



EUROPA INFERNA

GRUNDREGELWERK ERRATA 1.00

das dystopische near-future
Fantasypunk Rollenspiel

Ralph Bolanz

Impressum

Perdakon Verlag Freiburg i.Br. UG (haftungsbeschränkt)
Etmattenstraße 24
79112 Freiburg
Alle Rechte vorbehalten

www.perdakon-verlag.de



INHALT

9	PARAPHYSIOLOGIE	S.	3 - 4
	Minotaurus (Lederhaut)		
	Technomorph (Ferne)		
	Quantomorph (Überkritisch)		
	Drache (Hydra)		
12	TECHNOLOGIE	S.	5
	Fallen bauen und stellen (Schaden Kernspalt)		
19	AUSRÜSTUNG	S.	6 - 7
	Munition (Schaden Geschützmunition)		
	Fallen (Schaden Kernspalt)		

Um den nachfolgenden Text so übersichtlich wie möglich zu halten, verzichten wir auf geschlechterspezifische Benennungen. Begriffe wie »Spieler« und »Charakter« sind im generischen Maskulinum gemeint und werden für Menschen jedweden Geschlechts und jeder Orientierung verwendet.

WIDMUNG

Wer von euch ohne Sünde ist, der werfe den ersten Stein. Diese Aussage sollte nur unter folgenden Faktoren getätigt werden:

1. Die Aussage wird nicht von der Person gemacht, die möglicherweise vom Stein getroffen wird.
2. Das potenzielle Ziel des Steins verfügt über ausreichend Panzerung.
3. Die Umgebung ist ein Strand mit feinem Sand, an dem es schlichtweg keine Steine gibt.
4. Das potenzielle Ziel des Steins ist eine scharfe Bombe, und derjenige, der die Aussage macht, befindet sich in sicherer Entfernung.
5. Der potenzielle Schaden des Steins oder die Aussage wurden erratiert.

9 PARAPHYSIOLOGIE

MINOTAURUS: Lederhaut (S. 154)

Die Tabelle zur Kraft „Lederhaut“ sollte wie folgt aussehen:

LEDERHAUT

Grad	Effekt	Anforderung
1	Die Haut des Minotaurus verleiht zusätzliche 10 Punkte Ausdauer.	MACHT 4 W6
2	Die Haut des Minotaurus verleiht zusätzliche 20 Punkte Ausdauer.	Grad 1, MACHT 6 W6, ab Stufe 3
3	Die Haut des Minotaurus verleiht zusätzliche 30 Punkte Ausdauer.	Grad 2, MACHT 8 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 6

Wirkungsdauer <i>augenblicklich</i>
Reichweite <i>Körper</i>
Effektdauer <i>anhaltend</i>

TECHNOMORPH: Ferne (S. 238)

Der Technomorph hat gelernt, seine Kräfte mittels komprimierter Datensignale in die Ferne zu übertragen. Alle seine Kräfte, die zuvor nur auf Berührung wirkten, besitzen nun eine erhöhte Reichweite. **Das Ziel muss sichtbar sein.**

QUANTOMORPH: Überkritisch (S. 229)

Bei der Kraft „Überkritisch“ wurde der Schaden angepasst und die Tabelle sollte wie folgt aussehen:

ÜBERKRITISCH

Grad	Effekt	Anforderung
1	Die thermonukleare Explosion verursacht im Umkreis von 20 W6 Metern 5 W6x5(S-STR) Schaden. Der Quantomorph muss einen unmodifizierten GEIST-Test gegen 8+(3) bestehen (<i>Energetomorph</i> gibt keine zusätzlichen Erfolge!). Gelingt es ihm, findet sich nach 3 W6 Tagen seine Asche wieder und bildet den neuen Quantomorph mit den ursprünglichen Charakteristika. Nach der Wiederauferstehung verliert er 1 GEIST-Pool permanent. Gelingt der Test nicht, wird er zu einem Teil der Asche, welche tagtäglich durch die Gassen und Straßen Europas tanzt.	MACHT 10 W6, nur <i>Diabolus</i> in wahrer Gestalt, ab Stufe 9

