituationen

(Grundregelwerk S. 82 – 89)

Bei **Salven** ist sich der zusätzliche Schaden gleich dem Grundschaden der Schusswaffe multipliziert mit den Erfolgen.

Die **Schadensverminderung** von Schutzkleidung wird einfach zur Schadensminderung des Charakters addiert, sofern vorher mit W6 ermittelt wurde, dass ein geschützter Körperteil getroffen wurde.

Weste: 3-5 Overall/Anzug: 1-5

Jacke: 2-5 Hose: 1-2 Helm: 6

Schadensverminderung

Schwere Alltagskleidung (z. B. Leder): 1

Raumanzug: 2

Leichte Schutzkleidung (flexibel): 3

Schwere Schutzkleidung (starr): 4

Schwere Schutzkleidung, die mehr als der Hälfte des Körpers bedeckt, zählt als *Nachteil*.

Will man **Aktionen aufteilen**, muss man die Würfel zwischen den verschiedenen Spielwerten aufteilen, und zwar vor dem Wurf. Dies gilt auch beim Kampf gegen mehrere Gegner. Verteidigt man sich nur, zählen die Erfolge eines Wurfs mit drei Würfeln gegen jeden Gegner.

Gezielte Angriffe zählen als *Nachteil*.

Knockout: Gezielter Angriff gegen den Kopf, ab zwei Wunden bewusstlos, bei einer Wunde eine Runde lang benommen und handlungsunfähig.

Entwaffnen: Gelingt, wenn man mindestens zwei Erfolge mehr als der Gegner hat.

Ringn: Wer mehr Erfolge im *Kämpfen* hat, hat den Gegner im Griff.

Würgen: Wie Schaden durch Ersticken/Ertrinken

Entfernung: Bei Werten über der Basisreichweite der Waffe werden Angriffe schwer. Innerhalb der Kernschussweite (2 m) werden Angriffe leicht.

Sprintgeschwindigkeit eines Menschen in m/s = Fitness + Athletik.

Ein Runde **Zielen** kann die Schwierigkeit eines Fernkampfangriffs um eine Stufe senken.

Unter Wasser erzielen Stichwaffen eine Wunde weniger Schaden, Hieb Waffen sind nutzlos.

Verfolgungsjagden gewinnen diejenigen, die nach einer festgelegten Zeit eine bestimmte Zahl

Erfolge mehr zu verzeichnen haben als die Gegner. Hindernisse erhalten einen bestimmten Schwierigkeitsgrad, um sie zu überwinden.

Mit Fahrrädern, Mopeds, Hoverbikes, Jetpacks und Drohnen sind **Manöver** eine Stufe leichter, mit Bussen und Lastwagen eine Stufe schwerer.

Einbrüche und **Hacking:** Die Qualität des Sicherheitssystems gibt die Schwierigkeit der Würfe vor. KIs können eigene Spielwerte haben und Konflikte mit den Eindringlingen austragen.

Konvertierung der Spielwerte

Grundwerte werden durch 2 geteilt (und abgerundet), Prozentwerte durch 20 geteilt.

Grundeigenschaften		Prozentwerte	
0-1	0	00-09	0
2-3	1	10-29	1
4-5	2	30-49	2
6-7	3	50-69	3
8-9	4	70-89	4
10-11	5	90-109	5
12-13	6	110-129	6

Besonders große bzw. kleine Lebewesen können einen Bonus bzw. Malus auf die Schadensminderung erhalten. Eine Schadensminderung von -1 bedeutet eine zusätzliche Wunde pro Verletzung.

Konvertierte Spielwerte

TIERWELT DER KOLONIEN

(Grundregelwerk S. 91-107)

Astschleicher (Rel. Geschw. 1 / - / -)

F: 2-4 (3) G: 3 W: 4 Sm: 0

Fertigkeiten: Heimlichkeit 4, Athletik (Klettern) 4, Kämpfen 3, Spurensuche 3

Spezialfähigkeiten: Giftinjektion (Stacheln) 3 (langsam wirkendes Gift), Infrarotsicht 3

Chamäleon-Wespe (Rel. Geschw. 1/3 / 3 / -)

F: 1 G: 3 W: 3 Sm: -1

Fertigkeiten: Athletik (Klettern) 4, Heimlichkeit 4, Kämpfen 3, Spurensuche 3

Spezialfähigkeiten: Fliegen 4, Giftinjektion (Biss) 3 (schnell wirkendes Gift), Schwarmbewusstsein 4

Felsling (Rel. Geschw. 2 / - / -)

F: 3-4 (4) G: 1 W: 3 Sm: 2

Fertigkeiten: Athletik 2, Kämpfen 3, Krafteinsatz 5, Spurensuche 3

Spezialfähigkeiten: Ausgeprägter Geruchssinn 3, Camouflage 4, Infrarotsicht 4, Natürliche Waffen (Biss) 3 (+3 Schaden), Natürliche Waffen (Krallen) 2 (+2 Schaden), Natürliche Waffen (Zunge) 3, Panzerhaut 5

Feuervogel (Rel. Geschw. 1 / 6 / -)

