

# MUTANT

## JAHR NULL

Name: **Marl**  
 Rolle: **Vollstrecker**  
 Ausgegebene Erfahrung: **15**

**Hinweise:**

Mutationen werden gezogen, gewürfelt oder aus dem Schnellstarter von der Seite des Uhrwerk Verlags ausgesucht. Zu Beginn werden die mitgeführten Rationen Fraß und Wasser sowie Kugeln mit dem beistehenden Wurf ermittelt.

**ATTRIBUTE**

Stärke	5	Schaden	<input type="radio"/>
Geschickl.	4	Erschöpfung	<input type="radio"/>
Verstand	2	Verwirrung	<input type="radio"/>
Empathie	3	Zweifel	<input type="radio"/>

**ZUSTÄNDE**

Verhungert	<input type="radio"/>	Verdurstend	<input type="radio"/>
Schlaflos	<input type="radio"/>	Erfrierend	<input type="radio"/>

Kritische Verletzungen:

**FERTIGKEITEN**

Auskundschaften (Verstand)	<input type="checkbox"/>
Begreifen (Verstand)	<input type="checkbox"/>
Bewegen (Geschicklichkeit)	1
Emotionsgefühl (Empathie)	<input type="checkbox"/>
Erdulden (Stärke)	3
Heilen (Empathie)	<input type="checkbox"/>
Kraftakt (Stärke)	1
Prügeln (Stärke)	3
Schießen (Geschicklichkeit)	<input type="checkbox"/>
Schleichen (Geschicklichkeit)	1
Manipulieren (Empathie)	<input type="checkbox"/>
Zonenkunde (Verstand)	<input type="checkbox"/>
Einschüchtern (Stärke)	3
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>

**FÄULNISPUNKTE**

<input type="radio"/>
-----------------------

**ERFAHRUNGSPUNKTE**

<input type="radio"/>
-----------------------

**ERSCHEINUNG**

Du bist überdurchschnittlich groß und muskulös. Dein Gesicht ist vernarbt, deine Nase wohl schon mehrfach gebrochen worden. Man sieht dich nie ohne deinen abgewetzten Ledermantel.

**AUSRÜSTUNG**

1	[ ]	Rationen Fraß (2W6)
2	[ ]	Rationen Wasser (1W6)
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
	Kugeln: [ ]	(1W6)

**WAFFEN**

	Bonus	Schaden	Reichweite	Besonderheiten
Schrotttaxt	+1	3	Armeslänge	

**BEZIEHUNGEN****Kumpel**

SC 1: <b>Oktan</b> (Schrauber) stand noch, nachdem ich ihm eins auf die Zwölf gegeben hab.	<input type="radio"/>
SC 2: <b>Krin</b> (Pirscherin) hat mich zum Sterben zurückgelassen.	<input type="radio"/>
SC 3: <b>Finn</b> (Hundeführer) hat an meiner Seite gekämpft.	<input type="radio"/>
SC 4: <b>Miri</b> (Chronistin) ist wunderbar. Eines Tages wird sie mir gehören.	<input type="radio"/>
Ich hasse:	
Ich muss beschützen:	
Mein großer Traum:	

**TALENTE****Fiese Ader**

Wenn du jemanden einschüchterst und dem Ziel dabei Zweifel verpasst, erleidet das Ziel einen zusätzlichen Punkt Zweifel.

**Niemals aufgeben**

Wenn du durch Schaden gebrochen wirst, also deine Stärke auf 0 gefallen ist, kannst du sofort wieder auf die Beine kommen, ohne dass jemand die Fertigkeit Heilen bei dir einsetzt. Würfle auf Erdulden ohne Basiswürfel. Für jede 6 erhältst du einen Punkt Stärke zurück, sodass du weiterkämpfen kannst. Der Wurf kann nicht strapaziert werden. Das Talent hat keine Auswirkungen auf kritische Wunden.

**MUTATIONEN**


**MUTATIONSPUNKTE**

<input type="radio"/>
-----------------------

**RÜSTUNG****Schutz**

--

**Rollenbeschreibung:** Jeder Tag ist ein Kampf ums Überleben – niemand weiß das besser als du. Du hast schon immer gekämpft: Um Fraß, um Kugeln, um Respekt. Sowohl dein Geist als auch deine Knöchel sind gegen die Einwirkung von Gewalt abgehärtet. Einen Kiefer zu zermalmen tut dir nicht mehr weh als einen Stock zu zerbrechen. Du hast gelernt, dass es beim Prügeln nicht nur darum geht, wer der Stärkste ist. Vielmehr wird derjenige überdauern, der niemals aufgibt.