Wirkungsdauer <i>1 volle Aktion</i>
Reichweite <i>Körper</i>
Effektdauer <i>1 volle Aktion</i>



DRACHE: Hydra (S. 161)

Die Tabelle zur Kraft „Hydra“ sollte wie folgt aussehen:

HYDRA

Grad	Effekt	Anforderung
1	+1 Kopf, dieser kann insgesamt +1 weitere Person im Nahkampf halten. Bisse eines Hydrakopfes verursachen KRAFT+3(S-KIN) Schaden.	MACHT 4 W6, nur <i>Diabolus in wahrer Gestalt</i>
2	+2 Köpfe, diese können insgesamt +2 weitere Personen im Nahkampf halten. Bisse eines Hydrakopfes verursachen KRAFT+4(S-KIN) Schaden.	Grad 1, MACHT 6 W6, nur <i>Diabolus in wahrer Gestalt</i> , ab Stufe 3
3	+3 Köpfe, diese können insgesamt +3 weitere Personen im Nahkampf halten. Bisse eines Hydrakopfes verursachen KRAFT+5(S-KIN) Schaden.	Grad 2, MACHT 8 W6, nur <i>Diabolus in wahrer Gestalt</i> , ab Stufe 6
4	+4 Köpfe, diese können insgesamt +4 weitere Personen im Nahkampf halten. Bisse eines Hydrakopfes verursachen KRAFT+6(S-KIN) Schaden.	Grad 3, MACHT 10 W6, nur <i>Diabolus in wahrer Gestalt</i> , ab Stufe 9

Wirkungsdauer *1 volle Aktion*

Reichweite *Körper*

Effektdauer *anhaltend*



12 TECHNOLOGIE

12-10 FALLEN BAUEN & STELLEN (S. 300)

Bei der Falle „Kernspalt“ wurde der Schaden angepasst und die Tabelle sollte wie folgt aussehen:

Fallen

Falle	Schaden	Mindestwurf	Aufstellzeit
-------	---------	-------------	--------------

Selbstgebaute Fallen

Fallgrube	2 (A-KIN)	4+	60 Minuten/m ³ /Erfolge
Fallgrube mit Pfählen	5/m (S-KIN)	4+	80 Minuten/m ³ /Erfolge
Granatenfalle	speziell	4+	3 Minuten/Erfolge
Schlingenfalle	speziell	4+	3 Minuten/Erfolge
Sturzfalle	Aufstellzeit/10 (S-KIN)	5+	5 Minuten/Schaden/Erfolge

Kommerzielle Fallen

Anti-Fahrzeug	10 (S-KIN), rüstungsbrechend	4+	3 Minuten/Erfolge
Betäubungsgas	10 (A-GIF)/Fläche 10 m	5+	3 Minuten/Erfolge
Brand	10 (S-FEU)/Fläche 10 m	5+	3 Minuten/Erfolge
EMP	EMP/Fläche 10 m	5+	3 Minuten/Erfolge
Giftgas	10 (S-GIF)/Fläche 10 m	5+	3 Minuten/Erfolge
Kernspalt	5 W6 x 5(S-STR)/Fläche 40 m	6+	3 Minuten/Erfolge
Spreng	10 (S-KIN)/Fläche 5 m	4+	3 Minuten/Erfolge
Tellereisen	5 (S-KIN)	4+	3 Minuten/Erfolge

19 AUSRÜSTUNG

19-16 MUNITION (S. 426)

Schäden in der Tabelle Munition wurden bei der Geschützmunition angepasst und sollten wie folgt verwendet werden:

Munition (Fortsetzung)