F: 5 G: 2 W: 5 Sm: 2

Fertigkeiten: Athletik 4, Kämpfen 3, Krafteinsatz 3, Spurensuche 3

Spezialfähigkeiten: Fliegen 4, Natürliche Waffen (Schnabel) 3 (+3 Schaden), Natürliche Waffen (Krallen) 3 (+2 Schaden), Natürlicher Fernangriff (Feuer) 3, Panzerhaut 4, Teleskopsicht 4

Flohameise (Rel. Geschw. ½ / - / -)

Schwarm-Werte: F: 1 G: 3 W: 2 Sm: -1

Fertigkeiten: Athletik (Klettern und Springen) 4, Heimlichkeit 3, Kämpfen 3, Spurensuche 3

Spezialfähigkeiten: Giftinjektion (Biss) 1 (schnell wirkend), Schwarmbewusstsein 3

Flunderspinne (Rel. Geschw. 2 / - / -)

F: 3 G: 3 W: 8 Sm: 1

Fertigkeiten: Athletik (Klettern) 4, Heimlichkeit 3, Kämpfen 3, Spurensuche 3

Spezialfähigkeiten: Giftinjektion 3 (Biss, schnell wirkend), Haftgriff 4

Giftkolibri (Rel. Geschw. 2 / - / -)

Schwarm: F: 2 G: 2 W: 3 Sm: -1

Fertigkeiten: Athletik 3, Kämpfen 2, Spurensuche 4

Spezialfähigkeiten: Fliegen 4, Giftinjektion 2 (Biss, schnell wirkend), Schwarmbewusstsein 3 (ab 20 Exemplaren)

Giftlemur (Rel. Geschw. 1 / - / -)

F: 3 G: 4 W: 4 Sm: 0

Fertigkeiten: Athletik (Klettern) 4, Heimlichkeit 3, Spurensuche 3

Spezialfähigkeiten: Ausgeprägter Geruchssinn 3, Ausgeprägtes Gehör 3, Giftinjektion 3 (Stachel-

schwanz, schnell wirkend), natürliche Waffen 3 (Reißzähne, +2 Schaden)

Grasfänger (Rel. Geschw. 5 / - / -)

F: 5 G: 2 W: 2 Sm: 2

Fertigkeiten: Athletik 5, Heimlichkeit 3, Kämpfen 3, Krafteinsatz 3

Spezialfähigkeiten: Camouflage 3, Natürliche Waffen (Schnabel) 3 (+2 Schaden), Natürliche Waffen (Krallen) 2 (+2 Schaden)

Grauer Taucher (Rel. Geschw. 1 / 5 / 1)

F: 3 G: 3 W: 4 Sm: 1

Fertigkeiten: Athletik 4, Kämpfen 3, Spurensuche 4

Spezialfähigkeiten: Fliegen 5, Natürliche Waffen 3 (Krallen und Schnabel, je +2 Schaden), Teleskopsicht 4, Wasserbewohner 4

Hydra (Rel. Geschw. ½ / - / 1)

F: 2-4 (3) G: 3 W: 4 Sm: 1-3 (2)

Fertigkeiten: Athletik 3 Kämpfen (Ringern, drei Angriffe pro Runde) 4, Krafteinsatz 4, Spurensuche 3

Spezialfähigkeiten: Natürliche Waffen (Tentakel) 4, Rundumsicht 5, Wasserbewohner 6

Hydrakrebs (Rel. Geschw. 1 / - / -)

F: 3 G: 3 W: 4 Sm: 2

Fertigkeiten: Athletik 2, Heimlichkeit 2, Kämpfen 3, Spurensuche 4

Spezialfähigkeiten: Elektrosicht 3 Nachtsicht 4, Natürliche Waffen 3 (Biss, +3 Schaden), Panzerhaut 5, Rundumsicht 5, Wasserbewohner 6

Incubus (Rel. Geschw. ½ / - / ½)

Werte für „Kopf“ (oktopoid) / „Körper“ (Krebs):

F: 1/4 G: 3/2 W: 4/3 Sm: 2/4

Fertigkeiten: Kämpfen (Körper) 4 Krafteinsatz (Körper) 4, Spurensuche 4/3

Spezialfähigkeiten: Elektrosicht 4/3, Nachtsicht 4/4, Natürliche Waffen 3 (Scheren, +3), Panzerhaut 5, Wasserbewohner 6

Labyrinthspinne (Rel. Geschw. 2 / - / -)

F: 4 G: 4 W: 4 Sm: 1

Fertigkeiten: Athletik 4, Heimlichkeit 4, Kämpfen 3, Spurensuche 3

Spezialfähigkeiten: Ausgeprägter Geruchssinn 3, Ausgeprägtes Gehör 3, Giftinjektion 3 (Biss, schnell wirkend), Haftgriff 4, Natürliche Waffen (Biss) 3 (+3 Schaden)

Luftqualle (Rel. Geschw. - / ½ / -)

Fitness: 1-2 (2) G: 1 W: 2 Sm: 0-1 (1)

Fertigkeiten: Kämpfen (Ring) 2, Spurensuche 2

Spezialfähigkeiten: Ausgeprägter Geruchssinn 3, Haftgriff 3, Giftinjektion 3 (schnell wirkend), Natürliche Waffen (Tentakel) 2

Nachtvolk (Rel. Geschw. 1 / - / -)

