

NO RETURN

LR Kompendium



2019

Eine Zusammenfassung
der Inhalte des
Lebenden Regelwerks aus
2019



„Kreativität ist Intelligenz, die Spaß hat!“
Albert Einstein



Impressum

NoReturn ist ein Pen & Paper Rollenspiel von Manfred „Manni“ Altenschmidt aka Mannifest Games.
Alle Rechte vorbehalten.

„NoReturn: LR Kompendium 2019“ (c) 2020
NoReturn ist eine eingetragene Marke von
Manfred Altenschmidt in Deutschland (c) 2016.

ISBN 978-3-947754-05-2

Autor: Manfred „Manni“ Altenschmidt

Layout, Design, Illustrationen, Lektorat: Mannifest Games

Kontakt

info@mannifest-games.de

Support Mannifest Games

www.parteon.com/MannifestGames

Website & Informationen

www.noreturn-rpg.de

www.mannifest-games.de

www.forum.mannifest-games.de

Spreadshirt und eBooks

www.shop.spreadshirt.de/mannifest-games

www.drivethrurpg.com/ >> Suche nach: Mannifest Games

Liken, Abonnieren und Folgenen



/MannifestGames



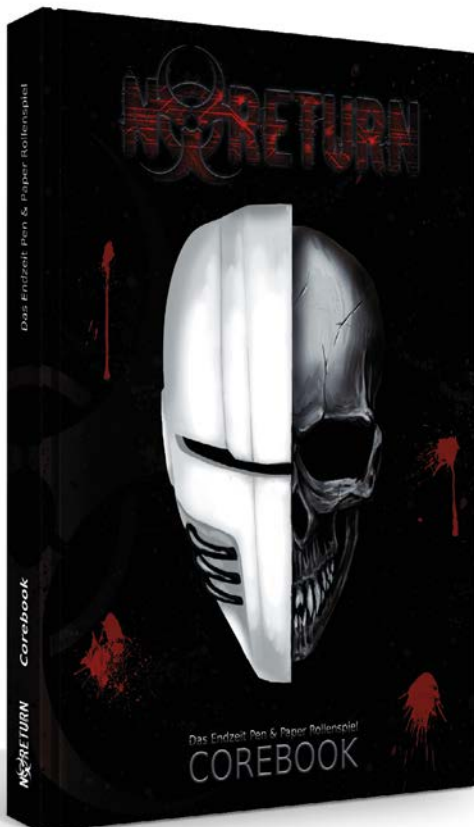
/MannifestGames



/MannifestGames

Ein großes DANKE an unsere Patreon Supporter mit Legendary Pass

Lena Geibig 02/2017 >, Rene Köhler 02/2017 bis 04/2018, Nadine Rothe 02/2017 >, Simon Herzog 04/2017 >, Sebastian Jenett 04/2017 bis 06/2017, Dominik Kraft 01/2018 >, Cristoph Petersen 05/2018 >, Christoph Meyer >, Charleene Sinok 07/2018 >, Rainer Knedel 08/2018 >, Marco „Lorian“ Schön 09/2018 >, Ben-Frederic Wurg 09/2018 >, Arjani 10/2018 >, Carsten Duch 10/2018 bis 01/2019, Kai Mueller-Eckhardt 10/2018 >, Bodo Bernd 12/2019 >, Jakob F. 01/2020 >, Michael Kreibig 02/2020 >



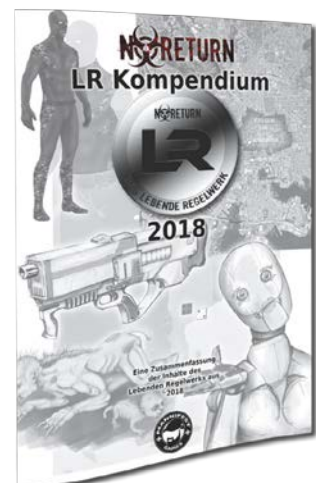
NoReturn Corebook
Grundregelwerk



Sperrzone New York
Kurzabenteuer



NoReturn: LR Kompendium 2017
LR Zusammenfassung 2017



NoReturn: LR Kompendium 2018
LR Zusammenfassung 2018

INHALT

Impressum	1
Inhaltsverzeichnis & Vorwort	2
Weichteile	3
Verborgene Mutation: „Roh und blutig“	3
Nachträgliche biologische Abnormitäten	4
Lebensqualität	5
Militärtaktiken: Gemischte Munition	7
Schilder	9
Kombi- und Hightech Waffen	10
Weitere Wurfaffen	11
Konstruktions-Upgrade: Werkzeugqualität	13
Hightech Einbruchswerkzeug	14
Fluggeräte: Rotormaschinen (Helikopter)	15
My lil Pet: Robotische Gefährten (Cobra & Ratte)	17
Konzerttalk: Spot on Nutrival	18
PSI-Duell	19
GRT-Spezial: Das Demigod Prinzip	21

Vorwort

Was ist das Lebende Regelwerk?

Als das Lebende Regelwerk bezeichnen wir die kostenfreie Weiterentwicklung und Ergänzung unseres Rollenspiels NoReturn.

Durch unsere Patreon Supporter wird dieser kostenlose Inhalt finanziert und größtenteils angeregt.

Was ist das LR Kompendium?

Dies ist eine Zusammenfassung der Inhalte des Lebenden Regelwerkes aus einem ganzen Jahr. Hier werden die einzelnen Veröffentlichungen nicht nach den Erscheinungsmonaten sortiert, sondern nach Themen und in eine entsprechende Übersicht gebracht. Auch digitale Patreon-Only Beiträge können sich hier in Printversion wiederfinden, was das LR Kompendium zu einem sinnhaften Weggefährten macht.

Warum eine kostenpflichtige Printversion?

Schlicht und einfach wurde dies mehrfach aus der Community gewünscht. Die papierhafte Version bietet neben der Haptik natürlich auch eine analoge Möglichkeit die Inhalte des Lebenden Regelwerkes mit an den Spieltisch zu bringen, ohne selbst sämtliche Seiten auszudrucken. Daher sind wir hier umso mehr bemüht die Kosten so gering wie möglich zu halten.

Patreon Support Kategorien



Premium Pass

Mit dem Premium Pass bist du Mitglied der Patreon Community und hast Zugriff auf folgende Features:

- > Kontakt zu anderen Patrons
- > 2 Monat früher Zugriff auf Inhalte des lebenden Regelwerkes
- > Zugriff auf digitale Patreon-Only Inhalte



VIP Pass

Patrons mit VIP Pass erhalten Zugriff auf folgende Features:

- > Teilnahme an der monatlichen Content-Tombola (Einreichung von Wunsch Content, Auslosung zwischen den Ideen und Umsetzung ASAP)
- > Plus alle vorherigen Inhalte



Priority Pass

Patrons mit Priority Pass erhalten Zugriff auf folgende Features:

- > NSFW Content/ Artwork, min. 1x im Monat neu
- > Konzeptartwork und -inhalte
- > Zusätzliche Content-Tombola für Priority Pass Inhaber und höher (Freischaltung bei 800 \$ Goal)
- > Plus alle vorherigen Inhalte



Legendary Pass

Die höchste Stufe des Patron, der Legendary Pass. Wir zweifeln daran ob wirklich jemand diesen erwirbt, aber Euch gehört unser ewiger Dank:

- > Namentliche Veröffentlichung in Büchern und auf unserer Website mit der genannten Dauer der Patronschaft, für alle Zeit in den Credits (wer es wünscht). Monatliches Update
- > Automatische Einladung zu Beta Tests
- > Plus alle vorherigen Inhalte

WEICHTEILE & VERBORGENE MUTATION

Bonusschaden an Weichteilen

Was sind Weichteile? Alle Körperbereiche die nicht von Muskulatur und Knochen geschützt leicht beschädigt werden können. Bei Beschädigung verursacht es große Schmerzen oder kann Beeinträchtigungen nach sich ziehen können.

Klassisch sind weiche Regionen am Kopf wie Augen und Kehlkopf oder dem Becken wie die Genitalien. Solche Regionen können zufällig im Kampf getroffen werden oder gezielt angegriffen werden. Per Zufall entsteht meist aus der Situation heraus, wodurch die endgültige Wahrscheinlichkeit beim Spielleiter liegt. Empfohlen ist eine 17,5% Chance, was einer einzelnen Zahl auf einem W6 entspricht. Der exakte Angriff erfolgt im Nahkampf durch einen Malus von -3 Würfeln und im Fernkampf -4 Würfeln, wie bereits im NoReturn Corebook erläutert (siehe „gezielte Angriffe“).

Treffer an Weichteilen erzeugen automatisch einen Bonusschaden von 10 Punkten.

Roh und blutig

0,5 MP

Der Organismus des Mutanten ist darauf konditioniert auch ungekochte Nahrung wie rohes Fleisch oder Innereien verdauen zu können. Die dadurch direkt aufgenommenen Keime und Krankheitserreger haben über die Zeit hinweg den Körper außerdem abgehärtet und das Immunsystem gestärkt.

Der Charakter erhält +1 Punkt auf das Ergebnis von Infektionsresistenzproben und kann rohe Nahrung zu sich nehmen.

Hinweis: Diese Mutation wird durch HMO und Code-G ausgestochen. Adivasi können ohne Einschränkung mit dieser Mutation ausgestattet werden (mittels Biologischer Abnormalität „Tierische Mutationen“).



Aufnahme von rohem Fleisch
Gewinn der Patreon Content-Tombola
Oktober 2018 von Ben-Frederic Wurg

Nachträglicher Erwerb von biologischen Abnormitäten

Über die Zeit hinweg erscheinen sowohl im Lebenden Regelwerk, als auch in Erweiterungsbänden weitere biologische Abnormitäten. Für bestehende Charaktere ist es im Regelfall nicht möglich diese erblich bedingten Abnormitäten zu erhalten, da man sie nur mit Generierungspunkten bei der Charaktererschaffung erwerben kann. Alle auf Viren basierenden Abnormitäten können im Spielverlauf einfach in den Organismus gelangen. Hier bieten wir eine Regelmechanik um auch andere Abnormitäten dem Charakter einzuverleiben.

Regelvoraussetzung

Wichtig: Diese Möglichkeit sollte vom Spielleiter abgesehen werden, da neben den Regeln auch Rollenspielaspekte erfüllt sein müssen, um einem Spieler nachträglich biologische Abnormitäten zu gewähren.

Basisannahme für diesen Zweck ist, dass 1 GP etwa 4 EP Wert ist und 1 GP ebenfalls 500 N\$ entspricht. Biologische Abnormitäten wie beispielsweise das Booster-Syndrom kosten 25 GP. Diese Kosten müssen mit EP und New Dollar vom Spieler beglichen werden, um die Abnormität zu erhalten. Empfehlung ist eine Aufteilung von 20 % durch EP und 80 % durch N\$ einzubringen, was der SL natürlich passend zur Story verändern kann. Im Falle des Booster-Syndroms wären 5 GP durch 15 EP zu begleichen ($5 \times 4 \text{ EP} = 20 \text{ EP}$), und 20 GP durch 10.000 N\$ ($20 \times 500 \text{ N\$} = 10.000 \text{ N\$}$). Kann der Spieler diese Kosten für seinen Charakter erbringen, dann ist die Regelvoraussetzung erfüllt.

