

# Geofront - Regelerweiterung v1.00

von Maximilian Auernhammer



Dies ist eine notwendige Erweiterung um die Geofront Abenteuer zu spielen zu können. Das Rookie's Die Regelwerk wird hierfür benötigt.

## Inhalt:

- [Charaktererstellung](#)
  - [Scanner](#)
  - [Diagnosesystem](#)
  - [Konstruktionsmodul](#)
- [Waffen und Werkzeuge](#)
  - [Funkverbindungen](#)
- [Charaktere mit speziellen Eigenschaften](#)
- [Kampftabelle – Waffen](#)

## Charaktererstellung:

Alle Charaktere müssen Menschen sein. Die Charakterwerte beziehen sich nur auf die gepanzerten Raumanzüge welche vor der Mission modifiziert werden können. Soziales hat in diesen Abenteuern einen geringen Fokus. Andere Menschen sind in diesem Universum Verbündete und damit immer vertrauenswürdig.

Standardgegenstände in diesem Universum sind:

- **Lebenserhaltungssystem**
- **Funkgerät**
- **Helmlampen**
- **Helmkameras** die die gesamte Mission aufzeichnen.
- **Dienstpistole (Klein | ∞ Munition | Schusswaffe | Schaden: 1 | KritSchaden: 2)**

Diese Module verbrauchen keinen Inventarplatz.

Jeder Charakter hat zudem einen, vom Inventar unabhängigen **Metallvorrat**, welcher für Bau- und Reparaturaufgaben genutzt werden kann.

Metall kann zwischen nah beieinander stehenden Spielern übertragen werden, kostet dem transferierenden Spieler jedoch in Kämpfen eine Runde.

<b>Marine</b>	<b>Techniker</b>	<b>Wissenschaftler</b>
Zähigkeit	Metallspeicher	Wahrnehmung <sup>1</sup>
Fitness <sup>1</sup>	Fahrzeuge & Drohnen <sup>1</sup>	Geschick <sup>1</sup>
Nahkampf <sup>1</sup>	Sprengstoffe <sup>1</sup>	Diagnosesystem <sup>1</sup>
Fernkampf <sup>1</sup>	Bauen & Reparieren <sup>2</sup>	Physik-/Chemie-Scan <sup>2</sup>
Taktischer Scan <sup>2</sup>	Geo-Scan <sup>2</sup>	Bio-Scan <sup>2</sup>

<sup>1</sup> Auf diese Werte muss gewürfelt werden.

<sup>2</sup> Diese Talente können nur mit den Werten 1, 3 oder 5 belegt werden.

- Die Talente **Zähigkeit, Fitness, Nahkampf, Fernkampf, Wahrnehmung** und **Geschick**, werden bereits im Rookie's Die Regelwerk erklärt.
  - Ab **Wahrnehmung** Stufe 5 besitzt der Spieler eine **Fernglas**-Funktion.
- **Taktischer Scan** erlaubt eine Einschätzung von den Angriffsmustern von Feinden, Bedrohungsgrad und deren Schwachstellen. Kann nochmals im Kampf angewendet werden für eine prozentuale Angabe der Trefferpunkte des Gegners. Erlaubt außerdem die Ermittlung der Todesursache bei Leichen und Kadavern.
- **Metallspeicher** bestimmt die Menge an Metall die mitgeführt werden kann. Die maximale Metallkapazität entspricht der Höhe des hier zugewiesenen Wertes. Konstruktion und Reparatur benötigen Metall.
- **Fahrzeuge & Drohnen** erlaubt das Befehligen von Drohnen und das Steuern von Fahrzeugen.
- **Sprengstoffe** umfasst das Abfeuern, Platzieren und Detonieren von Sprengsätzen. Je geringer der Wert umso mehr Zeit benötigt der Charakter zum Platzieren. Zum Detonieren im richtigen Moment muss ein Charakter auf dieses Talent würfeln.
- **Geoscanner** offenbart Hohlräume, versteckte Gänge und zeigt eine Grundstruktur des Raumes an. Gescan der Stufe 5 zeigt die Struktur von angrenzenden Räumen.
- **Bauen & Reparieren** erlaubt das Bauen der [hier](#) aufgeführten Gegenstände. Zudem erlaubt es das Reparieren (Regeneration von Trefferpunkten) von Spielercharakteren, Drohnen und Ausrüstung. Es werden Trefferpunkte in Höhe des Talentwertes regeneriert und eine Einheit Metall abgezogen. Nicht anwendbar wenn das Ziel bereits alle seine TP verloren hat. Kostet in Kämpfen eine Runde.
- **Bioscanner** gibt Aufschluss auf biologische Aktivität und fertigt detaillierte biologische Analysen zum Scanziel an. Zeigt das Ziel keine Lebenszeichen, schlägt der Scan fehl.
- **Physik-/Chemiescanner** gibt Aufschluss auf die chemische Zusammensetzung sowie Masse des Scanziels.
- **Diagnosesystem** gibt nützliche Hinweise und kann alle Logikaufgaben lösen.