**Hintergrundgeschichte:** Wann wurdest du geboren? Du weißt es nicht. Niemand in der Arche weiß es. Seit du denken kannst, warnt der Älteste: „Sei auf der Hut, verlass die Arche nicht, sonst wird die Fäulnis dich holen.“ Bislang hast du gehorcht und von Rationen aus der Vorzeit gelebt, doch der Fraß wird knapp und die Kämpfe darum gewalttätiger. Kaum einer wagt sich in die Zone – so nennt man die Außenwelt. Es bilden sich Parteien mit Bossen an der Spitze und Sklaven ganz unten. Der Überlebenskampf spitzt sich immer weiter zu. Du hast dich einer kleinen Gruppe angeschlossen. Dein größter Traum ist es, dass die Person, die du liebst deine Gefühle erwidert.



# MUTANT

Jahr Null

Name: **Miri**  
 Rolle: **Chronistin**  
 Ausgegebene Erfahrung: **15**

**Hinweise:**

Mutationen werden gezogen, gewürfelt oder aus dem Schnellstarter von der Seite des Uhrwerk Verlags ausgesucht. Zu Beginn werden die mitgeführten Rationen Fraß und Wasser sowie Kugeln mit dem beistehenden Wurf ermittelt.

ATTRIBUTE			
Stärke	2	Schaden	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Geschickl.	3	Erschöpfung	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Verstand	4	Verwirrung	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Empathie	5	Zweifel	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>

ZUSTÄNDE	
Verhungert	<input type="radio"/>
Verdurstet	<input type="radio"/>
Schlaflos	<input type="radio"/>
Erfrierend	<input type="radio"/>
Kritische Verletzungen:	

FERTIGKEITEN			
Auskundschaften (Verstand)	<input type="checkbox"/>		
Begreifen (Verstand)	<input type="checkbox"/>	1	
Bewegen (Geschicklichkeit)	<input type="checkbox"/>		
Emotionsgefühl (Empathie)	<input type="checkbox"/>	3	
Erdulden (Stärke)	<input type="checkbox"/>		
Heilen (Empathie)	<input type="checkbox"/>	3	
Kraftakt (Stärke)	<input type="checkbox"/>		
Prügeln (Stärke)	<input type="checkbox"/>		
Schießen (Geschicklichkeit)	<input type="checkbox"/>		
Schleichen (Geschicklichkeit)	<input type="checkbox"/>		
Manipulieren (Empathie)	<input type="checkbox"/>	2	
Zonenkunde (Verstand)	<input type="checkbox"/>		
Inspirieren (Empathie)	<input type="checkbox"/>	3	
	<input type="checkbox"/>		
	<input type="checkbox"/>		
	<input type="checkbox"/>		

FÄHLSKALE
<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>

ERFAHRUNGSPUNKTE
<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>

**ERSCHEINUNG**

Du bist klein, dürr und hast einen auffallend ernsthaften, durchbohenden Blick. Du trägst einen Overall, wie ihn die Chronisten eures Volkes tragen.

AUSRÜSTUNG			
1	[ ] Rationen Fraß (1W6)		
2	[ ] Rationen Wasser (1W6)		
3	vergilbtes Notizbuch und Stift		
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
Kugeln: [ ] (1W6)			

WAFFEN	Bonus	Schaden	Reichweite	Besonderheiten
Rohrgewehr	+1	2	Weit	

BEZIEHUNGEN	Kumpel
SC 1: <b>Oktan</b> (Schrauber) wird bald sterben. Es ist nur eine Frage der Zeit.	<input type="radio"/>
SC 2: <b>Krin</b> (Pirscherin) ist die Heldin meiner Geschichte, weiß es aber nicht.	<input type="radio"/>
SC 3: <b>Finn</b> (Hundeführer) ist eine Bedrohung für das ganze Volk.	<input type="radio"/>
SC 4: <b>Marl</b> (Vollstrecker) weiß nicht, was gut für ihn ist, und muss gerettet werden.	<input type="radio"/>
Ich hasse:	
Ich muss beschützen:	
Mein großer Traum:	

**TALENTE**

**Knochenflicker**  
 Du hast gelernt, wie man Knochen sägt und Haut näht, um andere zu retten. Du erhältst +2 zusätzliche Fertigkeitwürfel, wenn du auf Heilen würfelst, um eine kritische Wunde zu versorgen, aber nicht, wenn du jemanden behandelst, der durch Trauma gebrochen ist.