Rollenspielaspekt

Der Rollenspielaspekt ist der wirklich schwierige Punkt. Der Charakter muss Kontakt zu einem anderen Charakter aufnehmen, der über die Fertigkeiten „Biochemie“, „Design“, „Genetik“ und „Medizin“ verfügt. Er braucht Zugriff auf ein Labor und das Wichtigste: er braucht einen Spender, der über die biologische Abnormität verfügt, die er sich wünscht.

Sind die Voraussetzungen gegeben, so können die nötigen genetischen Daten dem Spender entnommen werden und dem Charakter implantiert werden.

Dieses Vorgehen wird mit zwei Crafting Abläufen durchgeführt. Folgende Proben sind zu erfüllen:

Extraktion vom Spender

Konzeption: Design (GE) Probe + Biochemie (LO) Probe, Summe gegen Mindestwurf 80 Erfolgsdauer 4 Stunden, Misserfolgsdauer 2 Stunden.

Kosten: Die folgende Prozedur bringt Materialkosten in Höhe von 50 %, des ursprünglich festgelegten New Dollar Anteils, mit sich (bei dem o.g. Beispiel des Booster-Syndroms $10.000 \text{ N\$} : 2 = 5.000 \text{ N\$}$, bei einer 20/80 Aufteilung zwischen EP und N\$).

Umsetzung: Crafting mit Schwierigkeit „Komplex“ (MW 220, 4 Durchläufe die zu bestehen sind) Erfolgsdauer 6 Stunden, Misserfolgsdauer 3 Stunden, Fertigkeit: Medizin (LO) + Qualitätsbonus des Labors.

Nach erfolgreichem Abschluss wurden Proben entnommen, die ausreichend sind um einen Patienten die gewünschte biologische Abnormität zu implementieren.

Implementierung in Zielorganismus

Konzeption: Design (GE) Probe + Biochemie (LO) Probe, Summe gegen Mindestwurf 60 Erfolgsdauer 4 Stunden, Misserfolgsdauer 2 Stunden.

Kosten: Die folgende Prozedur bringt Materialkosten in Höhe der übrigen 50 %, des ursprünglich festgelegten New Dollar Anteils, mit sich.

Umsetzung: Crafting mit Schwierigkeit „Komplex“ (MW 220, 4 Durchläufe die zu bestehen sind) Erfolgsdauer 6 Stunden, Misserfolgsdauer 3 Stunden, Fertigkeit: Genetik (LO) + Qualitätsbonus des Labors.

Nach erfolgreichem Abschluss wurden die Probe eingesetzt. Nun muss der Spieler den Erfahrungspunkte Anteil begleichen, damit die Gene fruchten und sich mit dem Organismus des Charakters verbinden. Ab jetzt besitzt der Charakter eben die neue biologische Abnormität (und sollte sie auf dem Charakterbogen vermerken).

Hinweis: CrapGyver kann natürlich auch bei diesen Proben zur Umsetzung verwendet werden.

Legale Körperveränderung

Körpermassereduzierung oder -aufbau

Durch das Entfernen von Körperfett oder dem hinzufügen von zusätzlichen Fettgewebepolstern kann das aktuelle Körperbild des Kunden in kürzester Zeit wunschgemäß angepasst werden. Diese Eingriffe sind in der Regel nicht dauerhaft, sollte der Lebensstil nicht auf die neuen Körpervolumina angepasst werden.

Eine entsprechende Reduzierung kostet je Körperregion (Trefferzone) 200 N\$. Bei Ganzkörpereingriffen wird oft ein rabattierter Preis von 2.000 N\$ angeboten. Der Aufbau von Masse kostet je Trefferzone 300 N\$, da für etwa 100 N\$ noch kompatible Biomasse benötigt wird.

Regeln

Für die Operation wird die Laborstation oder ein Labor/OP benötigt. Gemäß der Regeln für Crafting gilt die Umsetzungstabelle mit der Schwierigkeit „Einfach“, pro zu behandelnde Trefferzone.

Bei dem Aufbau von Masse wird zu dem je Trefferzone 100 N\$ Material für Biomasse fällig. Hier obliegt es jedoch dem SL die Kosten nach oben oder unten anzupassen, je nach Umfang des Aufbaus.

Alterungsmerkmale entfernen

Straffen von Haut, unterspritzen von Fältchen oder nachpflanzen von Haaren, das alles zählt in die Kategorie der Entfernung von Alterungsmerkmalen. Eine entsprechende Behandlung kostet je Körperregion (Trefferzone) 300 N\$. Bei Ganzkörpereingriffen wird oft ein rabattierter Preis von 2.500 N\$ angeboten.

Regeln

Für die Behandlung genügt eine Design-Probe auf Mindestwurf „Schwer“ (20) und eine Laborantenne, um den gewünschten Effekt zu erzielen.

Illegale sexuelle Upgrades

Gemäß den Richtlinien des Zentrums zur Reduzierung der sexuellen Interaktion in der Bevölkerung sind sämtliche Hilfsmittel zur Steigerung der Lustempfindung beim Akt verboten. Dies beinhaltet auch die folgenden Augmentierungen.

Vario-Implantate

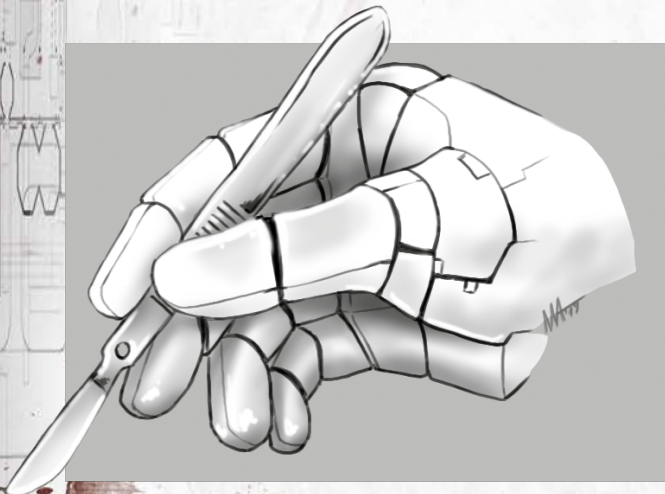
Die Vario-Implantate sind der Klassiker unter den implantierten Upgrades. Durch eine Anpassung in Größe und Form der primären und sekundären Geschlechtsmerkmale ermöglichen sie in den seltensten Fällen eine signifikante Steigerung der Lustempfindung beim Akt, sorgen aber für eine größere Anziehungskraft und gesteigertes Selbstwertgefühl. Der besondere Kniff dieser modernen Implantate liegt darin, dass sie nach dem Einsetzen beliebig oft in Größe und Form angepasst werden können, woher die Bezeichnung der Vario-Implantate stammt.

Minderhäufig erworbene Versionen dieser Implantate werden auch als zusätzliche Muskelpartien verkauft und eingesetzt, sodass die Rundung des Hintern oder das Sprichwörtliche „Six-Pak“ hervorgehoben wird. Auch optische Aufwertungen der Arm, Rücken und Beinmuskulatur stehen für den zwar illegalen aber modernen Lebensstil zur Verfügung.

Regeln

Die Implantate werden je Trefferzone erworben und implantiert. Die Aufwertung einer Trefferzone kostet 1.500 N\$ und hält etwa 50 Jahre. Die Operation wird mit der Fertigkeit „Medizin“ und den Regeln für Crafting (Umsetzungstabelle: „Durchschnittlich“) durchgeführt, um die Implantate in eine Trefferzone zu integrieren. Für die Operation wird die Laborstation oder ein Labor/OP benötigt. Die Rohimplantate ohne Operation liegen je Trefferzone bei etwa 1.100 N\$.

Je Implantat nimmt der Träger 0,5kg zu und verliert 1 Punkt Organismus oder 0,5 Punkte Kapazität, wird es in einem robotischen Körperteil eingebaut. Die Technologiestufe liegt bei IV.



Intense

Heart Industries präsentierte in der zweiten Jahreshälfte 5407 die Serie an Implantaten Namens „Intense“. Die Intense Implantate sind feinste Sensorkomponenten die an diversen Schlüsselpunkten in, an und um die Genitalien eingepflanzt werden. Sie übermitteln deutlich intensivere Stimuli an das Gehirn, was zu einer schnelleren und intensiveren Ausschüttung von Endorphinen sorgt. Das Lustzentrum des Gehirns wird höher beansprucht, was zu einem außergewöhnlichen Erlebnis führt.

Die Implantation dieser feinsensorischen Bereiche in andere Körperregionen ist ebenfalls möglich, wird von zentrumsangehörigen Fachpersonal entschieden abgelehnt, da eine Überanspruchung zu dauerhaften geistigen und körperlichen Schäden führen kann.

Kosten je Region einer Trefferzone liegt bei 3.000 N\$. Die Technikstufe liegt bei IV.

Regeln

Intense wird in einer definierten Region einer Trefferzone implantiert und reduziert den Organismus um 2 Punkte oder robotische Körperteile um 1 Punkt Kapazität. Berührungen dieser Region sorgen nach kürzester Zeit bereits für die Auslösung enormer Glücksgefühle (siehe optionale Regel für „Endorphin Boost“). Wird dies innerhalb von zwei Stunden mehr als 3 mal ausgelöst, so verliert der Charakter dauerhaft einen Punkt Psyche oder Organismus, was per Zufall ausgelöst wird.

Für die Operation wird die Laborstation oder ein Labor/OP benötigt. Gemäß der Regeln für Crafting gilt die Umsetzungstabelle mit der Schwierigkeit „Anspruchsvoll“, pro zu behandelnde Trefferzone. Bei dem Aufbau von Masse wird außerdem Region 2.000 N\$ Material für das eigentliche Implantat benötigt.

Pharmazeutika

Nonne

Diese kleine, pinkfarbene Kugel mit einem eingravierten Kreuz ist genau das Gegenteil von sämtlichen Lust und Vergnügen steigernden Mitteln. Der Konsum einer als „Nonne“ bezeichneten Pille sorgt für eine Blockade des Lustzentrums des Gehirns. Es werden weder Endorphine ausgeschüttet noch reagieren erogene Körperzonen wie üblich auf Stimuli. Die Nonne wird in Fachkreisen gerne als

selektive chirurgische Anästhesie bezeichnet. Die Wirkung hält mehrere Stunden und kann zu Nebenwirkungen wie Begeisterungsmüdigkeit, Taubheit von Körperteilen bis zu Schmerzunempfindlichkeit führen.

Die willentliche Überdosierung durch diese geschmacks- und geruchslose Medikamente wird als Exorzismus bezeichnet. Hierbei schädigt man den Körper in einem solchen Maß, dass neben einer Zeugungsunfähigkeit, Lustlosigkeit auch weitere körperliche Schädigungen oder gar der Tod eintreten können. Dies ist häufig in niederen kulturellen Kreisen die Bestrafung für Triebtäter oder aber auch als Anwendung bei Sklaven, um ihre unwillentliche Fortpflanzung zu unterbinden. Eine Röhre mit 20 Pillen kostet 200 N\$ und ist in jeder Zentrumsaußendienststelle legal zu erwerben. Die Technologiestufe beträgt hier IV.