F: 3-4 (3) G: 2-3 (3) W: 3 Sm: 1

Fertigkeiten: Athletik 3, Heimlichkeit 4, Spurensuche 3

Spezialfähigkeiten: Ausgeprägter Geruchssinn 3, Nachtsicht 5, Natürliche Waffen 3 (Biss, +2 Schaden), Transgenetik 3 (nur in der Fortpflanzungszeit), zusätzliche Körperteile 3 (Tentakel)

Nereide (Rel. Geschw. ½ / 3 / 4)

F: 3 G: 3 W: 4 Sm: 1

Fertigkeiten: Athletik 4, Kämpfen 4, Krafteinsatz 2, Spurensuche 3

Spezialfähigkeiten: Elektrosicht 3, Fliegen 2, Natürliche Waffen (Tentakel), Natürliche Waffen (Biss) 4 (+8 Schaden), Nachtsicht 5, Wasserbewohner 5

Ouoboros (Rel. Geschw. 2 / - / 3)

F: 5 G: 2 W: 3 Sm: 6

Fertigkeiten: Athletik 3, Kämpfen 2, Krafteinsatz 8-9 (9) Spurensuche 2

Spezialfähigkeiten: Ausgeprägter Geruchssinn 3, Elektrosicht 3, Natürliche Waffen (Tentakel) 3 (+5 Schaden), Natürliche Waffen (Biss) 3 (+5 Schaden), Wasserbewohner 5

Peitschentier (Rel. Geschw. - / - / 1)

F: 2-3 (3) G: 3 W: 2 Sm: 1-2 (2)

Fertigkeiten: Athletik 3, Kämpfen (Ring) 3, Krafteinsatz 3-4 (3), Spurensuche 3

Spezialfähigkeiten: Natürliche Waffen (Tentakel) 3, Rundumsicht 5, Wasserbewohner 6, Ausgeprägter Geruchssinn 3

Riesenchamäleon (Rel. Geschw. 2 / - / 1)

F: 3-4 (4) G: 2 W: 4 Sm: 2-3 (3)

Fertigkeiten: Athletik 3, Heimlichkeit 3, Kämpfen 3, Krafteinsatz 4, Spurensuche 3

Spezialfähigkeiten: Ausgeprägter Geruchssinn 3, Camouflage 4, Infrarotsicht 3, Natürliche Waffen (Biss) 3 (+4 Schaden), Natürliche Waffen (Krallen) 2 (+3 Schaden), Natürliche Waffen (Zunge) 3

Ringgreifer (Rel. Geschw. - / - / 1)

F: 3 G: 3 W: 2 Sm: 7

Fertigkeiten: Athletik 65%, Heimlichkeit 70%, Kämpfen 50%, Krafteinsatz 50%, Spurensuche 55%

Spezialfähigkeiten: Elektrosicht 4, Natürliche Waffen (Tentakel) 2, Giftinjektion (Biss) 4, Rundumsicht 4, Wasserbewohner 6

Rockvogel (Rel. Geschw. ½ / 6 / -)

F: 5 G: 6 W: 5 Sm: 3

Fertigkeiten: Athletik 3, Kämpfen 4, Krafteinsatz 5, Spurensuche 3

Spezialfähigkeiten: Fliegen 4, Natürliche Waffen (Schnabel) 3 (+4 Schaden), Natürliche Waffen (Krallen) 4 (+3 Schaden), Panzerhaut 4, Teleskopsicht 4

Sandgräber (Rel. Geschw. ½ / - / -)

F: 3-4 (3) G: 2 W: 4 Sm: 2

Fertigkeiten: Athletik 2, Kämpfen 3, Krafteinsatz 2-3 (3), Spurensuche 3

Spezialfähigkeiten: Ausgeprägter Geruchssinn 3, Ausgeprägtes Gehör 4, Giftinjektion (Biss) 3 (schnell wirkend), Natürliche Waffen (Biss) 3, (+3 Schaden), Nachtsicht 5

Sechshufer (Rel. Geschw. 3 / - / 1)

F: 4 G: 1 W: 3 Sm: 3

Fertigkeiten: Athletik 3, Kämpfen 3, Krafteinsatz 5

Spezialfähigkeiten: Ausgeprägter Geruchssinn 2, Ausgeprägtes Gehör 3, Natürliche Waffen (Biss) 2 (+3 Schaden), Natürliche Waffen (Hufe) 3 (+4 Schaden), Panzerhaut 3

Schwarzer Brecher (Rel. Geschw. 2 / - / -)

F: 4 G: 1 W: 3 Sm: 3

Fertigkeiten: Athletik 2, Kämpfen 3, Krafteinsatz 5, Spurensuche 3

Spezialfähigkeiten: Ausgeprägter Geruchssinn 2, Gifteinjektion 4 (sehr langsam wirkend), Infrarotsicht 4, Nachtsicht 4, Natürliche Waffen (Biss) 3 (+3 Schaden), Natürliche Waffen (Hörner) 2 (+4 Schaden), Natürliche Waffen (Krallen) 3 (+3 Schaden + Gift), Panzerhaut 5

Seeschlange (Rel. Geschw. - / - / 3)

F: 4 G: 2 W: 4 Sm: 4

Fertigkeiten: Athletik 3, Kämpfen 3, Krafteinsatz 5, Spurensuche 3

Spezialfähigkeiten: Ausgeprägter Geruchssinn 4, Elektrosicht 3, Natürliche Waffen (Biss) 3 (+4), Nachtsicht 5, Wasserbewohner 6