**Ratgeber**  
 Wenn du jemandem hilfst, erhält er einen zusätzlichen Fertigkeitwürfel, sofern er mit seiner Handlung deinen Rat befolgt.

MUTATIONEN

MUTATIONSPUNKTE
<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>

RÜSTUNG	Schutz

**Rollenbeschreibung:** Alles muss aufgezeichnet werden. Alles, was das Volk tut, muss notiert werden. Nichts darf in Vergessenheit geraten. Die Begabtesten unter euch hat der Älteste zu diesem Zweck zu Chronisten ernannt. Sie haben die Aufgabe, das Schicksal des Volkes in ihren vergilbten Notizbüchern aufzuschreiben. Du selbst hast schon viele Bücher gefüllt. Der Älteste wird bald nicht mehr da sein, aber du wirst deinen Eid nicht brechen.

**Hintergrundgeschichte:** Dein abgenutztes Notizbuch begleitet dich überall hin und wird um jeden Preis geschützt. Du bist eines der begabtesten Kinder des Volkes und gehörst mit den anderen Chronisten zu den engsten Vertrauten des Ältesten. Im Gegensatz zu den meisten anderen Mutanten kannst du Lesen und Schreiben. Du stellst dir viele Fragen: Wo kommt das Volk her? Wo sind die Ahnen hin? Welches Wissen gibt es zu entdecken? Kann dieses Wissen euer Volk vor dem Untergang bewahren? Der Arche gehen die Vorräte aus, Banden führen unter dem Befehl verschiedener Bosse Krieg um die Ressourcen. Der Älteste ist schwach und wird bald sterben. Du suchst dir Gleichgesinnte, um zu überleben. Es ist Zeit, sich in die Zone zu wagen. Davon hängt das weitere Überleben des Volkes ab. Dein Traum ist es, die Geschichte der Ahnen zu erforschen und mehr über ihre Lebensweise herauszufinden.



# MUTANT

JAHR NULL

Name: **Krin**  
 Rolle: **Pirscherin**  
 Ausgegebene Erfahrung: **15**

**Hinweise:**

Mutationen werden gezogen, gewürfelt oder aus dem Schnellstarter von der Seite des Uhrwerk Verlags ausgesucht. Zu Beginn werden die mitgeführten Rationen Fraß und Wasser sowie Kugeln mit dem beistehenden Wurf ermittelt.

ATTRIBUTE			
Stärke	3	Schaden	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Geschickl.	5	Erschöpfung	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Verstand	3	Verwirrung	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Empathie	3	Zweifel	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>

ZUSTÄNDE	
Verhungert	<input type="radio"/>
Verdurstet	<input type="radio"/>
Schlaflos	<input type="radio"/>
Erfrierend	<input type="radio"/>
Kritische Verletzungen:	

FERTIGKEITEN			
Auskundschaften (Verstand)	3		
Begreifen (Verstand)			
Bewegen (Geschicklichkeit)			
Emotionsgefühl (Empathie)			
Erdulden (Stärke)			
Heilen (Empathie)			
Kraftakt (Stärke)			
Prügeln (Stärke)			
Schießen (Geschicklichkeit)	2		
Schleichen (Geschicklichkeit)	1		
Manipulieren (Empathie)			
Zonenkunde (Verstand)	3		
Pfadfinder (Geschicklichkeit)	3		

FÄULNISPUNKTE
<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>

ERFAHRUNGSPUNKTE
<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>

**ERSCHEINUNG**

Du bist von drahtiger Gestalt. Das Gesicht unter deiner Kaputze ist vernarbt und bandagiert. Du trägst Regenmantel, Armeestiefel und Rucksack.