Regeln

Eine Dosis entspricht einer Pille und wirkt 12 Minus Konstitution-Attributstufe in Stunden.

Während die Wirkung der Nonne anhält, erhält der Nutzer einen temporären Bonus von einer Stufe auf Schmerztoleranz und ist nicht in der Lage irgendwelche sexuellen Gedanken zu haben. Die optionale Regel für „Endorphin Boost“ setzt hier aus.

Jede weitere Dosis, innerhalb des Wirkungszeitraums der vorhergegangenen, zählt als Überdosis und reduziert den Organismus des Nutzers um 2 Punkte und streicht alle verbleibenden Nutzungen von Adrenalin für diesen Tag als wären sie bereits eingesetzt worden.

Nimmt ein CT dieses Medikament zu sich verhindert es sämtliche Verwandlungen in einen CT (sowie Teilverwandlungen) solange die Wirkung anhält. Bei Einnahme verwandelt er sich umgehend zurück.

Ergänzende Regel

„Endorphin Boost“

Sexuelle Interaktionen schütten große Mengen von Endorphinen aus und geben dadurch einen temporären Bonus. Dieser erhöht für 2W6 Stunden die Schmerztoleranz der Akteure um eine Stufe und füllen eine verbrauchte Adrenalin-Nutzung wieder auf. Der SL behält das letzte Wort ob der Bonus zum tragen kommt.

Mehr erotische Inhalten (OP, Medikamente, etc.) Gewinn der Patreon Content-Tombola

September 2018 von Philipp König & Cristoph Petersen



Gemischte Munition

Das Mischen von Munitionstypen im gleichen Magazin hat besonders bei Hochgeschwindigkeitsgeschützen wie der Bewaffnung von Fahrzeugen Tradition. Die klassische Kombination sind Leuchtschurgeschosse, die unter die Hauptmunition gemischt werden, um den Feuerkorridor und die Flugbahn sichtbar zu machen. Auch andere Kombinationen werden gerne verwendet, um gepanzerte Ziele systematisch zu „öffnen“ und größeren Schaden am Interieur anzurichten.

Generell können sowohl Schusswaffen mit Semi- oder Burst-Modus mit gemischter Munition ausgestattet werden. Da die Streuung bei Vollautomatikwaffen so extrem ist, wird hier eine andere Regelkombination verfolgt, auf die wir am Ende eingehen.

Feuersequenz

Als Feuersequenz bezeichnet man die Anzahl der Kugeln, die innerhalb einer Aktion vom Schützen abgefeuert werden. In der Regel ist es gleich zu setzen mit der Anzahl der Kugeln, die mit einem Angriffswurf abgefeuert werden.

Beispiel: Bei einem Burst 3 (2x), der zweimal abgefeuert wurde in einer Aktion, besteht die Feuerfrequenz aus 6 Kugeln (2x3). Bei Semi 1(5x) bei der viermal abgedruckt wurde, besteht die Feuerfrequenz aus 4 Kugeln (4x1).

Die Feuerfrequenz kann also bei dem Semi Modus eine vielfache Kombination von 1 bis X sein und bei dem Burstmodus ein Vielfaches der Kugeln eines Bursts.

Mischungsverhältnis

Das Mischungsverhältnis von Munition innerhalb einer Feuersequenz ist der Schlüssel zum Erfolg. Der absolute Standard ist eine 100 % Mischung. Hierbei wird die Munitionsmenge einer Feuersequenz aus 100 % derselben Munitionsart zusammengestellt. In einer solchen reinen Zusammenstellung werden die Munitionsregeln des NoReturn Corebooks verwendet.

Andere Mischverhältnisse können auf besondere Kombinationseigenschaften von Munition zugreifen. Eine Munitionsmenge die mindestens 33 % der Gesamtheit einer Feuersequenz einnimmt, kann ihre Eigenschaften spürbar entfalten. Munitionsmengen von weniger als 33 % haben „keinen Sondereffekt durch Munition“ (siehe unten). Munition die „keine Kombinationsmöglichkeit“ besitzt, (siehe weiter unten) bleibt unabhängig der Munitionsmenge einfach immer inkompatibel, sobald man sie mischt.

Was bedeutet also die Mischung?

100 % Munitionsverhältnis (reine Feuersequenz) verwendet die normalen Regeln der Munition aus dem Corebook. 33 % oder mehr Munitionsverhältnis innerhalb einer Feuersequenz verwendet die Kombinationseigenschaften der jeweiligen Munition aus der folgenden Tabelle.

Die Besonderheit bei der Kombination von Munitionsarten liegt darin, dass mehr als nur eine Munitionsart ihre Kombinationseigenschaften zur Geltung bringen kann. Sobald also mindestens 33 % einer Munitionsart verwendet wird, wirken ihre Kombinationseigenschaften.

Code	Munitionsart	Kombinationseigenschaften
A	Vollmantelgeschosse (FMJ)	kein Sondereffekt durch Munition
B	Gelprojekteile (G-P)	keine Kombinationsmöglichkeit
C	Hohlkernprojekteile (HK)	Schaden +5p. an MK:A
D	Keramikprojekteile (K-P)	Schaden +5p. an MK:A
E	Brandprojekteile (B-P)	MK:A wird entzündet mit 5W Hitzeschaden*
F	Magnesiumbrand Projekteile (MgB)	bis MK:B wird entzündet mit 7W Hitzeschaden**
G	Manstop (MS)	kein Sondereffekt durch Munition
H	Schrot-/Splitterprojekteile (SP)	keine Kombinationsmöglichkeit
I	Explosive C4 Projekteile (ExC4)	Schaden +5p. ca. 10cm Radius Explosion
K	Panzerbrechende Geschosse (AP)	Initial: ignoriert MK:A
L	Hochgeschwindigkeitsprojekteile (HG)	keine Kombinationsmöglichkeit
M	Hochexplosive C12 Projekteile (ExEx)	Schaden +15p. ca. 50cm Radius Explosion
N	Anti-Fahrzeugprojekteile (AF)	Schaden +4p. Initial: MK:B wird ignoriert
O	Ultra Violette Projekteile (UV)	Schaden -5p., UV-Strahlung wird bei Treffer frei
P	Urankern Mach5 Geschosse (M5)	keine Kombinationsmöglichkeit
R	Leuchtschurmunition (LM) [NEU]	Angriffsproben +1W bei Vollautomatik (& Gatling)

*bei MK:B oder höher „kein Sondereffekt durch Munition“

**bei MK:C oder höher „kein Sondereffekt durch Munition“

Hieraus resultieren als sinnvollste Basis 2er oder 3er Feuersequenzen mit folgenden Aufteilungen:

2er Feuersequenzen im Mischverhältnis 50/50:

A-B, A-B, A-B, ...

3er Feuersequenzen im Mischverhältnis 33/33/33:

A-B-C, A-B-C, A-B-C, ...

3er Feuersequenzen im Mischverhältnis 66/33:

A-A-B, A-A-B, A-A-B, ... oder B-A-A, B-A-A, B-A-A, ... oder wie A-B-A, A-B-A, A-B-A, ...

Andere Mischverhältnisse würden auf 25 % oder weniger hinauslaufen, was diese Munitionsarten aus der Gleichung nimmt und ihre Eigenschaften unterdrückt.

4er Kombination aus A-B-C-D würde jeder Munition 25 % zuteilen, was keiner erlaubt ihre Kombinationseigenschaften zu nutzen. Bei einer 4er Mischung aus A-B-A-C wäre es 50 % A, 20 % B, 25 % C, was nur die Kombinationseigenschaften von A gelten ließ.

Keine Kombinationsmöglichkeit

Wird eine Munitionsmischung abgefeuert, die Projektile mit der „keine Kombinationsmöglichkeit“ beinhaltet, so verfehlt man das Ziel automatisch und die Waffe wird durch internen Schaden zu einer „Tapped Weapon“. Ist die Waffe bereits eine „Tapped Weapon“, wird sie zerstört und der Schütze erleidet den Basisschaden der Waffe +10p. an allen Trefferzonen, die die Waffe bei Auslösung berühren (in der Regel die Hand).

Wichtig: Diese Sonderregel kommt auch bei Munitionsmengen von weniger als 33 % zum Tragen, weil auch schon ein kleiner Querschläger innerhalb der Feuersequenz verheerende Folgen haben kann.

Kein Sondereffekt durch Munition

Die Munition gewährt keinen besonderen Bonuschaden oder andere Sondereffekte. Lediglich wird der Waffenschaden regulär gemäß des jeweiligen Feuermodus ermittelt. Die Wirkung ist wie bei 100 % Vollmantelgeschossen.

Initial

Bei Kombinationseigenschaften die durch „Initial“ gekennzeichnet sind, tritt der Effekt nur ein, wenn diese Munition die Feuersequenz eröffnet. Wird beispielsweise ein AF Geschoss erst nach einem Brandprojektil eingesetzt, so wird die Panzerung auch erst nachher durchdrungen und das volle Schadenspotenzial kann nicht ausgeschöpft werden (da die B-P eine mögliche Panzerung von MK:B nicht entzünden würden).

Notiz: Panzerbrechende Wirkungen gelten, wenn Initial verwendet, für alle folgende Munition. Hohlkern- und Keramikprojekte verursachen somit auch ihren Bonuschaden an MK:B gepanzerten Zielen, wenn in ihrer Feuersequenz eine AF Patrone initial abgefeuert wurde.

Vollautomatik (und Gatling)

Für Waffen die im vollautomatischen Modus abgefeuert werden, gibt es nur zwei Rahmenpunkte.

- a) Munitionsmengen von 66 % oder mehr (2-1 Kombi) behalten ihre Kombinationseigenschaft.
- b) Leuchtspurmunition funktioniert auch bei 33 % Munitionsmenge.

Eine klassische Kombinationsmöglichkeit wäre somit „X - X - LM“ oder auch „X - LM - X“. Hierbei wirkt die Leuchtspurmunition und X kann durch eine beliebige Munitionsart bestückt werden, die Kombinationsmöglich ist.

Leuchtspurmunition (LM)

[für alle P und R Kaliber!]

Angriffsproben +1W bei Vollautomatik oder Gatling Modi. Farbe frei wählbar. Hülsenlose Projektile kosten 10 N\$ mehr und haben TS III statt TS II.

10 Patronen kosten 15 N\$



Nutzung von Schilden

Analog der Vermeidungstechnik einen Angriff auf eine weniger empfindliche Körperzone umzuleiten, nutzen Menschen seit Jahrhunderten auch so genannte Schilde, um sich zu schützen. Bei NoReturn nutzen wir daher die gleiche Regelbasis, um Angriffe auf ein Schild umzuleiten und somit zu blocken.