Seeskorpion (Rel. Geschw. 1 / - / 3)

Fitness: 1-4 (2) G: 3 W: 4 Sm: 0-2 (1)

Fertigkeiten: Athletik 3, Heimlichkeit 2, Kämpfen 2-3 (2), Spurensuche 3

Spezialfähigkeiten: Ausgeprägter Geruchssinn 3, Gifteinjektion (Stachel) 2-3 (2, schnell wirkendes Gift), Nachtsicht 3, Natürliche Waffen (Scheren) 1-3 (2, +0 bis +3 Schaden), Wasserbewohner 6

Springkopffüßler (Rel. Geschw. ½ / - / -)

F: 5 G: 3 W: 4 Sm: 1

Fertigkeiten: Athletik 4, Heimlichkeit 4, Kämpfen 3, Krafteinsatz 3

Spezialfähigkeiten: Ausgeprägter Geruchssinn 4, Ausgeprägtes Gehör 4, Gifteinjektion (Biss) 4 (schnell wirkend), Panzerhaut 4

Staatsschlange (Rel. Geschw. 1 / - / ½)

F: 2 G: 2 W: 4 Sm: -1

Fertigkeiten: Athletik 4, Heimlichkeit 3, Kämpfen 3, Spurensuche 4

Spezialfähigkeiten: Gifteinjektion 3 (Biss, schnell wirkend), Schwarmbewusstsein 4

Stachelheuschrecke (Rel. Geschw. ⅓ / 5 / -)

F: 1 G: 2 W: 3 Sm: -1

Fertigkeiten: Athletik (Klettern) 3 Heimlichkeit 2, Kämpfen 2, Spurensuche 3

Spezialfähigkeiten: Fliegen 4, Gifteinjektion 2 (Stacheln, langsam wirkend), Natürliche Waffen (Biss) 2, (+2 Schaden), Schwarmbewusstsein 3 (ab 10 Exemplaren)

Stachelschütze (Rel. Geschw. ½ / - / -)

F: 2-3 (3) G: 1 W: 4 Sm: 1-3 (2)

Fertigkeiten: Athletik 2, Heimlichkeit 2, Krafteinsatz 2-3 (3), Spurensuche 4

Spezialfähigkeiten: Ausgeprägter Geruchssinn 3, Ausgeprägtes Gehör 2, Natürlicher Fernangriff 3 (Stachel, langsam wirkendes Gift) Panzerhaut 4, Teleskopsicht 2

Stechspinne (Arbeiterin)

F: 4 G: 4 W: 4 Sm: 1 Rel. Geschw. 2 / - / -

Fertigkeiten: Athletik (Klettern) 5, Heimlichkeit 3, Kämpfen 3, Spurensuche 3

Spezialfähigkeiten: Gifteinjektion (Biss) 2 (schnell wirkend), Gifteinjektion (Stachel) 3 (schnell wirkend), Schwarmbewusstsein 3

Stelzengänger (Rel. Geschw. 1 / - / -)

F: 3-4 (3) G: 2 W: 3 Sm: 2

Fertigkeiten: Kämpfen (Ringern) 3, Heimlichkeit 3, Krafteinsatz 3, Spurensuche 2

Spezialfähigkeiten: Ausgeprägter Geruchssinn 3, Haftgriff 2, Infrarotsicht 3, Natürliche Waffen (Zungen) 3, Natürliche Waffen (Biss) 2 (+3 Schaden)

Teich-/Waldmolo

F: 2-4 (3) G: 3 W: 3 Sm: 1

Fertigkeiten: Kämpfen (Ringern) 4, Heimlichkeit 4, Krafteinsatz 3

Spezialfähigkeiten: Ausgeprägter Geruchssinn 3, ausgeprägtes Gehör 4, Haftgriff 3, Infrarotsicht 3, Natürliche Waffen (Biss) 2 (+3 Schaden)

Walzenwurm (Rel. Geschw. 1-4 / - / 1)

F: 4 G: 2 W: 4 Sm: 3

Fertigkeiten: Athletik 3, Kämpfen 3, Krafteinsatz 4, Spurensuche 3

Spezialfähigkeiten: Ausgeprägter Geruchssinn 4, Ausgeprägtes Gehör 4, Natürliche Waffen (Biss) 3, (+3 Schaden)

SPIELWERTE DURCHSCHNITTLICHER DESCENDANTS

Chilopode (rel. Geschw. 1 / - / ⅓)

F: 3 G: 3 W: 3 Sm: 2

Fertigkeiten: Athletik 3, Einschüchtern 3, Heimlichkeit 3, Kaltblütigkeit 3, Krafteinsatz 2, Spurensuche 3

Spezialfähigkeiten: Ausgeprägter Geruchssinn 3, Infrarotsicht 4, Natürliche Waffen (Biss) 2, Panzerhaut 5

Derwisch (rel. Geschw. 2 / - / ⅓)

F: 5 G: 3 W: 4 Sm: 2

Fertigkeiten: Athletik (Springen) 5, Einschüchtern 2, Kaltblütigkeit 3, Kämpfen 3, Krafteinsatz 3, Spurensuche 3

Spezialfähigkeiten: Ausgeprägter Geruchssinn 3, Giftinjektion (Stacheln, schnell wirkend) 3, Infrarotsicht 4, Rundumschicht 5

Anmerkungen: Im Kampf greift ein Derwisch seinen Gegner im Sprung an (Fertigkeit Kämpfen). Bei einem Erfolg hat er das Opfer gepackt und injiziert in der nächsten Runde Gift (3). Ein Opfer kann sich in jede Runde durch einen konkurrierenden *Krafteinsatz*-Wurf zu befreien versuchen.