AUSRÜSTUNG			
1	[ ] Rationen Fraß (1W6)		
2	[ ] Rationen Wasser (1W6)		
3	Pfeile: 10		
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
Kugeln: [ ] (1W6)			

WAFFEN	Bonus	Schaden	Reichweite	Besonderheiten
Bogen	+1	1	Weit	

BEZIEHUNGEN		Kumpel
SC 1:	<b>Oktan</b> (Schrauber) – großspuriger Idiot. Kommt er mir in die Quere, ist er erledigt.	<input type="radio"/>
SC 2:	<b>Finn</b> (Hundeführer) versteht mich vielleicht. Werde ich mich ihm anvertrauen?	<input type="radio"/>
SC 3:	<b>Marl</b> (Vollstrecker) ist mit mir in die Zone gegangen und hat überlebt.	<input type="radio"/>
SC 4:	<b>Miri</b> (Chronistin) ist eine Gefahr für alle. Ich bleibe auf Abstand.	<input type="radio"/>
Ich hasse:		
Ich muss beschützen:		
Mein großer Traum:		

**TALENTE**

**Fäulnissucher**  
 Wenn du Pfadfinder verwendest und eine 6 würfelst, kannst du entweder den Weg durch den Sektor finden, der die geringste Fäulnis beherbergt, oder die Fäulnisstufe während deines Besuchs im Sektor um eine Stufe verringern.

**Waffenspezialist: Bogen**  
 Du bist Experte in der Verwendung von Pfeil und Bogen. Du erhältst beim Nutzen dieser Waffe zwei zusätzliche Fertigkeitwürfel.

MUTATIONEN

MUTATIONSPUNKTE
<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>

RÜSTUNG	Schutz
Fäulnisschutzanzug	3

**Rollenbeschreibung:** Lass sie dich voller Abscheu anstarren. Sollen sie vor dir zurückweichen, aus Angst, die Fäulnis könnte auf sie überspringen. Dich fürchten sie wie den Tod selbst. Sollen sie doch! Sie meiden dich, aber sie brauchen dich auch. Nur du kennst den Weg durch die Zone, die sicheren Pfade, um die Friedhöfe der Vorzeit zu durchqueren. Du weißt, wo die Artefakte verborgen liegen und wo die Monster hausen. Du bist eine Pirscherin.

**Hintergrundgeschichte:** Die Zone ist ein gefährliches Ödland, ein Labyrinth aus verfallenden Ruinen und dunklen Wäldern. Dort draußen lauern brutale Wilde und mutierte Monstrositäten. Wenn man Glück hat und diese Gefahren überlebt, dann wird die Fäulnis einen holen. An manchen Orten ist sie stärker, an anderen schwächer, aber sie ist fast überall. Du wagst dich hinaus und suchst nach Ressourcen. Ohne die Pirscher würde das Volk noch schneller zugrunde gehen. Ein neuer Auftrag von Boss Alvin. Du sollst eine Gruppe zum „Heiligtum der Ahnen“ führen. Du führst sie durch die Zone, doch du bist nicht deren Beschützerin. Wenn sie sich nicht selbst schützen können, verdienen sie den Tod. Dein Traum ist es, jemanden zu finden, für den es sich zu sterben lohnt.



# MUTANT

Jahr Null

Name: **Oktan**  
 Rolle: **Schrauber**  
 Ausgegebene Erfahrung: **15**

**Hinweise:**

Mutationen werden gezogen, gewürfelt oder aus dem Schnellstarter von der Seite des Uhrwerk Verlags ausgesucht. Zu Beginn werden die mitgeführten Rationen Fraß und Wasser sowie Kugeln mit dem beistehenden Wurf ermittelt.

ATTRIBUTE			
Stärke	2	Schaden	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Geschickl.	4	Erschöpfung	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Verstand	5	Verwirrung	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Empathie	3	Zweifel	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>

ZUSTÄNDE	
Verhungert	<input type="radio"/>
Verdurstet	<input type="radio"/>
Schlaflos	<input type="radio"/>
Erfrierend	<input type="radio"/>
Kritische Verletzungen:	

FERTIGKEITEN			
Auskundschaften (Verstand)	3		
Begreifen (Verstand)	2		
Bewegen (Geschicklichkeit)			
Emotionsgefühl (Empathie)			
Erdulden (Stärke)			
Heilen (Empathie)			
Kraftakt (Stärke)			
Prügeln (Stärke)			
Schießen (Geschicklichkeit)	1		
Schleichen (Geschicklichkeit)	2		
Manipulieren (Empathie)			
Zonenkunde (Verstand)			
Zusammenschustern (Verstand)	3		

FÄULNISPUNKTE
<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>

ERFAHRUNGSPUNKTE
<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>

**ERSCHEINUNG**

Du hast stachelige Haare, immer ein Grinsen im Gesicht und trägst einen dreieckigen Overall. Man sieht dich selten ohne Kabel, Werkzeug, Schrottteile und Glühbirnen.

