

sonderregeln pollen

FÜR TWO DICE GOES DEGENERESIS

DRUCKFREUNDLICHE VERSION 1.0

INHALT

II.1: Pollen	2
II.1.1: Schwerpunkte	2
II.1.2: Klima	2
II.1.3: Kälte	2
II.1.4: Kleidung	3
II.1.5: Hunger	4
II.1.6: Bion	4
II.1.7: Versporung	5
II.1.8: Biokinetik	5
Appendix I: Beispielkleidung	7
Appendix II: Biokineten	8

II.1 Pollen

Pollen ist ein sterbendes Land. Im hohen Norden zieht die Eisbarriere dahin, riesige Gletschermassen die alles in ihrer Bahn gefrieren. Die das Land unter einer erdrückenden Kälte ersticken. Im Osten erstreckt sich die ewige Weite des Pandorakraters. Pilzsporen beherrschen das Land und Biokineten treiben sich herum. Saugen der fruchtbaren Erde die Lebensgeister aus und schaukeln im Wind, beißend vor Kälte, ohne zu frieren. Im Süden erstrecken sich die Karpaten und alte Ruinenstädte, in denen Halsabschneider die wenigen Karawanen aus dem Balkhan ausnehmen. Hier schmilzt das vergossene Blut ganze Flüsse in die schneebedeckten Gebirgspässe. Im Westen schließlich erstreckt sich weit in der Ferne der Sichelschlag, leuchtet jeden Tag und verschluckt die Sonne an seinem Ende. Niemand geht dort hin.

Wäre Pollen und seine Bewohner nicht so schrecklich zäh, würde hier schon längst nichts mehr leben. Die wenigen verbleibenden Sippen ziehen hinter den Giganten her, verspeisen die riesigen Tiere, sobald eines von ihnen alt und schwach geworden ist oder sich zu weit von seiner Herde entfernt hat. Es gibt einzelne Oasen des Lebens. Dort sprießen Pflanzen, das Leben wächst und gedeiht und schenkt allen vorbeiziehenden Hoffnung auf eine bessere Zukunft.

II.1.1 Schwerpunkte

Die gewählten Schwerpunkte für die Region Pollen, einem Land aus Eis und Kälte, liegen beim Überlebenskampf. Es geht um grundlegende menschliche Bedürfnisse, allen voran Wärme und Nahrung. Darüber hinaus gibt es weiterführende Informationen zu Bion, dem Burn, der Region und Regeln zur Versporung, sei es durch die Auswüchse von Pandora oder dem regen Drogenkonsum.

II.1.2 Klima

Das Klima in Pollen ist für das Spielgeschehen in drei Klimazonen und darüber hinaus in die üblichen vier Jahreszeiten eingeteilt. Diese Klimazonen bestehen aus:

Dem Norden, inmitten des ewigen Eises, nördlich von Danzig.

Dem Zentrum, eine Permafrostzone, zwischen Eisbarriere und Praha Republika.

Dem Süden, ein kalter und karger Landstrich,

zwischen Praha Republika und den Karpaten.

Das Klima in Pollen hat in Form des Kältewertes (II.1.3 Kälte) einen Einfluss auf das Spielgeschehen. Jeden Tag den die Charaktere erleben, kann der Spielleiter entscheiden ob die Temperatur im Vergleich zum Vortag steigen oder fallen soll. Daraufhin führt er einen Erfolgswurf durch um festzulegen, wie groß die Änderung ist. Jeder Erfolg steht für ein Grad Celsius, bzw. einen Dezimalschritt beim Kältewert. Die Durchschnittstemperaturen und die entsprechenden Kältewerte sind je nach Region und Jahreszeit der Klimatabelle zu entnehmen.

Während der Nachtstunden ist die Umgebungstemperatur um 10° Celsius niedriger. Erst wenn die Umgebungstemperatur unter 10° Celsius fällt, spielt das Klima für den Kältewert eine Rolle. Sobald die Temperatur bestimmt ist, legt der Spielleiter fest, ob weitere Umstände eine Veränderung des Kältewertes zulassen. Zum Beispiel ob Wind weht, es stürmt oder ein Orkan bläst. Da die Charaktere diese Umstände bemerken und in sehr kalten Situationen auch frieren, sollte der Kältewert zu Beginn eines Tages bekannt gegeben werden und den Spielern die Möglichkeit gegeben wird entsprechende Maßnahmen zu ergreifen um eventuelle Schäden zu vermeiden.