Harpyie (rel. Geschw. ½ / 5 / -)

F: 4 G: 4 W: 3 Sm: 1

Fertigkeiten: Athletik 3, Einschüchtern 2, Kämpfen 2, Spurensuche 3

Spezialfähigkeiten: Fliegen 4, Natürliche Waffen 4 (Kiefer, + 2 Schaden), Schwarmbewusstsein 3

Anmerkungen: Harpyen greifen im Kampf meist mit ihren natürlichen Waffen an. Flugunfähige Gegner versuchen sie manchmal zu packen, (Fertigkeit Kämpfen), um sie dann aus großer Höhe fallen zu lassen.

Lamia (rel. Geschw. 1 / - / 2)

F: 4 G: 3 W: 3 Sm: 2

Fertigkeiten: Athletik 3, Einschüchtern 3, Heimlichkeit 3, Kaltblütigkeit 3, Krafteinsatz 3, Spurensuche 2

Spezialfähigkeiten: Elektrosicht 5, Infrarotsicht 2, Natürliche Waffen 3 (Stromschlag, +3 Schaden), Spezialkommunikation (Radiowellen) 5, Temperaturtoleranz (allg.) 3, Wasserbewohner 3

Leviathan (rel. Geschw. - / - / 2)

F: 3 G: 2 W: 4 Sm: 7

Fertigkeiten: Athletik 3, Einschüchtern 4, Kaltblütigkeit 4, Krafteinsatz 9

Spezialfähigkeiten: Ausgeprägter Geruchssinn 3, Elektrosicht 4, Natürliche Waffen 4 (Tentakel, 2 pro Runde ohne Abzug, +6 Schaden), Natürliche Waffen 3 (Biss, +7 Schaden), Panzerhaut 5, Wasserbewohner 6

Mandrake (rel. Geschw. 1 / 4 / 1)

F: 5 G: 3 W: 3 Sm: 2

Fertigkeiten: Athletik 4, Einschüchtern 4, Kaltblütigkeit 3, Kämpfen 3, Krafteinsatz 4, Spurensuche 3

Spezialfähigkeiten: Infrarotsicht 3, Fliegen 4, Natürliche Waffen 3 (Krallen, +3 Schaden), Natürliche Waffen 3 (Biss, +3 Schaden), Panzerhaut 5, Teleskopsicht 3, Temperaturtoleranz (Kälte) 3, Wasserbewohner 4

Meermensch (rel. Geschw. 1 / - / 2)

F: 4 G: 3 W: 3 Sm: 1

Fertigkeiten: Athletik 4, Heimlichkeit 3, Kaltblütigkeit 2, Nahkampfwaffen 3, Spurensuche 2

Spezialfähigkeiten: Druckanpassung 5, Elektrosicht 3, Nachtsicht 4, Kontrolle des Metabolismus 4, Spezialkommunikation (Ultraschall) 5, Temperaturtoleranz (Kälte) 4, Wasserbewohner 6

Waffe: Harpune 3, +4 Schaden

Morpher (rel. Geschw. 1 / - / ½)

F: 3 G: 3 W: 4 Sm: 1

Fertigkeiten: Athletik 2, Empathie 3, Heimlichkeit 4, Kaltblütigkeit 3, Kämpfen 3, Nahkampfwaffen 2, Spurensuche 2, Überzeugen 3

Spezialfähigkeiten: Ausgeprägtes Gehör 3, Camouflage 5, Eidetisches Gedächtnis 5, Elastizität 4, Kontrolle des Metabolismus 3, Nachtsicht 3

Waffen: Faust 3 (+1 Schaden), Messer 2 (+2 Schaden)

Riese (rel. Geschw. 1 / - / ½)

F: 4 G: 3 W: 3 Sm: 3

Fertigkeiten: Athletik 3, Einschüchtern 3, Kaltblütigkeit 2, Kämpfen 3, Krafteinsatz 5, Nahkampfwaffen 3, Spurensuche 3

Spezialfähigkeiten: Infrarotsicht 3, Kontrolle des Metabolismus 4, Reanimation 3, Temperaturtoleranz (Kälte) 5

Waffen: Faust 3 (+2 Schaden), Speer 3 (+4 Schaden)

Riesenkrake (rel. Geschw. ½ / - / 2)

F: 4 G: 2 W: 4 Sm: 2

Fertigkeiten: Athletik 4, Einschüchtern 3, Kaltblütigkeit 3, Krafteinsatz 5

Spezialfähigkeiten: Ausgeprägter Geruchssinn 3, Camouflage 4, Elektrosicht 4, Nachtsicht 4, Natürliche Waffen 4 (Tentakel, 2 pro Runde ohne Abzug, +3 Schaden), Spezialkommunikation (Farbmuster) 4, Temperaturtoleranz (Kälte) 4, Druckanpassung 5, Wasserbewohner 6

Schneespinnne (rel. Geschw. 2 / - / ½)

F: 4 G: 3 W: 4 Sm: 1

Fertigkeiten: Athletik 4, Einschüchtern 3, Heimlichkeit 4, Krafteinsatz 3, Spurensuchen 4

Spezialfähigkeiten: Ausgeprägter Geruchssinn 3, Ausgeprägtes Gehör 3, Giftinjektion 3 (schnell wirkend), Haftgriff 3, Rundumsicht 2, Schwarmbewusstsein 3, Temperaturtoleranz (Kälte) 5

Anmerkung: Eine Schneespinnne greift im Kampf mit der Fähigkeit *Giftinjektion* an.