AUSRÜSTUNG			
1	[ ] Rationen Fraß (1W6)		
2	[ ] Rationen Wasser (1W6)		
3	Taschenlampe		
4	Werkzeugkiste		
5	Seil		
6	Enterhaken		
7			
8			
9			
10			
Kugeln: [ ] (1W6)			

WAFFEN						
	Bonus	Schaden	Reichweite	Besonderheiten		
Bogen	+1	1	Weit			

BEZIEHUNGEN		Kumpel
SC 1:	<b>Finn</b> (Hundeführer) macht mich nervös. Mir gefällt es nicht, wie er mich ansieht.	<input type="radio"/>
SC 2:	<b>Miri</b> (Chronistin) ist hinter meinem Zeug her. Ich behalte sie gut im Auge.	<input type="radio"/>
SC 3:	<b>Krin</b> (Pischerin) ist toll. Ich bleib in ihrer Nähe.	<input type="radio"/>
SC 4:	<b>Marl</b> (Vollstrecker) ist schwer von Begriff. Ich muss ihm alles ganz genau erklären.	<input type="radio"/>
Ich hasse:		
Ich muss beschützen:		
Mein großer Traum:		

**TALENTE**

**Erfinder**  
 Du erhältst einen Modifikator von +2, wenn du auf Zusammenschustern würfelst, um eine neue Apparatur zu erschaffen. Dieser Bonus gilt nicht, wenn du etwas reparierst.

**Technikfreak**  
 Du erhältst einen Modifikator von +2 um ein Artefakt aus der Vorzeit zu begreifen.

**Fliegengewicht**  
 Wenn du dich im Nahkampf verteidigst, kannst du Geschicklichkeit anstelle von Stärke verwenden. Das Talent gilt nicht für Angriffe.

MUTATIONEN

MUTATIONSPUNKTE
<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>

RÜSTUNG		
	Schutz	
Fäulnisschutzanzug	3	

**Rollenbeschreibung:** Für andere Leute ist die Zone ein leeres Ödland voller nutzlosem Müll. Für dich hingegen ist sie eine Goldmine, die niemals ausgeschöpft sein wird. Überall kann man Schrott und Überreste der Vorzeit finden. Du hast die Kunst gemeistert, diese zerstörten technologischen Wunder in neue, gebrauchsfertige Apparaturen zu verwandeln. Das Volk hat gelernt, deine Künste zu schätzen.

**Hintergrundgeschichte:** Schon seit du denken kannst, hast du kaputten Schrott auseinandergenommen und neue Dinge daraus gebaut. Du stehst in Kontakt mit den Pirschern, die dich mit geborgenem Zeug aus der Vorzeit versorgen, und mit den Hehlern, die dir deine Kreationen für Kugeln, Fraß und sauberes Wasser abkaufen. Immerzu sammelst du Schrott ein, der für andere bedeutungslos erscheint. In wenigen Stunden kannst du aus Komponenten Schrottknarren, Schrottrüstungen, Schutzschilde, Fäulnisschutzanzüge, Sprengladungen, Fackeln, Nebelhörner und Lampen zusammenschustern. Dein Talent, Dinge zu erschaffen, macht dich für das Volk sehr wertvoll. Es geht das Gerücht um, dass der Älteste schwächer wird. Er kann angeblich nicht einmal mehr aufstehen. Er hat die Kontrolle über die Arche verloren und Machtkämpfe toben zwischen verschiedenen Parteien. Um zu überleben, hast du dich einer Gruppe angeschlossen. Dein Traum ist es, alle technologischen Wunder der Ahnen zu erforschen, die in der Zone zu finden sind.



# MUTANT

Jahr Null

Name: **Finn**  
 Rolle: **Hundeführer**  
 Ausgegebene Erfahrung: **15**

**Hinweise:**

Mutationen werden gezogen, gewürfelt oder aus dem Schnellstarter von der Seite des Uhrwerk Verlags ausgesucht. Zu Beginn werden die mitgeführten Rationen Fraß und Wasser sowie Kugeln mit dem beistehenden Wurf ermittelt.