Klimatabelle

	Frühling	Sommer	Herbst	Winter
Norden	-25° C. / 3.5	-15° C. / 2.5	-30° C. / 4.0	-35° C. / 4.5
Zentrum	-10° C. / 2.0	+0° C. / 1.0	-15° C. / 2.5	-20° C. / 3.0
Süden	+5° C. / 0.5	+15° C. / 0.0	+0° C. / 1.0	-5° C. / 1.5

II.1.3 Kälte

Aus der Umgebungstemperatur wird ein Kältewert abgeleitet. Dabei entsprechen 0° Celsius einem Kältewert von 1.0. Jedes Grad ins Minus erhöht diesen Wert um einen Dezimalschritt.

Beispiele:

<u>Temperatur</u>	<u>Kältewert</u>
+9° Celsius	0.1
+3° Celsius	0.7
+0° Celsius	1.0
-5° Celsius	1.5
-11° Celsius	2.1
-16° Celsius	2.6

Darüber hinaus hat Wind einen Einfluss auf die Umgebungstemperatur. Dieser ist für die Zwecke

dieses Regelwerkes in drei Stufen eingeteilt und lässt sich direkt in die Umgebungstemperatur einrechnen.

Windböen

reduzieren die Temperatur um 5° Celsius.

Schneestürme

reduzieren die Temperatur um 10° Celsius.

Orkane

reduzieren die Temperatur um 15° Celsius.

Dem Kältewert steht der Wärmewert gegenüber. Dieser bestimmt sich durch die Kleidung die ein Charakter am Leib trägt oder unter welchen Decken er in der Eiskälte begraben liegt. Ist der Kältewert größer als der Wärmewert, dann bekommt der Charakter für den überstandenen Tag die Differenz als Wundschaden angerechnet.

Erfrierungen:

Grad Schaden Symptome

- 1. bis 1.0 blasse Hautfarbe, Schwellung der Hautpartie, Schmerzen
- 2. bis 2.0 blau-rote Hautfarbe, Blasenbildung
- 3. bis 3.0 beinahe schmerzfreies Absterben des Gewebes
- 4. über 3.0 Vereisung und völlige Gewebezzerstörung

Beispiel:

Nicodemus ist dick in Fellkleidung eingehüllt, er besitzt einen Wärmewert von 2.8. Er irrt halb blind durch die eisigen Schneefelder Nordpollens. Es ist Herbst, und es ist äußerst kalt (30°C unter Null), was einem Kältewert von 4.0 entspricht. Er weiß, dass er erfrieren wird, wenn er keinen warmen Unterschlupf findet. Jeden Tag, den er so verbringt, wird er 4.0 – 2.8 = 1.2 Wundschaden erhalten. Das bedeutet, dass er innerhalb von drei Tagen sterben wird.

Er weiß noch nicht, dass morgen ein Schneesturm aufziehen wird, der den Kältewert noch einmal um 10°C senkt. Der Kältewert wird bei 5.0 liegen, und Nicodemus 5.0 – 2.8 = 2.2 Wundschaden nehmen.

II.1.4 Kleidung

Die getragene Kleidung eines Charakters legt den Wärmewert fest mit dem er sich gegen die Kälte schützt. Ähnlich wie Waffen und Rüstungen werden auch wärmende Kleidungsstücke mit Hilfe eines Baukastensystems erstellt. Der endgültige Wärmewert ergibt sich aus der Addition der einzelnen Wärmewerte aller getragenen Kleidungsstücke, wobei der Wärmewert eines Kleidungsstückes niemals negativ sein kann. Wärmewerte sind dabei nicht direkt mit Rüstungswerten verknüpft. Eine Rüstung kann

sehr gut schützen, muss aber deswegen noch nicht maßgeblich zum Kälteschutz beitragen und umgekehrt schützt warme Kleidung nicht automatisch vor Angriffen. Eine Rüstung die sowohl gegen Kälte als auch Feinde schützt, wäre natürlich denkbar aber auch eine enorme Last. Analog zu Waffenwerten und Rüstwert, ergibt sich aus dem Wärmewert Last.