Munitionstyp	Kaliber	Typ	Schaden
Munition für Granat- und Raketenwerfer (Fortsetzung)			
10 Sprenggranaten	40 mm	Granatwerfer	18(S-KIN)/5 m Fläche
10 Giftgasgranaten	40 mm	Granatwerfer	12(S-GIF)/10 m Fläche
10 Betäubungsgasgranaten	40 mm	Granatwerfer	12(A-GIF)/10 m Fläche
10 Splittergranaten	40 mm	Granatwerfer	18(S-KIN)/10 m Fläche
10 EMP-Granaten	40 mm	Granatwerfer	EMP/10 m Fläche
10 Sprenggranaten	56 mm	Granatwerfer	20(S-KIN)/5 m Fläche
10 Giftgasgranaten	56 mm	Granatwerfer	14(S-GIF)/10 m Fläche
10 Splittergranaten	56 mm	Granatwerfer	20(S-KIN)/10 m Fläche
10 Betäubungsgasgranaten	56 mm	Granatwerfer	14(A-GIF)/10 m Fläche
10 EMP-Granaten	56 mm	Granatwerfer	EMP/15 m Fläche
10 Sprengraketen	60 mm	Raketenwerfer	18(S-KIN)/5 m Fläche
10 Spliterraketen	60 mm	Raketenwerfer	18(S-KIN)/10 m Fläche
10 Panzerabwehrraketen	60 mm	Raketenwerfer	18(S-KIN) panzerbrech.
10 EMP-Granaten	60 mm	Raketenwerfer	EMP/20 m Fläche
Geschützmunition			
500 Schuss Standard	16 mm	Projektilwaffen	(S-KIN)
500 Schuss Gummi	16 mm	Projektilwaffen	(A-KIN)
500 Schuss Panzerbrechend	16 mm	Projektilwaffen	(S-KIN) panzerbrechend
500 Schuss Markierer	16 mm	Projektilwaffen	-
500 Schuss Splitter	16 mm	Projektilwaffen	(S-KIN)
500 Schuss Explosiv	16 mm	Projektilwaffen	+2(S-KIN)
500 Schuss Radio	16 mm	Projektilwaffen	(S-STR)
500 Schuss Natrium	16 mm	Projektilwaffen	(S-FEU)
500 Schuss Frost	16 mm	Projektilwaffen	(S-KÄL)
1 Schuss Panzerbrechend	75 mm	Projektilwaffen	(S-KIN) panzerbrechend
1 Schuss Splitter	75 mm	Projektilwaffen	(S-KIN)/15 m Fläche
1 Schuss Explosiv	75 mm	Projektilwaffen	+4(S-KIN)/15 m Fläche
1 Schuss Panzerbrechend	120 mm	Projektilwaffen	(S-KIN) panzerbrechend
1 Schuss Splitter	120 mm	Projektilwaffen	(S-KIN)/20 m Fläche
1 Schuss Explosiv	120 mm	Projektilwaffen	+8(S-KIN)/20 m Fläche
1 Schuss Kernspalt	120 mm	Projektilwaffen	+5 W6x5(S-STR)/40 m Fläche
21 Raketen Typ Hydra	Hydra	Raketenwerfer	(S-KIN)/10 m Fläche



19-18 FALLEN (S. 429)

Der Schaden der Falle „Kernspalt“ in der Tabelle Fallen wurden angepasst und sollten wie folgt verwendet werden:

Fallen

Falle	Schaden	MW	Beschaffungszeit	Legalität	KW	Gewicht	Preis
Anti-Fahrzeug	3 W6 (S-KIN), panzerbr.	4+	3 Tage	Illegal	BÜC4+(2)	1,5 kg	350 €
Betäubungsgas	3 W6(A-GIF)/Fläche 10 m	5+	3 Tage	Illegal	BÜC4+(2)	1,5 kg	220 €
Brand	3 W6 (S-FEU)/Fläche 10 m	5+	3 Tage	Illegal	BÜC5+(2)	1,5 kg	250 €
EMP	EMP/Fläche 10 m	5+	3 Tage	Illegal	BÜC6+(2)	2,5 kg	550 €
Giftgas	3 W6 (S-GIF)/Fläche 10 m	5+	3 Tage	Illegal	BÜC5+(2)	1,5 kg	650 €
Kernspalt	20 W6(S-STR)/Fläche 40 m	6+	14 Tage	Illegal	BÜC8+(3)	5 kg	3.600 €
Spreng	5 W6x5(S-KIN)/Fläche 5 m	4+	3 Tage	Illegal	BÜC4+(2)	1,5 kg	180 €
Tellereisen _p	3 W6(S-KIN)	4+	1 Tag	Legal	MEC4+(1)	1 kg	35 €