Es ist dabei unabhängig, ob ein Angriff mit einer im Fernkampf oder Nahkampf und mit oder ohne Waffe durchgeführt wird. Die Defensivaktion des Verteidigers ist die gleiche: Man wirft eine Probe auf Schnelligkeit und Reaktion mit einem temporären Bonus von 2 Würfeln (Charaktere mit der Mutantenkraft „6. Sinn“ erhalten 2 zusätzliche Bonuswürfel). Liegt das Ergebnis gleich oder höher als der Angriff, so wird das Schild getroffen. Bei Treffern auf ein Schild kommen keine Boni durch die Regel für „Gute Treffer“ zur Geltung. Liegt der Angriff darunter, trifft der Angriff, als hätte der Verteidiger nichts getan (Bonus durch „Gute Treffer“ zählt).

Ein Schild besitzt wie Schutzkleidung einen Rüstungswert, den man von dem Schaden des Angriffs abzieht. Übersteigt der Schaden den Rüstungswert des Schildes, durchschlägt dieser das Schild und trifft die eigentlich anvisierte Körperzone mit dem verbleibenden Schaden. Fällt der Schaden gleich oder geringer aus, durchschlägt er das Schild nicht und wird somit vollständig abgefangen.

Niederschlag

Schilde, die einen Angriff blocken, nehmen die komplette Energie eines Angriffs auf, weshalb der Träger niedergeschlagen werden kann.

Um nicht zu Boden zu gehen, kann man eine Probe auf Stärke gegen die gewürfelte Stärke des Angriffs (ohne Schaden einer Waffe) ablegen. Fernkampfaffen die ohne Stärke ihren Schaden verursachen, können keine Schildträger umwerfen (Explosivaffen sind eine Ausnahme). Waffen die eindeutig vom SL als Wuchtaffen akzeptiert werden, erhalten zur Bestimmung ob jemand niedergeschlagen wird einen Bonus von 10 Punkten auf die gewürfelte Stärke des Angriffs.

Stabilität eines Schildes

Durchdringt ein Angriff ein Schild, wird seine Stabilität und somit auch seine Effektivität reduziert.

An dieser Stelle vereinfachen wir das gesamte Konstrukt dazu,

Auch Schilde sind unhandlich, daher sollte bei körperlichen Aktionen wie klettern o. ä. das Schild mit einem Kampfnachteil bedacht werden.

dass man einen Würfelwurf wie bei einer Taped Weapon ablegt, wann immer ein Schild durchdrungen wird. Man würfelt 2W6 und bei einem Ergebnis von 1 und 1 ist das Schild so stark beschädigt, dass es repariert werden muss und nicht weiter schützt.

Ausrüstung

Junk Shield

Selbst gebaut aus Müll. Straßenschilder, Tape, Stoffriemen oder Ähnliches. Eine einfache aber effektive Konstruktion die etwa 40 cm im Durchmesser misst.

Kosten 50 N\$, Gewicht 4 kg, Stabilität 40 Punkte
MK: B, TS I

Rundschild

Holz oder Kunstholz in der klassischen Form eines runden Schildes. Halterungen aus gut gefertigten Riemen aus Grollhornleder. Etwa 50 cm im Durchmesser.

Kosten 650 N\$, Gewicht 2 kg, Stabilität 50 Punkte
MK: B, TS II

Ballistisches Schild

Kevlar, Kunststoff, Turmschildform. Ein ballistisches Schild oder auch taktisches Schild ist trotz hochwertiger Materialien schwer und behindert den Träger oft im Handling, bietet allerdings den besten Schutz mit seiner 1,2 m zu 50 cm großen Fläche. Die Größe gewährt außerdem einen zusätzlichen temporären Bonus bei Verteidigung gegen Fernkampfangriffe von 2 Würfeln.

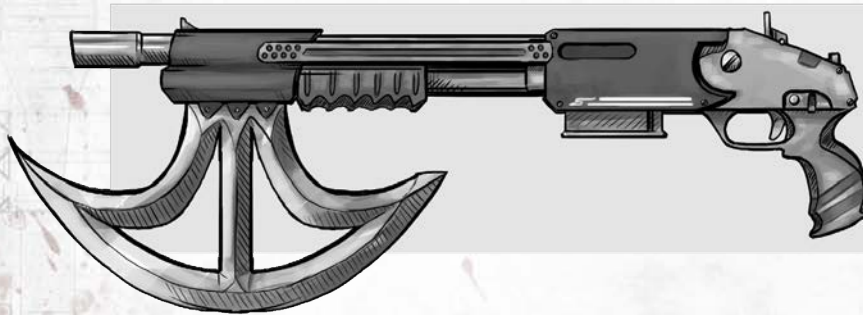
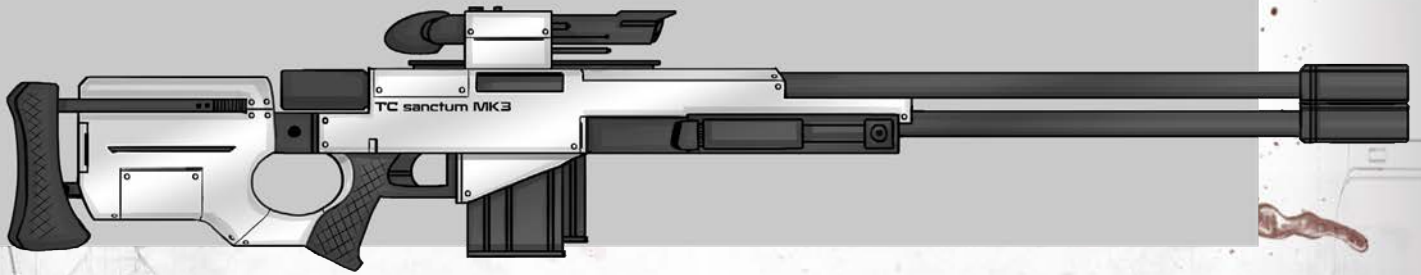
Kosten 2.400 N\$, Gewicht 10 kg, Stabilität 60 Punkte
MK: B, TS III

TC Sturmschild

Das hightech Schild von TC ist den Zentrum Truppen vorbehalten und bietet höchsten Tragekomfort und die Möglichkeit, es zum Transport zusammen zu klappen. Die Halterungen können außerdem am Arm einer Zentrums oder Panzerrüstung eingerasstet werden, sodass das Schild die Hand des Trägers nicht blockiert. Eingeklappt ist das Schild schlanke 30 cm x 25 cm x 6 cm in leicht ovaler Form. Ausgeklappt bietet es eine 50 cm x 60 cm große Schutzfläche sowie einen zusätzlichen temporären Bonus bei Verteidigung gegen Fernkampfangriffe von 2 Würfeln. Das aus- oder einklappen des Schildes bedarf einer Aktion des Trägers, die auch über die interne Technik gesteuert werden kann.

Kosten 6.500 N\$,
Gewicht 5 kg,
Stabilität 60 Punkte
MK: C, TS III

Die Stabilitätsregel kann man auch auf Rüstungen oder andere Schutzkleidung anwenden, wobei es nur für die durchdrungene Trefferzone gültig ist. Ein Loch im Schuh zerstört schließlich keinen Helm.



Shotgunaxt (SGA) „Five“

Expertenmeinungen über die auf der Straße nur „Five“ genannte Schrotflinten-Axt ist in einem Wort zusammenzufassen: Brutal.

Ohne eine Aktion zu benötigen, lässt sich der Griff der „Five“ im Schwung eines Angriffs zwischen Axt und Schrotflinte wechseln um optimale Wucht zu erzeugen oder Rückstoß zu kompensieren. Das Abfeuern der Waffe ist nur im heruntergeklappten Modus möglich, da sonst die Gefahr eines versehentlichen Auslösens bei einem Axthieb gegeben wäre.

„Five“ Axt

Angriffswurf +1W | Schaden ST +40p.

„Five“ Shotgun

12,5 mm (R3) | 6 (m) | 48p./+6p. | RD 1 | Semi 1(2)
Kosten 1.300 N\$, Gewicht 5,8 kg, TS III



„Shotgun Axt“

Wunsch der Patreon Content-Tombola
Februar 2019 von Christoph Meyer

„Hightech Scharfschützengewehr“

Wunsch der Patreon Content-Tombola
März 2019 von Marco (Lorian) Schön

„Schilder und deren Regeln“

Wunsch der Patreon Content-Tombola
April 2019 von Peter Schnalke

TC Sanctum (SSG)

Eine neue Hightechwaffe aus dem Hause TC. Das TC Sanctum ist mit einem Zielerfassungssystem ausgestattet, das Wind, Temperatur, Luftdruck und natürlich Flugbahn auf Entfernung berechnet und automatische Feinabstimmungen optisch darstellt. Kurz um: Das Santum unterstützt die Fähigkeiten des Schützen auf höchstem Niveau. Mit einem anpassbaren 20-fach Zoom sowie Nacht- und Thermalsicht bleiben kaum Wünsche offen. Das ausklappbare Zweibein mindert zudem noch den auftretenden Rückstoß der Zwillingläufe.

Die Zielerfassung liefert einen temporären Würfelbonus von 2 Würfeln. Doppellauf bietet einen Feuerstoßmodus, der den Schaden durch eine konzentrierte Salve enorm erhöht.

Durch die Verwendung von klassischer 7,62 mm Gewehrmunition erhöht sich die Kompatibilität zu Munitionsarten anderer Fabrikate. Zwei Munitionszufuhrschächte ermöglichen schnelles Mischen von Munitionsarten, ohne ein Magazin im Vorfeld präparieren zu müssen. Die Salven setzen sich wahlweise aus Magazin A, Magazin B oder jeweils einer Kugel der Magazine zusammen.

Scharfschützengewehr | 7,62 mm (R2) | 2x 10 (m)
| 60p./+5p. | RD 1(3) | Burst 2 (2x)
Kosten 24.000 N\$, Gewicht 13,5 kg, TS IV

Improvisierte Wurfaffen

Kreissägenblätter

Handelsübliche Kreissägenblätter für eine Standkreissäge. Relativ gute Flugeigenschaften, doch Vorsicht bei der Handhabung! Wurfaffenproben die unter 15 Punkten liegen, verletzen den Werfer mit 20 Punkten Schnittschaden an der Handfläche.

Mauerstein

Ein Mauerstein von etwa 2 kg. Schlicht, einfach und effektiv.

Zeug, Kreatur, Person

Die Person muss im Clinch befindlich sein und mit einer erfolgreichen Probe auf „Stemmen“ angehoben werden. Das Anheben und Werfen kann in

einer Aktion durchgeführt werden. Die Angriffsprobe auf Wurfaffen, sofern man ein Ziel treffen möchte, wird trotz der Körpergröße des Wurfgeschosses mit Kampfnachteil durchgeführt.

Schaden beträgt kg der geworfenen Masse geteilt durch 2, aufgerundet. MK:B verursacht an MK:A 10 Punkte Bonusschaden. Der Schaden betrifft sowohl das Ziel als auch die geworfene Masse.

* Die maximale Reichweite beträgt Stärke Attribut in Metern, Minus 1 Meter für je 20 kg der geworfenen Masse. Temporäre Würfelboni auf Stärke können eingesetzt werden, um die Reichweite zu erhöhen. Beispielsweise durch den Einsatz von Adrenalin in Höhe von 2 Würfeln, erhöht Stärke um 2 und somit auch die Reichweite um 2 Meter.