Stoff	Kleiner Teil	Großer Teil	Ganzkörper
Leinen	0.0 - 0.1	0.2 - 0.3	0.4 - 0.5
Wolle	0.1 - 0.3	0.4 - 0.6	0.7 - 1.2
Leder	0.2 - 0.3	0.4 - 0.8	0.9 - 1.5
Kunststoff	0.1 - 0.4	0.5 - 0.9	1.0 - 1.7

Kleidungsoptionen:

“Abgenutzt” - Kleider mit dieser Option wurden schon so lange oder unter so schlechten Bedingungen getragen, dass sie einem Abnutzungsprozess zum Opfer fielen. Sie bedecken zwar noch noch die entsprechenden Körperstellen, aber Löcher, Risse oder einfach abgegriffenes Material führen zu einem geringen Kälteschutz. Alle Lumpen haben diese Option zu eigen.
Wärmewert - 0.2

“Fellfutter” - Das Kleidungsstück wurde mit Fell gefüttert. Durch die zusätzliche Schicht von Tierhaaren wird die Wärme besser am Körper gehalten.
Wärmewert + 0.2

“Pelzfutter” - Das Kleidungsstück wurde mit Pelz gefüttert. Durch die zusätzliche Schicht dicht stehender Tierhaare wird die Wärme wesentlich besser am Körper gehalten.
Wärmewert + 0.4

“Gut isoliert” - Stoffe mit dieser Option wurden Prozessen unterzogen, um sie gegenüber Nässe, kalten Temperaturen und Wind abzudichten. Vielleicht sind dazu die Nähte mit Harz oder Kunstkleber versiegelt oder Nahtstücke querversetzt, was einfacher zu bewerkstelligen aber anfälliger für Risse ist.
Wärmewert + 0.3

“Schlecht isoliert” - Kleidungsstücke mit dieser Option wurden nicht mit Augenmerk darauf hergestellt, Feuchtigkeit draußen und Wärme drinnen zu halten. Die Stoffe werden leicht nass, sind luftdurchlässig und halten die Wärme schlecht am Körper.
Wärmewert - 0.3

“Voreschatologisch” - Nur Stoffe aus Kunststoff

können mit dieser Option ausgestattet sein. Voreschatologische Stoffe stammen noch aus den Produktionsstätten des Urvolkes. Die Nähte sind maschinengefertigt und präzise, die Materialien dünn, aber wärmend und widerstandsfähig, wengleich auch halt.

Wärmewert+0.5 | Anstieg ist von der Lastregelung freigestellt

Trägt ein Charakter mehrere Kleidungsstücke, so werden die Wärmewerte aller einzelnen Stücke zu einem einzigen Wert addiert, mit dem er sich gegen die Kälte zur Wehr setzt. Die Kleiderlast wird durch die Vorkommastelle des addierten Wärmewertes bestimmt. Dieser Lastwert wird genau wie alle anderen vom Grundwert "Motorik" und allen motorikbezogenen Spezialisierungen abgezogen, solange die Behinderung anhält.

Optionale Regel: „Warme Rüstung“

Wenn eine Rüstung kaum Metall aufweist, schützt sie eventuell bis zu einem gewissen Grad auch vor Kälte. Ebenso schützt Fellkleidung bis zu einem gewissen Grad auch vor schädlichen Einflüssen, die mit der Temperatur nichts zu tun haben.

Egal ob der Charakter einfach nur warme Kleidung oder eine Rüstung trägt, die Vorkommastelle wird als Dezimalschritt auf den jeweiligen anderen Wert addiert. Das heißt, ein Satz Lederkleidung mit Wärmewert von 2.6 erzeugt einen Rüstungsschutz von 0.2. Andererseits besitzt eine Lederrüstung mit Rüstwert 1.1 auch einen Wärmewert von 0.1. Diese Wertboni können die Last nicht erhöhen.