ATTRIBUTE			
Stärke	3	Schaden	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Geschickl.	5	Erschöpfung	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Verstand	4	Verwirrung	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Empathie	3	Zweifel	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>

ZUSTÄNDE	
Verhungert	<input type="radio"/>
Verdurstet	<input type="radio"/>
Schlaflos	<input type="radio"/>
Erfrierend	<input type="radio"/>
Kritische Verletzungen:	

FERTIGKEITEN			
Auskundschaften (Verstand)	<input type="checkbox"/>		
Begreifen (Verstand)	<input type="checkbox"/>		
Bewegen (Geschicklichkeit)	1		
Emotionsgefühl (Empathie)	<input type="checkbox"/>		
Erdulden (Stärke)	<input type="checkbox"/>		
Heilen (Empathie)	<input type="checkbox"/>		
Kraftakt (Stärke)	<input type="checkbox"/>		
Prügeln (Stärke)	<input type="checkbox"/>		
Schießen (Geschicklichkeit)	3		
Schleichen (Geschicklichkeit)	3		
Manipulieren (Empathie)	<input type="checkbox"/>		
Zonenkunde (Verstand)	2		
Abrichten (Geschicklichkeit)	3		
	<input type="checkbox"/>		
	<input type="checkbox"/>		
	<input type="checkbox"/>		

FÄULNISPUNKTE
<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>

ERFAHRUNGSPUNKTE
<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>

**ERSCHEINUNG**

Du bist von buckeliger Gestalt, hast ein aufgedunsenes, haarloses Gesicht und scheinst niemals zu blinzeln.

Dein Hund **Grim** ist muskelbepackt, hat nur noch ein Ohr und viele Narben.

AUSRÜSTUNG			
1	[ ] Rationen Fraß (1W6)		
2	[ ] Rationen Wasser (1W6)		
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
Kugeln: [ ] (1W6)			

WAFFEN	Bonus	Schaden	Reichweite	Besonderheiten
Rohrgewehr	+1	2	Weit	

BEZIEHUNGEN	Kumpel
SC 1: <b>Krin</b> (Pischerin) ist das Objekt meiner geheimen Begierden.	<input type="radio"/>
SC 2: <b>Miri</b> (Chronistin) kann mich und meinen Hund offenbar nicht leiden.	<input type="radio"/>
SC 3: <b>Oktan</b> (Schrauber) hält sich für was besonderes – Idiot.	<input type="radio"/>
SC 4: <b>Marl</b> (Vollstrecker) – Grim kann ihn nicht ausstehen, darum mag ich ihn auch nicht.	<input type="radio"/>
Ich hasse:	
Ich muss beschützen:	
Mein großer Traum:	

**TALENTE**

**Kampfhund**  
 Du hast deinen Hund zu einer tödlichen Ketten-säge auf vier Beinen ausgebildet. Du erhältst einen Modifikator von +2 beim Ausführen von Angriffen mit dem Hund.

**Zonenkoch**  
 Du hast gelernt, Fraß auf eine Weise zuzubereiten, mit der die Fäulnis daraus entfernt wird. Auf diese Weise kannst du auch Wasser reinigen. Würfle auf Zonenkunde, jede 6 reinigt 1W6 Rationen Fraß oder Wasser.

MUTATIONEN

MUTATIONSPUNKTE
<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>

RÜSTUNG	Schutz

**Rollenbeschreibung:** Wenn es etwas gibt, woran in der Arche kein Mangel herrscht, dann sind es verwilderte Köter. Im Gegensatz zu den Mutanten des Volks pflanzen sich die Hunde ununterbrochen fort. Um zu überleben, fressen sie Unrat und, wenn es nicht anders geht, andere Köter. Dein Hund bedeutet dir mehr als jeder Mutant. Ihr lebt in einer Symbiose: Du gibst dem Hund Fraß und er geht jedem an die Gurgel, der sich dir in den Weg stellt.

**Hintergrundgeschichte:** Man sieht dich nie ohne deinen Hund Grim. Sie fürchten dich, da dein Hund jedem deiner Befehle gehorcht. Mit Krin hast du dich bereits in die Zone hinausgewagt, da du davon träumst, das Volk eines Tages zu verlassen. Du findest Krin sympathisch, da sie alle anderen Mutanten genauso verachtet wie du. Die meisten sind Idioten, die der harten Realität nicht ins Auge sehen wollen: Das Volk wird sterben. Doch das ist dir egal. Als du mitbekommst, dass Krin mit einigen Verrückten in die Zone aufbrechen will, schließt du dich der Unternehmung an. Die Bandenkriege und der tägliche Kampf um Fraß in der Arche ermüden dich. Der Älteste ist schwach geworden und wurde lange nicht mehr außerhalb seiner Unterkunft gesehen. Dich hält nichts in der Arche und du hast nichts zu verlieren. Du träumst davon, mit deinem Hund die Arche zu verlassen und ein besseres Leben zu finden.