Improvisierte Wurfaffen	Reichweite	Schaden	Gewicht	Technikstufe	Kosten
Kreissägeblätter	ST+10 Meter	ST+10 p.	0,2 kg	II	5 N\$
Mauerstein	ST Meter	ST+15 p.	2,0 kg	I	max. 1 N\$
Zeug / Kreatur / Person	ST Att. in Metern *	kg :2 in Punkten	variabel	variabel	variabel

Archaische Wurfaffen	Reichweite	Schaden	Gewicht	Technikstufe	Kosten
Bola	ST+25 Meter	ST+10 p.	1,5 kg	II	100 N\$
Bumerang	ST+35 / 55 Meter	ST p.	0,2 kg	II	80 N\$
Klingen-Bumerang	ST+30 / 50 Meter	ST+15 p.	0,4 kg	II	150 N\$
Shuriken	ST+15 Meter	ST+20 p.	0,2 kg	III	125 N\$
Wurfaxt	ST+5 Meter	ST+20 p.	1,5 kg	II	60 N\$
Wurfspeer	ST+45 Meter	ST+20 p.	0,8 kg	I	90 N\$
Wurfmesser (Corebook)	ST+10 Meter	ST+15 p.	0,2 kg	II	50 N\$



Archaische Wurfaffen

Bola

Die uralte Technik der Bola wurde in erster Linie zum Blockieren der Bewegung eines Ziels eingesetzt. Die drei zu einem Stern verbundenen Seile von je etwa 0,4 bis 1,5 m Länge sind dabei an ihren Enden mit einem Gewicht beschwert. Geworfen wird die Bola indem man eines der drei Enden festhält und die anderen beiden im Kreis schleudert. Auf die Beine gezielt wickelt sich die Bola um diese und bringt das Ziel zu Fall. Der Schaden einer Bola entsteht durch den Aufschlag der Gewichte nach dem Umwickeln auf den Körper.

Da der Umgang mit einer Bola sehr schwer ist, verleiht sie immer einen Kampfnachteil auf Wurfaffen.

Bumerang

Der Bumerang kann als zurückkehrende Wurfaffe zur Jagd auf Flugtiere eingesetzt werden oder zur Übung im Umgang damit, oder als nicht zurückkehrende Jagdvariante. Die Jagdvariante fliegt deutlich weiter und stabiler, was durch einen Kampfnachteil bei der zurückkehrenden Variante dargestellt wird. Beide verursachen den gleichen Schaden und kosten gleich viel, sind nur leicht anders in ihrer Flügelform aufgebaut. Jagdversionen fliegen 20 Meter weiter.

Klingen-Bumerang

Diese spezielle Form des Bumerangs ist zusätzlich mit scharfen Metallklingen versehen und sollte mit einem entsprechenden Schutzhandschuh gefangen werden. Auch hier gibt es eine Variante die zurückkehrend ist, und einen Kampfnachteil bei der Verwendung erzeugt. Jagdversionen fliegen 20 Meter weiter.

Den Panzerhandschuh gibt es mit 30 p. MK:B für 50 N\$ (TS I; 0,5 kg).

Shuriken

Genau genommen bezieht die Bezeichnung des Shuriken auch andere altjapanische Wurfaffen neben dem Wurf- oder auch Ninjastern mit ein. Hier liegt der Fokus allerdings auf den modernen aus Metall oder Karbonfaser hergestellten, mit Klingen behafteten Wurfsternen. Leicht zu verstecken und in den Händen eines Wurfaffenexperten absolut tödlich.

Nimmt man einen Kampfnachteil in Kauf, so können auch zwei Shuriken aus einer Hand zeitgleich auf dasselbe Ziel geworfen werden. Hierbei wird der Schaden dann getrennt zwei Mal ermittelt, aber nur ein Angriffswurf abgelegt.



Wurfaxt

Eine deutlich kleinere Version einer normalen Spaltaxt. Sie ist stark kopflastig, was eine schnelle Rotation und Wucht erzeugt. Auch als Dekoartikel ein kraftvolles Statement.

Wurfspeer

Elegant aber sperrig. Ein Wurfspeer misst in der Regel etwa einen bis eineinhalb Meter Länge und ist ausgewogen im Gewicht. Die scharfe Spitze kann in ihrer Form variieren, setzt aber immer den Fokus auf ihre Geschwindigkeit und Penetrationswirkung.

Hier wird gern ein langer Hüft- oder Schulterköchler für 50 N\$ zur Aufbewahrung von 10 Wurfspeeren verwendet.



„Archaische Wurfaffen“
Wunsch der Patreon Content-Tombola
Mai 2019 von Marco (Lorian) Schön



Werkzeugqualität

Ob eine Werkzeugkiste, eine Laborstation, eine ganze Werkstatt oder ein voll ausgestatteter Operationssaal, alles kann durch die Qualität der Ausstattung in der Leistungsfähigkeit beeinflusst werden.

Durch besonders hochwertige Werkzeuge, hervorragende Reinigungsprozesse und teilweise automatisierte Vorgänge steigt die Qualität einer solchen Ausstattung. Ist es hingegen verdreckt, kaputt oder unvollständig so kann das Werkzeug zwar einen handwerklichen Vorgang möglich machen aber ihn zeitgleich beeinträchtigen. Auf dieser Basis können diesen Crafting Equipments Qualitätsstufen zugeteilt werden. Die Qualitätsstufe ist hierbei eine temporäre Modifikation der Würfelanzahl für alle Proben im Bereich Konstruktion, die mit dieser Gerätschaft durchgeführt werden.

Eine durchschnittliche Werkstatt besitzt keine Qualitätsstufe oder auch Qualitätsstufe 0. Sie erzeugt somit keine Malus- oder Bonuswürfel. Eine Hightech Werkstatt mit Qualitätsstufe 2 gewährt 2 Bonuswürfel auf alle Konstruktionsproben, egal ob es um Konzeption, Umsetzung oder Detailkalibrierung geht. Eine verdreckte Laborantenkiste erhält

Auch implantierte Werkzeuge können auf diese Art mit einer Qualitätsstufe versehen werden und Boni oder Mali für Konstruktionsproben erzeugen.

hingegen eine Qualitätsstufe -1, da sie kleinere Operationen oder Chemieexperimente erlaubt, sie aber aufgrund ihres Zustandes mit einem Maluswürfel erschwert.

Eine Qualitätsstufe einem solchen Gerät hinzuzufügen erhöht oder senkt den Wert der Ware. Negative Qualitätsstufen können nur mit -1 oder -2 betitelt werden, schlechter ist einfach zu schlecht, um noch einen Nutzen zu erwirken. Positive Qualitätsstufen hingegen können bis Stufe 3 betragen. Jede positive Qualitätsstufe multipliziert den Preis mit Faktor 10, wobei jede negative Qualitätsstufe die Kosten durch Faktor 10 teilt.

Eine Werkzeugkiste Qualität 2 kostet somit nicht 500 N\$ sondern 50.000 N\$ und ein Labor mit Qualitätsstufe -1 statt 28.000 N\$ nur 2.800 N\$.

*Qualität 3 = Preis x 1000
Qualität 2 = Preis x 100
Qualität 1 = Preis x 10
Qualität 0 = Preis
Qualität -1 = Preis : 10
Qualität -2 = Preis : 100*



**„Allgemein mehr Crafting-Inhalt“
Wunsch der Patreon Content-Tombola
Mai 2018 von Cristoph Petersen**

Automatischer Dietrich

Wo andere Dietriche einer Person erst die Anwendung von Sicherheitstechnik gewähren, gehen automatische Dietriche noch einen Schritt weiter. Durch die feinen Drucksensoren in der nadelähnlichen Spitze, erkennen die Form des Kolbenschlosses und passen sich automatisch den Gegebenheiten an. Dem Nutzer wird von dem Gerät nach bester Möglichkeit zugearbeitet, was selbst einem völlig unvernünftigem Einbrecher zu einem Erfolg verhelfen kann. Mit 250 Gramm ist dieses handliche Gerät nicht größer als eine elektrische Zahnbürste und kann mühelos auch in kleinen Taschen transportiert werden.

Durch interne Vibrations- und Thermogeneratoren lädt sich das Gerät während des Transports in wenigen Minuten vollständig auf.

Regel

Die Stufe des automatischen Dietrichs wird als temporäre Bonuswürfel auf Sicherheitstechnik verwendet, um mechanische Schlösser zu knacken. Die Stufe des automatischen Dietrichs kann von 1 bis 5 betragen. Es gibt militärische Versionen dieses Geräts, die eine TS V ausweisen und von Stufe 6 bis 10 besitzen können. Die Kosten von diesen Geräten betragen abweichend zur herkömmlichen Version Stufe x 10.000 N\$.

TS IV, 0,25 kg, Kosten: Stufe x 1.000 N\$

Set Saugnapf Kletterüberzieher

(Hand-Paar oder Fuß-Paar)

Fassadenkletterer erhalten mit diesen Hand- und Schuhüberziehern die Möglichkeit, auch an Glas und glatten Betonbauten herum zu klettern. Die Überzieher sind leicht faltbar und in einer mitgelieferten Gürteltasche zu verstauen. Kleinste Saugnapfe reagieren auf den Anpressdruck einer zugreifenden Hand, sowie dem der Füße an eine Oberfläche. Erneuter Druck dekomprimiert die Saugfunktion und entlässt die Überzieher von dem Untergrund. Die Handhabung erfordert etwas Übung, um mit der Mechanik vertraut zu werden. Die Überzieher werden je im Paar (2x Hände oder 2x Schuhe) erworben. Im Lieferumfang sind Aufbewahrungsbeutel und Reinigungsmaterial vorhanden.

Regel

Nach einer Kletterprobe erhält der Nutzer je Paar Handschuhe (oder Schuhe) das verwendet wird, 10 Punkte auf das Ergebnis, vorausgesetzt dass die Proben mindestens einen „Anspruchsvollen Mindestwurf“ (15) bestanden hat. Andernfalls war der Umgang mit den Überziehern so fehlerhaft, dass sie keinen Nutzen hatten. Nach dem Einsatz sollte man die Überzieher reinigen, da sie sonst in einem von sechs Fällen nicht funktionieren, wenn sie es eigentlich sollten.

TSIV, 0,5 kg, Kosten: 1.200 N\$



„Hightech Einbrecherwerkzeug“
Wunsch der Patreon Content-Tombola

Juli 2019 von Marco (Lorian) Schön

Rotormaschinen

Helikopter im Fokus

Rotormaschinen gibt es in zahlreichen Variationen und Funktionen. Im Jahre 5407 IPK sind die üblichsten Versionen dieser Technik in Luftfahrzeuge mit horizontalen, freien Rotoren die Auftrieb erzeugen und so senkrechte Starts und Landungen ermöglichen, anzutreffen. Kleinere Versionen dieser Technik finden sich in einfachen Drohnen wieder, die automatisiert oder ferngesteuert agieren.

Die meisten Luftfahrzeuge des Zentrums verwenden eher Vektorschubmaschinen und Anti-gravitationsantriebe, um eine Bewegung ohne Bodenkontakt zu verwirklichen.