Vorteil: Der Verteidigungswert von Charakteren wird nicht dadurch gesenkt, dass sie sich in dicke Fellkleidung einpacken und wird einfacher zu errechnen, da sich die Einflüsse von Last und zusätzlichem Rüstschutz durch Kleidung gerade aufheben.

Nachteil: Es entsteht damit quasi eine Sonderstellung für den Verteidigungswert, während gleichzeitig alle motorischen Spezialisierungen von der zusätzlichen Last betroffen werden.

II.1.5 Hunger

Jeden Tag, an dem sich ein Charakter nicht ausreichend ernährt, hat der Spieler einen Erfolgswurf durchzuführen. Was die notwendige Menge an Nahrungsmitteln darstellt, ist natürlich von Charakter zu Charakter verschieden. Hier sind Spieler und Spielleiter dazu angehalten sich im Einzelfall zu einigen.

Ohne Wasseraufnahme

Erfolge x 0.5 Traumaschaden pro Tag

Ohne Vitaminaufnahme

Erfolge x 0.1 Traumaschaden pro Tag

Ohne feste Nahrung

Erfolge x 0.1 (maximal aber 0.1) Traumaschaden pro Tag

Sollte der Erfolgswurf einen Patzer ergeben, kommt es an diesem Tag zwar nicht zu hungerbedingter Generierung von Traumaschaden, aber es sollte ein unglückliches Ereignis eintreten, das auf die mangelnde körperliche Verfassung des Hungernden zurückzuführen ist. Solange Schaden durch Hunger entsteht, kann weder Wund- noch Traumaschaden regeneriert werden.

Beispiel:

Janosh und Ruben sind seit Tagen auf einem Gletscher unterwegs. Die Nahrungsmittel sind ihnen ausgegangen, erst das Fleisch und das Brot, jetzt auch die Knollen und getrocknetten Früchte. Nur Wasser haben sie im Überfluss. Jeden Tag an dem ihre Ernährung solch grundlegenden Einbußen unterworfen ist, müssen sie Erfolgswürfe ablegen. Ruben würfelt weit mehr Erfolge als sein Begleiter. Er verträgt den Hunger sehr viel schlechter und nach etwa zehn Tagen bricht er tot zusammen.

Janosh der nicht sterben will, tut was notwendig ist. Das Fleisch seines ehemaligen Weggefährten reicht ihm für einige Tage und bringt ihn lebendig ins nächste Dorf.

II.1.6 Bion

Die Qualität der Droge Burn bestimmt sich durch die Größe des Sporenfeldes auf dem die Knospe geerntet wurde. Je größer das Sporenfeld, desto stärker die Droge. Die höchste Qualität lässt sich mit Einschlagkraterknospen erreichen, solchen also, die direkt in einem der Erdenchakren gesammelt wurden.

<u>Sporenfeld</u>	<u>Burnqualität</u>
Kleines Sporenfeld	0.1-0.3
Muttersporenfeld	0.4-0.7
Erdenchakra	0.8-1.0

Die Droge teilt sich in eine Rausch- und eine Stimulusphase. Die Länge der Rauschphase entspricht der Qualität an Dezimalschritten in Stunden. Während dieser Zeit erhält man aufgrund des Drogeneinflusses einen Malus auf alle Proben in Höhe der Qualität der eingenommenen Droge. Die darauf folgende Stimulusphase und die Wirkung des Burn hingegen halten die gleiche Menge an Dezimalschritten in Tagen an.

Wird innerhalb der Rausch- oder Stimulusphase erneut Bion eingenommen, so addiert sich die

Qualität der zweiten Einnahme zur Qualität der ersten Einnahme. Die daraus resultierende Stimulusphase ist aber nur so lang wie sie anhand der zweiten Einnahme gewesen wäre, auch wenn diese kürzer ausfallen würde, als die der Primäreinnahme. Die addierten Qualitäten bestimmen dabei die Wirkung. Diese richtet sich jeweils danach um was für ein Burn es sich handelt, welchem Erdenchakra der Rausch also zugeordnet werden kann.