Skarabäer (rel. Geschw. 1 / 4 / ½)

F: 8 G: 8 W: 9 Sm: 1

Fertigkeiten: Akrobatik 3, Athletik 4, Heimlichkeit 3, Krafteinsatz 2, Spurensuche 4

Spezialfähigkeiten: Ausgeprägter Geruchssinn 3, Fliegen 4, Gefahreninstinkt 3, Natürliche Waffen 2 (Biss, +3 Schaden), Panzerhaut 4, Schwarmbewusstsein 5, Ultravioletsicht 3

Sylphe (rel. Geschw. - / ½ / -)

F: 3 G: 2 W: 2 Sm: 1

Fertigkeiten: Athletik 2, Kaltblütigkeit 3, Krafteinsatz 2, Spurensuche 2

Spezialfähigkeiten: Giftinjektion 2 (schnell wirkend), Infrarotsicht 3, Natürliche Waffen 3 (Tentakel, Ringen-Angriff), Fliegen 2, Rundumsicht 5, Schwarmbewusstsein 3

Anmerkung: Im Kampf greift die Sylphe zuerst mit den Tentakeln und attackiert bei einem Erfolg das festgehaltene Opfer in der nächsten Runde mit *Giftinjektion*.

Wanderer (o. Wirt) (rel. Geschw. ½ / - / ½)

F: 2 G: 3 W: 3 Sm: 0

Fertigkeiten: Athletik 3, Heimlichkeit 2, Spurensuche 3

Spezialfähigkeiten: Ausgeprägter Geruchssinn 3, Haftgriff 4, Natürliche Waffe 3 (Stachel, +1 Schaden)

Anmerkung: Wanderer ohne Wirtstier kämpfen in der Regel nicht, sondern versuchen zu fliehen.

Bergwanderer (rel. Geschw. 1 / 3 / ½)

F: 4 G: 4 W: 5 Sm: 1

Fertigkeiten: Akrobatik 2, Athletik 4, Heimlichkeit 3, Krafteinsatz 3, Spurensuche 4

Spezialfähigkeiten: Ausgeprägter Geruchssinn 4, Fliegen 3, Haftgriff 4, Natürliche Waffen 3 (Biss, +3 Schaden), Panzerhaut 4, Ultravioletsicht 3

Landwanderer (rel. Geschw. 2 / - / ½)

F: 4 G: 2 W: 3 Sm: 3

Fertigkeiten: Athletik 4, Einschüchtern 3, Kaltblütigkeit 3, Kämpfen 3, Krafteinsatz 4, Spurensuche 3

Spezialfähigkeiten: Ausgeprägter Geruchssinn 3, Infrarotsicht 3, Natürliche Waffen 3 (Biss, +4 Schaden), Natürliche Waffen 3 (Krallen, +3 Schaden).

Anmerkung: Der Landwanderer hat im Kampf zwei Aktionen (einen Biss- und einen Krallenangriff)

Seewanderer (rel. Geschw. - / - / 2)

F: 4 G: 2 W: 4 WS: 4

Fertigkeiten: Athletik 4, Einschüchtern 3, Kaltblütigkeit 4, Krafteinsatz 6

Spezialfähigkeiten: Ausgeprägter Geruchssinn 3, Elektrosicht 4, Nachtsicht 4, Natürliche Waffen 3 (Biss, + 4 Schaden), Wasserbewohner 6

Strandwanderer (rel. Geschw. ½ / - / ½)

F: 3 G: 2 W: 3 Sm: 1

Fertigkeiten: Athletik 2, Heimlichkeit 2, Krafteinsatz 3, Spurensuchen 3

Spezialfähigkeiten: Ausgeprägter Geruchssinn 3, Nachtsicht 4, Natürliche Waffen 3 (Scheren, +3 Schaden), Panzerhaut 5, Wasserbewohner 6

Sumpfwanderer (rel. Geschw. 2 / - / 1)

F: 4 G: 3 W: 3 Sm: 1

Fertigkeiten: Athletik 4, Einschüchtern 2, Heimlichkeit 3, Kaltblütigkeit 2, Krafteinsatz 3, Spurensuche 3

Spezialfähigkeiten: Ausgeprägter Geruchssinn 3, Infrarotsicht 3, Nachtsicht 3, Natürliche Waffen 2 (Krallen, +3 Schaden), Natürliche Waffen 2 (Biss, +3 Schaden), Temperaturtoleranz (Kälte) 3, Wasserbewohner 4

Windwanderer (rel. Geschw. ½ / 5 / ½)

F: 4 G: 2 W: 4 Sm: 2

Fertigkeiten: Athletik 4, Einschüchtern 3, Kaltblütigkeit 3, Krafteinsatz 4, Spurensuche 3

Spezialfähigkeiten: Fliegen 4, Natürliche Waffen 3 (Biss, +4 Schaden), Natürliche Waffen 3 (Krallen, +4 Schaden), Panzerhaut 5, Teleskopsicht 4, Temperaturtoleranz (Kälte) 3

Anmerkung: Im Kampf greift ein Windwanderer entweder mit seinem Biss oder mit seinen Krallen an.