Fluggeräte zu steuern, an diesem Punkt Hubschrauber oder allgemeiner Rotormaschinen, ist eine komplexe Angelegenheit. Selbst für den klassischen Stillstand, der bei Bodenfahrzeugen durch Abschalten des Motors in der Regel gewährleistet ist, muss in der Luft präzise ausbalanciert werden. Die drei dimensionale Bewegungsmöglichkeiten und Manöver sind somit deutlich schwieriger zu steuern, bieten aber im Umkehrschluss eine enorme Freiheit in der Steuerung.

Regeln

Die Steuerung einer Rotormaschine besitzt im Gegensatz zu einem Bodenfahzeug, dass einen Handling Bonus je Fahrbahuntergrund gewährt, einen Mindestwurf, um dieses Fluggerät überhaupt zu steuern. Proben unterhalb dieses Wertes lassen das Fluggerät abstürzen, oder gar nicht erst abheben (sofern vor dem Start die Kontrolle übernommen wird).

Die folgenden Fahrzeugwerte sind deckungsgleich zu denen von Bodenfahrzeugen: Style (SY), Abnutzung (AB) des Motors, Zugkraft (ZK) in Tonnen.

Abweichend zu den Werten der Bodenfahrzeuge ist die Angabe des leeren Eigengewichts (EG) in KG und der Verbrauch (VB) in Minuten statt Distanz. Die Geschwindigkeit (Speed) wird in eine Reisegeschwindigkeit mit normalem Treibstoffverbrauch in Einheiten und als Maximalgeschwindigkeit bei doppeltem Treibstoffverbrauch angegeben (Getrennt durch einen Querstrich).

Auf Beschleunigung und Bremsleistung wird verzichtet, da es hier zu starken Variationen bzgl. Richtung der Beschleunigung und Bremsleistung in Abhängigkeit des Flugmanövers gibt. Generell liegt eine Entscheidung in relevanten Fällen bei dem Spielleiter.

Beispiel: „Handling 20“ bedeutet, dass man zum steuern dieses Fahrzeugs eine Probe auf einen Mindestwurf von 20 Punkten, auf die Fertigkeit „Rotormaschinen“, bestehen muss.

Start und Landung

Der sichere Start sowie die dazu passende Landung einer Rotormaschine gehören zu den schwierigen Manövern dieser Fluggeräte. Sie bedürfen mehrere Proben, wobei jede Probe eine Kampfrunde zur Umsetzung benötigen. Der Start benötigt zwei erfolgreiche Proben auf den Handling-Mindestwurf (Dauer somit 2 Kampfrunden, 6 Sekunden) und die Landung drei Proben (ergo 3 Kampfrunden, 9 Sekunden). Kampfnachteile können auch hier nach regulären Regeln vergeben werden.

Luftkampf

Durch die enorme Freiheit in der Bewegung ermöglichen Rotormaschinen einen flexiblen Einsatz im Luftkampf. Der Pilot kann mit einem einfachen Kampfnachtteil Proben auf seine Fertigkeit „Rotormaschine“ ablegen, um als Defensivaktion gegen Angriffe auf das Fluggerät auszuweichen (sofern die Maschine in Betrieb in der Luft ist). Auch hier gilt, dass Angriffe von weiteren Quellen nach dem ersten Angreifer, kumulative Kampfnachtteil zuzüglich des oben genannten erzeugen (1. Angreifer -2W, 2. Angreifer -4W, 3. Angreifer -6W, usw.). Angriffe aus dem Fluggerät heraus unterliegen ebenfalls einem Kampfnachtteil, wenn es nicht im Vorfeld bereits eine Runde still Schweben.



BLACK HAWK 2000 SC



D-N 1970 „TIGER“

Black Hawk 2000 SC

Der Black Hawk 2000 SC ist ein gut ausbalancierter Transporthubschrauber, der überall auf der Welt große Beliebtheit genießt. Sein Transportvolumen und die Zuglast machen ihn ideal für sowohl Hilfs-, Rettungs- oder Kampfeinsätze. Als Hauptverkaufsprodukt von SkylinX Corp ist der Black Hawk 2000 auch für den Zivilmarkt für einen vergleichsweise günstigen Preis zu erhalten.

Technische Daten: Speed 220E / 300E; SY 0; AB 1W6; VB 10,5l/min; EG 5300 kg; ZK 5t
 Tankvolumen beträgt 1365 Liter Turbo Diezin (130 min bei Reisegeschwindigkeit). Die Stabilität des Motors liegt bei RW 10 MK:C. Der Hubschrauber bietet Platz für bis zu 16 Personen und 2 Piloten.
 TS III, Kosten 83.000 N\$

D-N 1970 „Tiger“

Als schneller Aufklärungshubschrauber ist der „Tiger“ besonders in den Dschungelgebieten der SPL und Eurasien beliebt. Auch für Rundflüge über die weitflächigen Gebiete der Bitume Wüste, der Küstenregion um Miami oder verbotenerweise der Sperrzone New York werden die D-N 1970 von vielen Zivilisten genutzt. Die solide und robuste Technik macht ihn zum besonderen Liebling von Bastlern, mit etwas größeren Geldreserven.

Technische Daten: Speed 200E / 250E; SY 0; AB 1W6; VB 7l/min; EG 1050 kg; ZK 1,5t
 Tankvolumen beträgt 1134 Liter Turbo Diezin (162 min bei Reisegeschwindigkeit). Die Stabilität des Motors liegt bei RW 10 MK:C. Der Hubschrauber bietet Platz für bis zu 4 Personen und 2 Piloten.
 TS III, Kosten 39.500 N\$



„Regeln für Hubschrauber“
Wunsch der Patreon Content-Tombola
 November 2018 von Marco (Lorian) Schön

Nach der Befreiungswoche 5407 bringt Shirow Industries zwei neue Modelle für ihre „My Lil Pet“ Serie an Haustier Gefährten auf den Markt. Gerüchten zu Folge, soll der Vorstandsvorsitzende Haruto Tananka mit dieser Erweiterung des Sortiments auf einen persönlichen Wunsch von Jelena Novak eingegangen sein. Ihre Tochter habe sich eine Ratte und eine Kobra als Haustiere gewünscht.

Es wäre nicht das erste Mal, dass ein hochrangiges Saints Core Mitglied wie Novak dessen Position im Zentrum nutze, um persönliche Wünsche bei Konzernen zu platzieren und die Märkte zu beeinflussen. Auch wenn es in diesem Fall wohl eher beiläufig und ohne größere Folgen vorstatten ging.

Modell „Remy“

Dieser handliche Gefährte ist zutraulich und auch gleichzeitig praktisch. Sein integriertes Spürprogramm ermöglicht es auf Basis einer sprachgesteuerten Beschreibung Objekte in einem zuvor bezeichneten Gebiet aufzuspüren. Nie wieder nach der Lesebrille suchen, sondern Remy sie finden lassen!

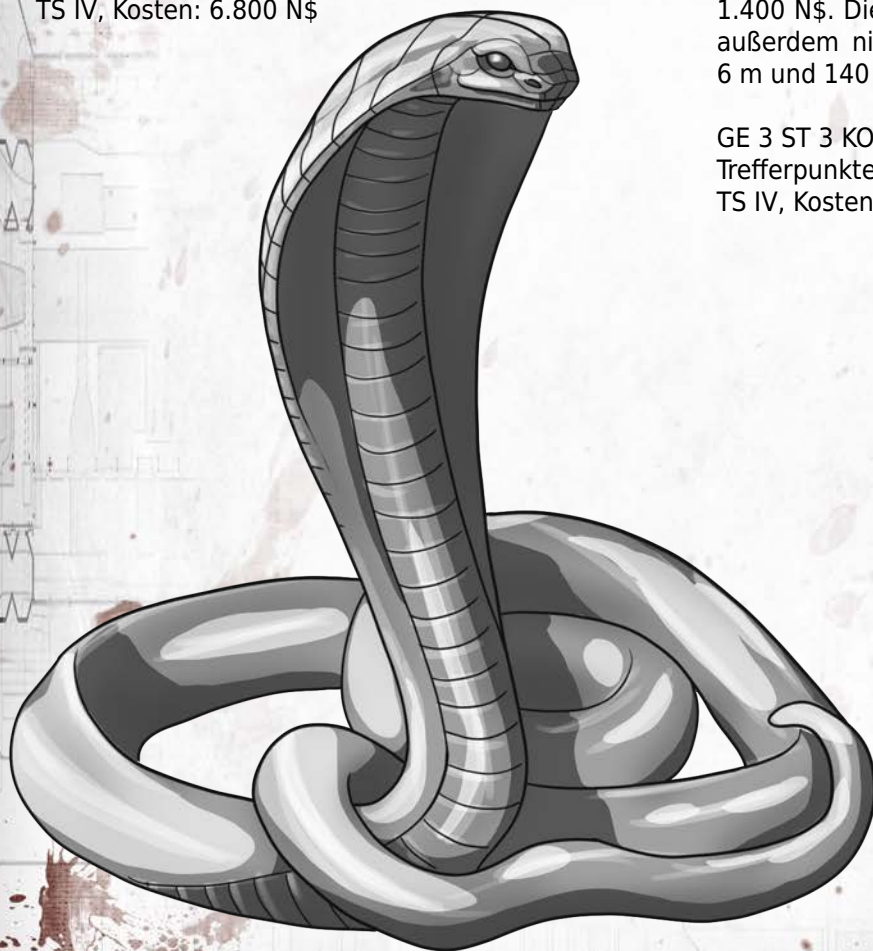
Option: Kunstfell. Remy kann für 1.300 N\$ auch mit optisch frei gestaltbarem Kunstfell erworben werden. So ist der Unterschied zu einem echten Tier nur noch sehr schwer (MW 25, Spezies oder WA) zu erkennen.

GE 3 ST 1 KO 3 SK 4 WA 5

Suchen 2 (7), Eigenschaft: Nachtsicht.

Trefferpunkte: 50

TS IV, Kosten: 6.800 N\$



Modell „Kai“

Diese in der Vergangenheit als Kampfdrohne eingesetzte Schlangennachbildung hat nun auch den Weg zu My Lil Pet gefunden. Die damals so gefährlichen Giftkammern und Kampfprogramme sind restlos entfernt und die Kobra glänzt in ihrer vollen, Pracht. Ein exotisches Haustier für exotische Geschmäcker.

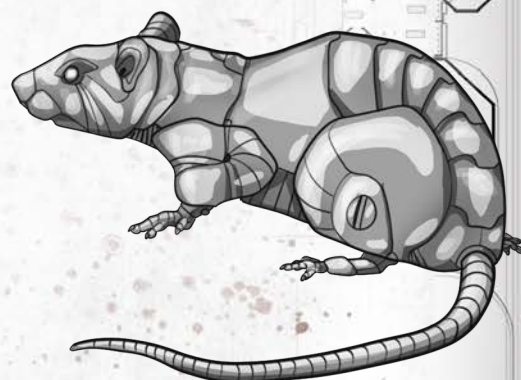
Option A: Kunstschuppen. Gegen einen Aufpreis von 2.500 N\$ kann das Modell Kai im optisch frei gestaltbarem Look einer echten Kobra erscheinen.