Bion

Chakra: untere Wirbelsäule

Wert: Qualität x 50 Wechsel

Wirkung: Während der Stimulusphase werden Schäden, die nicht durch Gewalteinwirkung entstehen, um die Qualität des Burns reduziert. So kann Umwelteinflüssen wie Kälte, Hitze, Hunger, Durst oder auch Krankheiten über einen erstaunlich langen Zeitraum getrotzt werden.

Eine Sucht tritt dann ein, sobald zum ersten Mal ein Anstieg der Versporung durch die Einnahme von Burn stattfindet. Wird ein Charakter nach der Droge süchtig, muss er sich in einem ständigen entweder in einer Rausch- oder Stimulusphase befinden. In der übrigen Zeit ist er ohne medizinische Hilfe nicht in der Lage Traumaschaden zu regenerieren.

II.1.7 Versporung

Sowohl das Durchqueren von Sporenfeldern wie auch die Einnahme von Burn führen ohne entsprechende Schutzmaßnahmen zu einer Versporung des Opfers. Der Grad der Versporung wird durch einen Dezimalwert ausgedrückt. Bei Sporenfeldern liegt der Versporungswert bei:

<u>Sporenfeld</u>	<u>Versporungswert</u>
Sporenfeld	0.5 - 1.5
Muttersporenfeld	1.6 - 2.5
Kratersporenfeld	2.6 - 4.0

Dieser Versporung setzt sich ein Charakter aus, wenn er ein solches Feld durchquert, sich länger als ein paar Stunden darin aufhält oder die Knospen des Feldes erntet, wobei das Tragen einer funktionierenden Gasmasken mit Staubfilter vor den größten Auswüchsen dieser Versporung schützt und einen Bonus auf die anfallende Probe verleihen sollte.

Versporung durch Burnkonsum wird hingegen anders berechnet. Hier ist die Qualität der Droge entscheidend, beziehungsweise der erhöhte Qualitätswert wenn eine mehrmalige Einnahme von Burn diesen in die Höhe getrieben hat. Der

Grad der Versporung bestimmt sich also durch die addierten Qualitäten der einzelnen Dosen Burn die innerhalb einer anhaltenden Rausch- bzw. Stimulusphase eingenommen wurden.

Ist man einer Versporung ausgesetzt, wird ein Eigenschaftswurf auf Motorik gegen eine Schwierigkeit in Höhe des Grads der Versporung durchgeführt. Erreicht oder übertrifft man den Grad der Versporung bei diesem Wurf, so bleibt man komplett unbeeinflusst. Wird der Grad der Versporung nicht erreicht, so erhöht sich der eigene Versporungswert um die Differenz zwischen Ergebnis des Eigenschaftswurfs auf Motorik und dem Grad der Versporung. Dabei kann der neue Versporungswert den Grad der Versporung dem man ausgesetzt ist nicht übersteigen.

Ein Patzer bei der Motorikprobe führt nicht automatisch zu einem Anstieg des Versporungswertes, aber ein anderes negatives Ereignis sollte eintreten, beispielsweise Atemnot oder die Beschädigung eines Ausrüstungsgegenstandes durch verklebende Sporen.

Ab einem Versporungswert von über 2.0 ist ein Charakter unwiederbringlich versport (Leperos).

Ab einem Versporungswert von über 3.0 ist ein Charakter der Fäulnis zum Opfer gefallen (Leiche).

Der Versporungswert reduziert sich nicht von allein. Er kann nur mit Hilfe von speziellen Medikamenten reduziert werden.

II.1.8 Biokinetik

Phänomene

Ein freies Aktivieren eines Phänomens ist immer dann möglich, wenn die Spezialisierung „Raptus“ über der Phänomenstärke liegt. Ansonsten ist ein Wurf auf die Spezialisierung „Raptus“ mit Schwierigkeit der Phänomenstärke nötig. Es können nur Phänomene erzeugt werden, deren Phänomenstärke unter der Versporung des Psychonauten liegen.

Nicht jeder Psychonaut kann alle Phänomene seines Raptus hervorrufen. Jeder Dezimalschritt über der Phänomenstärke erzeugt eine Überladung von 0.1, verstärkt also die Wirkung. Ein Phänomen hervorzurufen kostet mindestens eine Aktion.