SONSTIGE NSC

Feuergänger (Auguren-Form)

B: 5 F: 3 G: 3 P: 4 W: 4 Sm: 1

Fertigkeiten: Athletik 4, Charme 4, Einschüchtern 3, Empathie 5, Heimlichkeit 4, Kaltblütigkeit 5, Kämpfen 4, Kontakte 2, Nahkampfwaffen 4, Orientierung 5, Recherche 3, Spurensuche 4, Technik (Zwischenzeit) 5, Überleben 5, Überzeugen 5, Wissenschaft (Geschichte) 5, Wissenschaft (Biologie) 4

Spezialfähigkeiten: Eidetisches Gedächtnis 5, Metamorphose 5, Verlangsamte Alterung 5

Flussmarkt-Verkäuferin (Augurin)

B: 3 F: 2 G: 2 P: 4 W: 4 Sm: 1

Fertigkeiten: Charme 3, Empathie 4, Fremdsprache (Englisch) 3, Kaltblütigkeit 3, Kontakte 2, Überzeugen 4

Spezialfähigkeiten: Eidetisches Gedächtnis 3, Panimmunität 2

Kriminelle

B: 2 F: 4 G: 3 P: 2 W: 3 Sm: 1

Fertigkeiten: Athletik 3, Einschüchtern 3, Fahren 2, Heimlichkeit 3, Kaltblütigkeit 3, Kämpfen 3,

Nahkampfwaffen 3, Schusswaffen 3, Spurensuche 3, sechs weitere Punkte für Fertigkeiten und/oder Spezialfähigkeiten

Mediziner(innen)

B: 4 F: 2 G: 3 P: 3 W: 3 Sm: 1

Fertigkeiten: Computer 2, Empathie 3, Fremdsprache (Latein) 3, Kaltblütigkeit 3, Medizin 4, Recherche 3, Spurensuche 2, Überzeugen 2, Wissenschaft (Biologie) 3, Wissenschaft (Chemie) 3

Spezialfähigkeiten: Röntgenblick 3, Infrarotsicht 3

Scout (Sentinel)

B: 1 F: 4 G: 3 P: 2 W: 6 Sm: 1

Fertigkeiten: Athletik 4, Fremdsprache (Englisch) 2, Heimlichkeit 2, Nahkampfwaffen 2, Orientierung 3, Spurensuche 4, Überleben 3

Spezialfähigkeiten: je 2 in Ausgeprägter Geruchssinn, Ausgeprägtes Gehör, Eidetisches Gedächtnis, Gefahreninstinkt, Infrarotsicht, Nachtsicht, Rundumsicht und Teleskopsicht

Sicherheitspersonal (Polizei oder privat)

B: 3 F: 4 G: 3 P: 2 W: 3 Sm: 1

Fertigkeiten: Akrobatik 2, Athletik 4, Computer 3, Einschüchtern 2, Fahren 3, Heimlichkeit 3, Kaltblütigkeit 3, Kämpfen 3, Orientierung 3, Nahkampfwaffen 3, Pilot (je nach Spezialisierung) 2, Schusswaffen 4, Spurensuche 3

Spezialfähigkeiten: Ausgeprägtes Gehör 3, Ultravioletsicht 2

Techniker(innen)

B: 3 F: 3 G: 3 P: 2 W: 3 Sm: 1

Fertigkeiten: Athletik 3, Computer 3, Handwerk (variiert) 4, Krafteinsatz 3, Technik (Hauptfachgebiet) 4, Technik (Nebenfachgebiet) 3

Spezialfähigkeiten: Elektrosicht 3, Nachtsicht 2, Röntgenblick 3, eine weitere je nach Spezialgebiet

Wissenschaftlicher(innen)

B: 4 F: 2 G: 2 P: 3 W: 3 Sm: 1

Fertigkeiten: Bürokratie 2, Computer 3, Fahren 2, Pilot (verschieden) 2, Recherche 3, Überzeugen 3, Wissenschaft (Hauptfach) 4, Wissenschaft (Nebenfach) 3

Spezialfähigkeiten: Eidetisches Gedächtnis 3, weitere fünf Punkte passend zum Fachgebiet

Exile

Name:	Beruf:
Geburtsort:	Alter:
Wohnsitz:	Einkommen:

Bildung	●○○○○○ ○ (-○○)
Fitness	●○○○○○ ○ (-○○)
Geschicklichkeit	●○○○○○ ○ (-○○)
Persönlichkeit	●○○○○○ ○ (-○○)
Wahrnehmung	●○○○○○ ○ (-○○)

Haarfarbe:	
Augenfarbe:	
Größe:	cm
Gewicht:	kg
Teint:	