Option B: Python Optik. Für einen Aufschlag von 3.500 N\$ kann auch ein Gattungsupgrade zur Optik einer in der Natur bereits ausgestorbenen Gattung der Pythons eingekauft werden. Die offensichtlich robotische Chromversion kostet lediglich 1.400 N\$. Die Python erhält +2 ST und +2 KO, ist außerdem nicht nur 1,8 m lang, sondern bis zu 6 m und 140 kg.

GE 3 ST 3 KO 4 SK 5 WA 3

Trefferpunkte: 50

TS IV, Kosten: 16.500 N\$



Firmenbezeichnung

Nutrival – Biological and Pharmatech Industries ZFR (Zentrum registered company with full rights)

Registernummer

ZFR155713648930489071

Firmensitz

Zentrum Zitadellstadt Matsushima Konzerndistrikt B19.301 – Erde

Kernaktivität

Nutrival betont nicht selten wie sehr sie an einer Brücke zwischen Ökologie und Technologie interessiert sind. Die Industrialisierung der Ökologie ist dabei ihr Schwerpunkt und Kernbereich der Forschung. Durch die künstliche Herstellung von wachstumsfördernden Mitteln ist Nutrival an die Spitze der sogenannten „Öko Konzerne“ geklettert.

Struktur

Limitiert durch die Zentrumsverkettungsgesetze von Firmen, besitzt Nutrival lediglich 12 Tochterfirmen, welche wiederum keine weiteren Unterfirmen besitzen und zu 100% der Nutrival – Biological and Pharmatech Industries ZFR gehören und unterstehen.

Nutrival – Gentech Industries ZcRR
Nutrival – Gentech Research and Development ZcRR
Nutrival – Interstellar Import and Export ZcRR
Nutrival – Space Research and Development ZcRR
GreenFood ZcRR
Green Industries ZcRR
NuHotel and Resort ZcRR
NuSec – Service ZcRR
NuSec – Systems ZcRR
Siriwana Green World ZcRR
Siriwana Research and Development ZcRR
Siriwana Interstellar Industries ZcRR

Weitere Aktivitätsfelder

(auch Tochterfirmen)

Durch die fortschrittliche Technologie im Bereich künstlicher Biologie und Ökologie, wird seitens Nutrival auch im Bereich Planetarer (Re-)Kolonisierung geforscht und entwickelt. Hier sind besonders die Tochterfirmen der Siriwana Gruppe zuständig. Mit erschwinglichen, ketogenen Nahrungsmitteln werden weitere Gewinne erzielt. Hier tritt oft die Tochter GreenFood in den Vordergrund, welche gerne in einem mehr oder minder ersten Wettstreit mit der Muttergesellschaft steht. Pharmazeutika, Medizin und mit geringer Beteiligung an militärischen Drogen, die in erster Linie der Hilfe von Kriegsverletzten dient, wird durch Nutrival stark finanziert und über die Untersparte Gentech und Green Industries gefördert.



CEO

Shiva Amal Moto ist die einzige Adivasi an der Spitze eines Großkonzerns. Man sagt ihr nach, dass sie ihre Verbundenheit zur Natur nie verloren habe, obwohl sie in der Zitadellstadt Matsushima aufwuchs. Mit 38 Jahren wurde sie im Zusammenhang mit einer Belobigung für außerordentliche Innovation in die Chefetage von Nutrival befördert. Der spezielle Unterseedünger, den Moto über viele Jahre entwickelte wurde patentiert und ist heute der Standard in allen Algenfarmen weltweit. 5401 wurde sie dann einstimmig zum CEO ernannt, als Nathan Beaujeu im Alter von 149 Jahren freiwillig abdankte, denn Zitat: „Es wird Zeit den jüngeren Ideen das nächste Jahrhundert zu schenken.“

Moto war bei ihrem Amtsantritt 45 Jahre, ledig und voller Ehrgeiz Nutrival in eine moderne Zukunft zu führen. Oft Ziel von Kontroversen über ihre Adivasi Abstammung hielt Moto ohne Rückschlag stand und gewann, nicht selten mit Unterstützung aus den Reihen des Zentrums, sogar noch an Boden hinzu. Ihr Auftreten und Ausstrahlung suchen weltweit ihres Gleichen.

Man sagt, dass der Straßenbegriff „Motosch“, der besonders in den F.A.L. häufig Verwendung für über alle Maßen charismatische Personen verwendet wird, sicherlich auf Shiva Amal Moto zurückzuführen ist.

Ihr genauer Wohnort ist, wie der von den meisten leitenden Konzernangestellten oder hochrangigen Zentrumsangehörigen geheim, wird aber in der Küstenregion um Matsushima vermutet. Einige Untergrundorganisationen berichten sogar von einem Prototypen eines Unterseepenthauses, das auf ihrer privaten Forschungseinrichtung throne.

Verbindungen zum Zentrum

Engekooperation. Belieferung des Zentrums und Unterstützung der weltweiten Nahrungsressourcen und Handelsketten.

Entstehung und Anpassungen

Gegründet als Nutrival GreenFood ZscRR durch Ikane Jane Beaujeu am 164.5108 in der Zentrum Zitadellstadt Matsushima Versorgungsdistrikt A7.619 – Erde.

- 091.5190 Namensänderung und Firmierung in Nutrival – GreenFood & Ökoindustries ZcRR

- 091.5252 Namensänderung in Nutrival – Biological and Pharmatech Industries ZcFR

Triviales

Das Logo zeigt drei gewellte, aufsteigende Objekte, die Algen in einer Meeresströmung assoziieren. Die grünliche Metallstruktur des Logos schlägt die Verbindung zwischen Industrie und Ökologie, den beiden Themen die im Fokus des Konzerns stehen.

Viho steht mitten auf den verlassenenen Resten, was einmal eine Straße war. Die Sonne geht langsam unter, als aus den entstehenden Schatten Thomas die Szenerie betritt. Beidē haben einander in Aktion erlebt und wissen um ihre Kräfte. Bläuliche Blitze zucken über Vihos Arme, als er seine Fäuste ballt. Flammen lodern aus Thomas Augen und sein schelmisches Grinsen verrät, dass auch er bereit ist, sich dem Duell zu stellen. Mit einem donnernden Schritt vorwärts entfesselt Viho einen gewaltigen Blitzstrahl. Die knisternde Energie schnappt wie zwei Magneten zwischen Thomas Brust und Vihos Faust ein. Mit einer Druckwelle, die den Dreck vom Boden wirbelt überkreuzt Thomas seine Arme vor der Brust und ein Flammenstrahl drängt, die elektrisch gefütterte Energie zurück. Bevor sie Viho erreicht, nimmt der Prodigy seine zweite Faust hinzu. In organischen Wellen schlagen Grüne und violette Lichtstrahlen auf die Flammen ein. Die Kräfte überlagern sich und schwellen zu einer immer intensiveren Woge voller Energie an. Thomas Augen weiten sich, als der glühende Ball aus Energie auf ihn zu rast, zieht seine vor dampfender Kälte knisternden Hände hoch und wird mit voller Wucht von den Beinen gehoben.

Viho steht über den verkohlten Überresten von Thomas und flüstert leise: „Ich werde die Waffen aus den Händen derer wegnehmen, die sie nicht tragen sollten.“



Die Einleitung

Personen, die über PSI-Kräfte der Kategorie A verfügen, können einander zu einem PSI-Duell fordern. In dieser Verbindung versuchen die Teilnehmer losgelöst von ihren verschiedenen Aspekten von PSI-Apps oder anderen Besonderheiten einander mit der reinen Kraft der Manipulation von Materie zu zerschmettern.

Derjenige der das Duell einzuleiten versucht wird als Herausforderer bezeichnet. Um ein PSI-Duell einzuleiten, sollte sich der Herausforderer im Klaren sein, dass sein Ziel über PSI-Kräfte der Kategorie A verfügt, da andernfalls die losgesandten Kräfte ihn selbst als Ziel wählen und umgehend Schaden verursachen (siehe Ende des PSI-Duells). Ist das Ziel entsprechen begabt, so verbinden sich die Kräfte und dem Ziel bleibt nur übrig sie gebündelt als Schaden zu akzeptieren oder sie mit eigenen Kräften zurück zu schlagen.

Um ein Ziel zu wählen, muss der Herausforderer das Ziel sehen, berühren oder über eine andere definitive Wahrnehmung, wie die Ultraschall-Wahrnehmung der Adivasi, erkennen können. Das Ziel darf nicht weiter als 10 Meter von dem Herausforderer entfernt sein. Sämtliche elektronische oder auf PSI-Apps basierenden Wahrnehmungserweiterungen, inklusive der PSI-App „Spiritwalk“, zählen für die Einleitung eines PSI-Duells

nicht als definitive Wahrnehmung. Somit kann kein Wirker das Duell über eine Kamera einleiten und es ist sinnvoll eine Brille oder einen Helm zu abzunehmen (siehe Störung).

Erste PSI-Probe

Die Einleitung des PSI-Duell ist zeitgleich der erste Angriff, die erste PSI-Probe. Eine PSI-Probe im Laufe des Duells kostet den Wirker immer zwei Aktionen. Eine PSI-Probe wird als einzelne Probe betrachtet und auf diese gesamte Probe darf die Regelung für Adrenalin, Meditation oder dem Zeitpool verwendet werden.

Für die erste PSI-Probe darf der Herausforderer eine seiner verfügbaren PSI-Kräfte wählen und mit dieser eine Probe ablegen. Im Anschluss sagt er an, welche PSI-Kraft er verwendet hat und wie hoch die Probe ausgefallen ist. Für den gesamten Verlauf des PSI-Duell darf er diese PSI-Kraft nicht erneut verwenden. Die Höhe der Probe gibt den Wert der PSI-Energie an, die nun auf den Herausgeforderten einwirkt.

Zweite PSI-Probe

Der Herausgeforderte legt in seiner Runde, sofern er möchte, die zweite PSI-Probe des Duells als Konter ab, um die PSI-Energie zurück zu schleudern. Alternativ kann er sich auch dazu entscheiden die Summe der letzten PSI-Probe als Schaden zu erhalten (siehe Ende des PSI-Duell).

Um einen Konter durchzuführen, muss der Wirker nun eine PSI-Probe ablegen, die mindestens genau so hoch ausfällt, wie der Wert der aktuellen PSI-Energie beträgt. Hierfür darf er mehrere PSI-Kräfte aufaddieren, sofern er dies wünscht. Bei der zweiten PSI-Probe dieses Duells dürfen maximal zwei PSI-Kräfte aufaddiert werden. Auch hier muss bedacht werden, dass jede einmal eingesetzte PSI-Kraft für den jeweiligen Wirker für den Rest des Duells wegfällt.

Es ist nun das Ziel, mit der zweiten PSI-Probe die Summe der ersten PSI-Probe zu erreichen oder zu übertreffen. Gelingt dies, wird der Angriff ausschließlich mit dem neuen Wert zurückgeleitet.

Dritte PSI-Probe

Der Ablauf ist deckungsgleich zu dem der zweiten PSI-Probe, mit der Ausnahme, dass nun der Herausforderer in seinem Zug wählen muss, ob er den Schaden akzeptiert oder die dritte PSI-Probe nutzt um zu kontern. Für den Konter dürfte er nun maximal drei PSI-Kräfte verwenden um den aktuellen Wert der PSI-Energie zurück zu werfen.