Bei Erfolg:

Phänomen tritt eventuell mit Überladung ein;

Bei Fehlschlag:

Für den nächsten Versuch - 0.1 auf den Raptuswurf;

Bei Patzer:

Verlust der Verbindung zum Sporenfeld; Wundschaden in Höhe der momentanen Versporung;

Biokinetik:„Umweltanpassung“

Phänomenstärke: 0.0

Der Biokinet ist seit seiner Geburt optimal an seine Umwelt angepasst. Weder Gas noch Staub oder Kälte können ihn stören. Dieses Phänomen ist immer aktiv.

„Herr der ersten Plage“

Phänomenstärke: 0.2

Der Biokinet beherrscht Spinnen und räuberische Einzelinsekten. Pro Überladung von 0.1 ruft er 25 dieser Insekten zu sich. Er kann diese Flut auf seine Gegner lenken. Sie legt pro Runde 2 Meter zurück. Jeweils 50 dieser Insekten verursachen einen Malus von -0.1 auf Motorik und alle motorischen Spezialisierungen und erzeugen pro Runde 0.1 Traumaschaden beim Opfer. Pro Angriff auf sich selbst, kann ein Charakter eine Anzahl gleich dem zehnfachen seines Angriffswertes an Insekten vernichten, wenn sie an ihm haften.

„Giftbiss“

Phänomenstärke: 0.7

Der Biokinet kann sich mit diesem Phänomen Giftsäcke über seinen Zähnen wachsen lassen. Dieser Vorgang dauert einige Stunden. Bei einem Bissangriff hat er darauf hin die Möglichkeit das Gift abzusondern. Das Gift erzeugt bei jedem erfolgreichen Bissangriff (bei dem Wundschaden am Ziel entstanden sein muss), 0.7 Traumaschaden. Die Überladung des Raptuswurfes gibt an, wie viele Giftdosen die Giftsäcke enthalten.

„Schmerzresistenz“

Phänomenstärke: 0.8

Der Biokinet ist mit diesem Phänomen in der Lage für jeden Überladungspunkt den er erzielt, einen Modifikator von - 0.1 durch Wund- oder Traumaschaden zu ignorieren. Mit einer Überladung von 0.3 könnte der Biokinet also Schaden bis zu einer Stufe von 1.5 einstecken, ohne dass dadurch Mali auftreten. Dieses Phänomen wirkt permanent, bis es erneut gewirkt wird.

„Chakrenkommunikation“

Phänomenstärke: 1.2

Der Biokinet kann sich mit Hilfe dieses Phänomens mit einem Muttersporenfeld oder einem anderen

Biokineten verbinden und seine Gedanken übermitteln. Die Entfernung spielt dabei keine Rolle.

„Stärkung“

Phänomenstärke: 1.3

Der Biokinet kann mit Hilfe dieses Phänomens Trauma- und Wundschaden heilen. Befindet er sich auf fruchtbarem Boden und hat mehrere Stunden zur Verfügung, so kann er pro Stunde den Wert der Überladung des Phänomens entsprechend heilen. Zuerst wird der Traumaschaden komplett geheilt, danach der Wundschaden. Dabei vertrocknet die Erde und stirbt ab.

„Channeling“

Phänomenstärke: 1.6

Der Biokinet kann mit Hilfe dieses Phänomens seine Plage an seinem Körper entlang strömen lassen. Pro Überladung von 0.1 kann er bis zu 50 Insekten so steuern. Die Insekten strömen meistens dort hin, wo ein Angriff zu erwarten ist und opfern ihr Leben, um den Biokineten zu beschützen. Jeweils 50 dieser Insekten erhöhen den Verteidigungswert um 0.2. Pro Angriff sterben eine Anzahl an Insekten entsprechend dem zehnfachen des Angriffswertes.