Spezialfähigkeiten	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○

Notizen zum Hintergrund

Schwäche

Fertigkeiten

☐ Akrobatik (F)	○○○○○
☐ Athletik (F)	●○○○○○
☐ Bürokratie (B)	○○○○○
☐ Charme (P)	●○○○○○
☐ Computer (B)	○○○○○
☐ Einschüchtern (P)	○○○○○
☐ Empathie (W)	●○○○○○
☐ Fahren (W)	○○○○○
Fremdsprachen (B)	
☐	○○○○○
☐	○○○○○
☐	○○○○○
Handwerk/Kunst (G)	
☐	○○○○○
☐	○○○○○
☐ Heimlichkeit (G)	●○○○○○
☐ Kaltblütigkeit (P)	●○○○○○
☐ Kämpfen (F)	●○○○○○
☐ Kontakte (P)	●○○○○○
☐ Krafteinsatz (F)	●○○○○○

☐ Medizin (B)	○○○○○
☐ Nahkampfwaffen (F)	●○○○○○
☐ Orientierung (W)	●○○○○○
Pilot (W)	
☐	○○○○○
☐	○○○○○
☐ Recherche (B)	●○○○○○
☐ Schusswaffen (G)	●○○○○○
☐ Spurensuche (W)	●○○○○○
Technik (B)	
☐	○○○○○
☐	○○○○○
☐ Tricks (G)	○○○○○
☐ Überleben (B)	○○○○○
☐ Überzeugen (P)	●○○○○○
Wissenschaft (B)	
☐	○○○○○
☐	○○○○○
☐	○○○○○
Spezialgebiet:	

Schadensminderung (F/3)	○
-------------------------	---

Wunden Wirkungen

○ 1	keine Nachteile
○ 2	kurz im Nachteil
○ 3	ständig im Nachteil
○ 4	außer Gefecht
○ 5	dem Tode nah
○ 6	tot

Utensilien

Bezugspersonen

Name, Beruf	Art der Beziehung

Waffe	Schaden	Reichweite
Faust/Tritt	+	Kontakt
	+	
	+	
	+	
	+	

Sonstiger Besitz:

Exile

Name:	Beruf:
Geburtsort:	Alter:
Wohnsitz:	Einkommen:

Bildung	●○○○○○ ○ (-○○)
Fitness	●○○○○○ ○ (-○○)
Geschicklichkeit	●○○○○○ ○ (-○○)
Persönlichkeit	●○○○○○ ○ (-○○)
Wahrnehmung	●○○○○○ ○ (-○○)

Haarfarbe:	
Augenfarbe:	
Größe:	cm
Gewicht:	kg
Teint:	

Spezialfähigkeiten	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○

Notizen zum Hintergrund

Schwäche

Fertigkeiten

☐ Akrobatik (F)	○○○○○
☐ Athletik (F)	●○○○○○
☐ Bürokratie (B)	○○○○○
☐ Charme (P)	●○○○○○
☐ Computer (B)	○○○○○
☐ Einschüchtern (P)	○○○○○
☐ Empathie (W)	●○○○○○
☐ Fahren (W)	○○○○○
Fremdsprachen (B)	
☐ _____	○○○○○
☐ _____	○○○○○
☐ _____	○○○○○
Handwerk/Kunst (G)	
☐ _____	○○○○○
☐ _____	○○○○○
☐ Heimlichkeit (G)	●○○○○○
☐ Kaltblütigkeit (P)	●○○○○○
☐ Kämpfen (F)	●○○○○○
☐ Kontakte (P)	●○○○○○
☐ Krafteinsatz (F)	●○○○○○

☐ Medizin (B)	○○○○○
☐ Nahkampfwaffen (F)	●○○○○○
☐ Orientierung (W)	●○○○○○
Pilot (W)	
☐ _____	○○○○○
☐ _____	○○○○○
☐ Recherche (B)	●○○○○○
☐ Schusswaffen (G)	●○○○○○
☐ Spurensuche (W)	●○○○○○
Technik (B)	
☐ _____	○○○○○
☐ _____	○○○○○
☐ Tricks (G)	○○○○○
☐ Überleben (B)	○○○○○
☐ Überzeugen (P)	●○○○○○
Wissenschaft (B)	
☐ _____	○○○○○
☐ _____	○○○○○
☐ _____	○○○○○
Spezialgebiet:	

Schadensminderung (F/3)

Wunden	Wirkungen
○ 1	keine Nachteile
○ 2	kurz im Nachteil*
○ 3	ständig im Nachteil
○ 4	außer Gefecht
○ 5	dem Tode nah
○ 6	tot

*Nachteil: Würfe nur mit 2 Würfeln

Utensilien

Bezugspersonen

Name, Beruf	Art der Beziehung

Waffe	Schaden	Reichweite
Faust/Tritt	+ 1	Kontakt
	+	
	+	
	+	
	+	

Sonstiger Besitz:



Exile – Rätsel einer vergangenen Zukunft

Science-Fiction-Rollenspiel

© 2015 by Tobias Deterding

Alle Rechte vorbehalten.

Dieses Werk darf für den Privatgebrauch vervielfältigt werden. Jede kommerzielle Nutzung und Vervielfältigung, auch auszugsweise, bedarf der ausdrücklichen Zustimmung des Autors.

www.exile-rollenspiel.de

info@exile-rollenspiel.de