Auf diesem Wege werden die PSI-Kräfte, die von den Kontrahenten verwendet werden dürfen immer weniger.

Ende des PSI-Duell

Die PSI-Proben verlaufen weiter, bis eine Partei entweder freiwillig den Schaden aus der aufgebauten PSI-Energie annimmt oder bei einem Konter unterliegt. Unterliegt ein Wirker bei dem Konter, ist es gleich zu setzen als hätte er den Schaden bereitwillig akzeptiert und er muss Konstitution ablegen. Der Schaden ignoriert sämtliche Panzerung der MK: A, B und C und trifft alle Körperzonen in voller Höhe.

Da ein PSI-Duell in der Regel mit dem Tod eines Kontrahenten endet, erhält der Herausforderer, sofern er überlebt, 1 Chaospoint und einen Malus von 3 Punkten auf seine Psyche.

Jede PSI-Kraft bringt einen Hazard. Damit in die Probe, also würden bei 3 PSI-Kräften mit jeweils Stufe 4 insgesamt 12 Würfel zur Verfügung stehen, wovon 3 Hazard Di's sind.

Störung

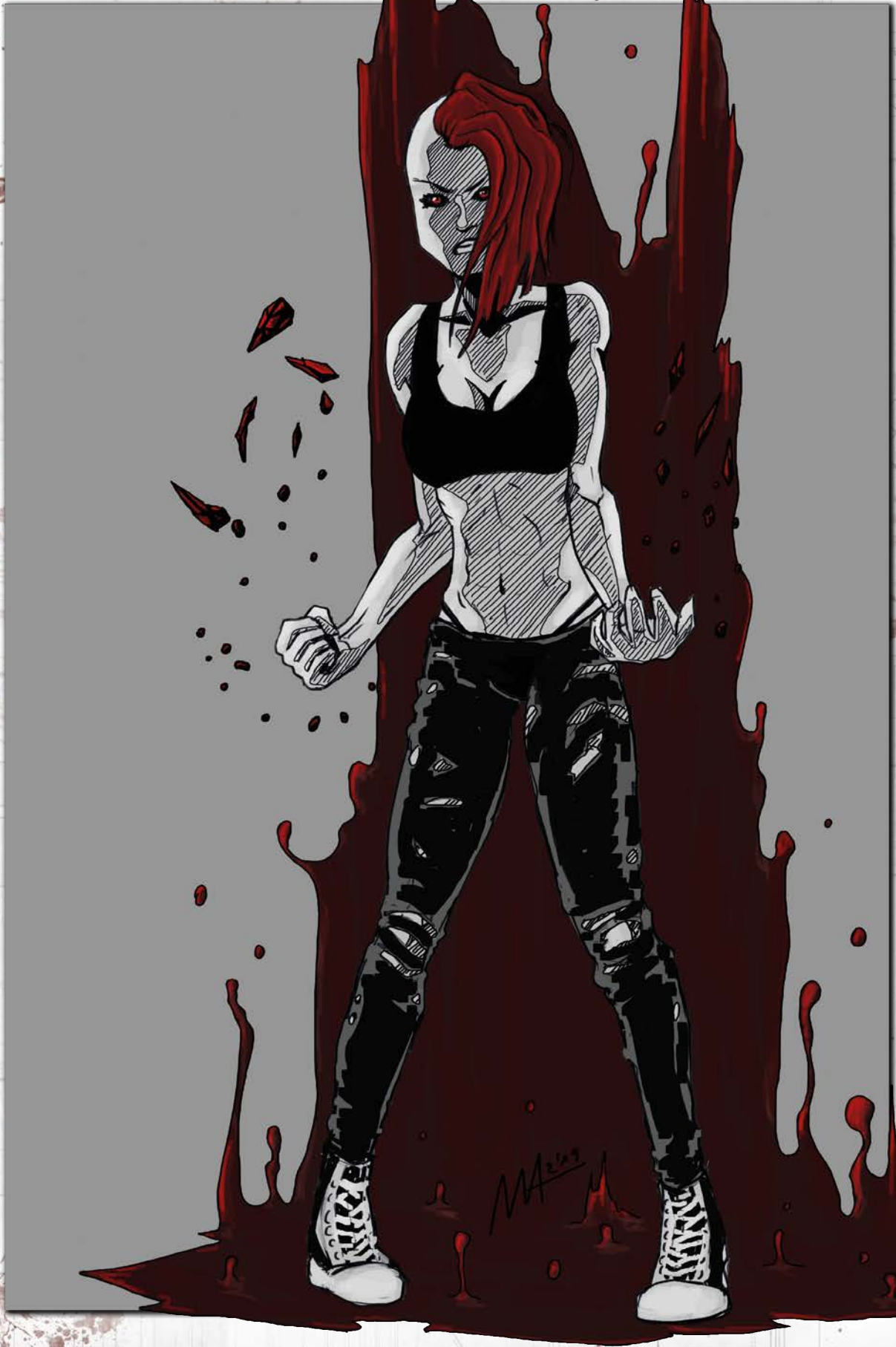
Alle Kampfnachteile durch zeitgleiche Aktionen, Mali durch Haltung von PSI-Apps oder Abzüge durch Verwundungen beeinflussen die Werte in einem PSI-Duell. Jeder Malus wird allerdings auf die gesamte PSI-Probe angewandt, nicht auf jede einzelnen genutzten PSI-Kraft.

So lang ein Charakter in einem PSI-Duell gebunden ist, erhält er auf alle Aktionen die nicht das Duell betreffen einen Kampfmalus. Alles, was die Sichtlinie der Kontrahenten unterbricht erleidet den aktuellen Schaden der PSI-Energie auf die gleiche Weise, wie auch die Duellanten ihn erleiden würden. Durch diese Einmischung wird die Energie allerdings nicht behindert oder reduziert. Genügt die Energie nicht um die Störung zu zerstören, so schlägt sie hindurch und setzt mit neuem Schaden in der nächsten Runde wieder an. Rauch, Nebel oder andere rein optischen Hindernisse werden augenblicklich verweht oder anders beseitigt.

Kurz um, ein begonnenes Duell kann nicht unterbrochen werden. Wird ein Duellant ohnmächtig, so entlädt sich die PSI-Energie auf einer Fläche von 3W6 Metern Radius in der Mitte zwischen den beiden Kontrahenten.



„PSI-Duell“
Gewinn der Patreon Content-Tombola
Januar 2019 von Simon Herzog



Als „Gratis Rollenspiel Tag 2019“-Sonderausgabe des Lebenden Regelwerks, gibt es hier das erste Cross-over zwischen NoReturn und dem in Zukunft erscheinenden RPG „Dead Star Eden“. Diese Regeln werden in beiden Spielwelten Verwendung finden und die humanoide Spezies der Ajir mit den Spezies der Menschheit kombinieren.

Biologische Abnormität

Demigod

30 GP

Voraussetzung: der Charakter besitzt mindestens drei unterschiedliche biologische Abnormitäten

Die Stärke des Charakters wird um zwei Stufen erhöht und die Konstitution um eine Stufe.

Diese biologische Abnormität öffnet den Weg zu einer Reihe von Style Skills, Mutationen und anderen Eigenschaften. Man sagt, dass diese Abnormität außerirdischen Ursprungs sei, was gemäß dem Zentrum unwahr ist. Eine konkrete Erklärung, woher diese Eigenschaften kommen, was die Bezeichnung „Ajir“ bedeutet und warum sie sich nur sehr selten in Organismen zeigen, liefert das Zentrum nicht. Man kann nur mit Sicherheit sagen, dass Individuen mit dieser Abnormität aus der Menge hervorstechen und zunehmend unmenschlich wirken.

Die Abnormität überlagert die Augenfarbe des Trägers. Die Iris wird farblos, was sie in einem tiefen Blutrot erscheinen lässt und die normalerweise weiße Lederhaut des Auges färbt sich tiefschwarz, was keinen besonderen Effekt nach sich zieht.

Personen mit dieser biologischen Abnormität sind gemäß Zentrumsgesetze höchst illegal. Ein Kopfgeld von 2.500 N\$ ist auf ihre Eliminierung ausgesetzt.

Demigod ist zu 100% vererblich.

Style Skill

Rage of Gods

5 GP /10 EP

Voraussetzung: Adrenalin Stufe 3 und die biologische Abnormität „Demigod“

Wann immer der Charakter Adrenalin einsetzt um Stärke oder eine damit verbundene Fertigkeit zu verbessern, wird das Ergebnis zusätzlich um 20 Punkte erhöht.

Offensichtliche Mutation

Selektive Mutation

0,5 MP je Stufe

Voraussetzung: biologische Abnormität „Demigod“

Die selektive Mutation ermöglicht es dem Demigod ihre körperlichen Attribute auf jede Körperzone spezialisiert zu entwickeln. Was Bodybuilder durch gezieltes Training von einzelnen Muskelgruppen sich mühsam erarbeiten, steht dem Träger der selektiven Mutation in größeren und einfacheren Maße zur Verfügung. Nicht nur kann die Stärke, sondern auch die Konstitution und Schnelligkeit unabhängig voneinander entwickelt werden.

Für jeweils 0,5 MP können in fünf Attributstufen beliebig auf Stärke, Konstitution und Schnelligkeit sowie den Trefferzonen des Körpers ausgeteilt werden.

Beispielsweise Trefferzone 6, 7 und 8 je +1 Stärke und Trefferzone 12 +2 Stufen Konstitution.

Es bietet sich an für diese Verteilungen den Overall Attributbogen zu verwenden, damit die OA-Attribute und einzelnen Trefferzonen korrekt betitelt werden können. Im Gegensatz zu Robotik sind selektive Mutationen immer additiv zu den Attributen des Charakters, weshalb sie auf dem Overall Attributbogen mit dem eigentlichen Attributwert + der Mutation vermerkt werden sollten.

Auffälligkeit: unproportionierte Muskeldarstellung am Körper.

Hinweis: Individuen mit „Selektiver Mutation“ werden gemäß Zentrumsgesetz als Mutanten betrachtet und gejagd.



Das Konzept für den Bereich der Mutation entstammt einem Wunsch der Patreon Content-Tombola.

Juli 2018 von Cristoph Petersen



Inhalt:

Weichteile
Verborgene Mutation: „Roh und blutig“
Nachträgliche biologische Abnormitäten
Lebensqualität
Militärtaktiken: Gemischte Munition
Schilde
Kombi- und Hightech Waffen
Weitere Wurfaffen
Konstruktions-Upgrade: Werkzeugqualität
Hightech Einbruchswerkzeug
Fluggeräte: Rotormaschinen (Helikopter)
My lil Pet: Robotische Gefährten (Cobra & Ratte)
Konzertalk: Spot on Nutrival
PSI-Duell
GRT-Spezial: Das Demigod Prinzip

www.noreturn-rpg.de & www.mannifest-games.de
www.patreon.com/MannifestGames



ISBN 978-3-947754-05-2 EUR 7,95
NoReturn: LR Kompendium 2019 Art.Nr.: 13003MA
copyright by Manfred Altenschmidt / Mannifest Games 2020