„Absorption“

Phänomenstärke: 2.0

Der Biokinet ist durch dieses Phänomen in der Lage pflanzliche, tierische oder auch menschliche Biomasse zu absorbieren. Wenn der Biokinet sein Ziel für mindestens 5 Runden berührt, setzt die Absorption ein. Das vollständige Aufnehmen dauert Tage, und verursacht einen Malus von - 0.5 auf Motorik und alle motorischen Spezialisierungen des Biokineten für die Dauer.

„Verknospung“

Phänomenstärke: 3.0

Der Biokinet kann seine Erbinformation in Form von Zellbeständen in einem Muttersporenfeld hinterlegen. Stirbt er, so bildet sich daraus nach seinem Tod im Laufe von Monaten oder sogar Jahren ein perfekter Klon ohne die Erinnerungen und die Spezialisierungen. Der Klon wird komplett vom Erdenchakra gesteuert.

Appendix I: Beispielkleidung

Anm.: Der Wärmewert in Klammern bei Kleidung mit der Option "Voreschatologisch" ist der verringerte Wärmewert, der für die Berechnung der Last verwendet wird. Der Wert ohne Klammern entspricht dem effektiven Wärmewert. Siehe Kleidungsoption "Voreschatologisch".

<u>Name</u>	<u>Wärmewert</u>	<u>Optionen</u>
Spitalieranzug	2.0 (1.5)	Voreschatologisch
Wollumhang	0.5	-
Wollparka	0.9	Fellgefüttert, Gut isoliert
Wollschal	0.2	-
Fellmütze	0.4	Fellgefüttert
Pelzfäustlinge	0.5	Pelzgefüttert
Lederjacke	0.5	-
Ledermantel	0.6	-
Pelzgugel	0.8	Pelzgefüttert
Bleicheranzug	1.8 (1.3)	Abgenutzt, Voreschatologisch
Gefütterte Hose	0.6	Fellgefüttert
Schneestiefel	0.3	-
Lumpenumhang	0.1	Abgenutzt
Weiter Leinenrock	0.1	Schlecht isoliert
Gasmaske	0.4 (0.0)	Voreschatologisch, Abgenutzt
Chronistenmaske	0.2	-
Lederstiefel	0.1	-
Lederhandschuhe	0.1	-
Lederne Hose	0.2	-
Hellvetiker-Harnisch	1.3 (0.8)	Voreschatologisch, Abgenutzt
Wollmantel	0.8	Gut isoliert
Warmes Unterhemd	0.2	-
Gefütterte Weste	0.5	Fellgefüttert

Appendix II: Biokineten

Biokinet (schwach)

Motorik: 1.2 Wissen: 1.0
Ausweichen: 1.5 Insektenkunde: 1.2
Klettern: 1.8 Ortskunde: 1.4
Körperwaffen: 1.6 Raptus: 1.3
Laufen: 1.6 Überleben: 1.3
Schleichen: 1.5 Verbergen: 1.4
Springen: 1.6 Wahrnehmung: 1.7

Eigenschaften:

- Biokinese
- Gasunempfindlich
- Kälteunempfindlich
- Staubunempfindlich
- Versporung: 1.6

Sporne: Waffenwert 1.4 | Angriffe: 2
Verknöcherung: Rüstwert 0.7
(Last von -0.1 ist eingerechnet)

Kurzwerte:

Angriffswert: [3.0]
Verteidigungswert: [2.3 / 2.2]
Initiative: [1.0]

Biokinet (stark)

Motorik: 1.4 Wissen: 1.2
Ausweichen: 1.8 Insektenkunde: 1.6
Klettern: 2.4 Ortskunde: 2.0
Körperwaffen: 2.9 Raptus: 3.2
Laufen: 3.1 Überleben: 2.4
Schleichen: 2.2 Verbergen: 2.8
Springen: 1.8 Wahrnehmung: 3.4

Eigenschaften

- Biokinese
- Gasunempfindlich
- Kälteunempfindlich
- Staubunempfindlich
- Versporung: 3.0

Sporne: Waffenwert 1.4 | Angriffe: 2
Verknöcherung: Rüstwert 1.4
(Last von -0.2 ist eingerechnet)

Kurzwerte:

Angriffswert: [4.3]
Verteidigungswert: [4.3 / 3.2]
Initiative: [1.2]