### Scanner:

Scanner dienen zum Sammeln von Informationen in der Spielwelt und werden im Logbuch gespeichert. Die Stufe des Scanners bestimmt nur dessen Reichweite:

- Stufe 1: Kein Scan möglich.
- Stufe 3: Kurzstrecke, 5 m Reichweite
- Stufe 5: Langstrecke, 15 m (etwa eine Raumgröße)

Auf Scanner muss nicht gewürfelt werden. Solange sich ein gültiges Scanziel in

Reichweite befindet, ist der Scan automatisch erfolgreich.

Die Ergebnisse der Scans befinden sich vorgefertigt in den jeweiligen Abenteuerdokumenten.

Ein Beispiel für das Ergebnis eines Bioscans auf einen normalen Menschen in dieser Welt:

**Mensch:**

**Bioscan:** *“Der Homo Viator (lat. “Der reisende/pilgernde Mensch”) ist aus jüngsten evolutionären Entwicklungen entstanden, welche für Resistenzen gegen Muskel- und Knochenabbau in der Schwerelosigkeit sowie radioaktive Strahlung im Weltall sorgten. Besagte Entwicklungen rechtfertigten eine Abtrennung in der Biologie zum Homo Sapiens Sapiens.*

**Diagnosesystem:**

Dieses System ist eine Hilfestellung, wenn die Spieler nicht weiterwissen. Man muss auf es würfeln. Bei Erfolg gibt der Spielleiter einen Tipp.

Desweiteren kann das Diagnosesystem verschlüsselte Informationen entschlüsseln, Passwörter knacken und alle mit Logik lösbaren Aufgaben lösen. Wenn notwendig erfüllt es auch die Funktion des Talents Menschenkenntnis aus dem Grundregelwerk.

**Konstruktionsmodul:**

Die nachfolgende Liste enthält alles was mit dem Konstruktionsmodul erstellt werden kann. Diese Gegenstände können nicht wieder zurück zu Metall konvertiert werden!

- Kleine Gegenstände kosten 1 Einheit Metall und benötigen mindestens Konstruktion der Stufe 1.
- Große Gegenstände kosten 3 Einheiten Metall und benötigen mindestens Konstruktion der Stufe 3.
- Drohnen kosten 5 Einheiten Metall und benötigen Konstruktion der Stufe 5.

**Drohnen:**

Drohnen dienen als Erkunder und Unterstützer für die Spieler, sie gelten aber nicht als eigenständige Charaktere. Um eine Drohne zu nutzen muss ein Charakter mit Drohnenkontrolle über [Funk](#) einen Befehl geben. Drohnen verbrauchen keinen Inventarplatz weil sie sich selbst tragen. Drohnen haben ein eigenes Inventar welches mit Waffen und Ausrüstung belegt werden kann.

Es darf nur eine Drohne für die gesamte Gruppe mitgeführt werden.

Drohnen haben keine eigene Intelligenz, sondern müssen immer manuell gesteuert werden. Drohnen können in Kämpfen nicht selbstständig agieren. Ein Wurf auf Drohnenkontrolle ist jedoch nur bei anspruchsvollen Befehlen wie einem Angriff oder der Nutzung eines Werkzeugs notwendig. Einfache Kommandos wie der Gruppe folgen finden passiv und ohne Würfelwurf statt.

Die Spieler können das sehen und hören was die Drohne wahrnimmt. Drohne und Spieler

können nur kommunizieren wenn eine Funkverbindung besteht, ansonsten schaltet die Drohne in den Standbymodus und wartet auf der aktuellen Position bis wieder eine Verbindung besteht.

- **Stationäre Drohne**  
8 Trefferpunkte, kann einen kleinen oder großen Gegenstand tragen.  
Verankert sich nach Aktivierung am Einsatzort. Inaktiv muss sie von zwei Spielern mit je zwei Händen getragen werden.
- **Fahrende Drohne**  
4 Trefferpunkte, kann einen kleinen Gegenstand tragen.
- **Fliegende Drohne**  
2 Trefferpunkte, kann fliegen.

Drohnen dienen zur Aufklärung oder zur leichten Kampfunterstützung. Sie können aber aufgrund ihrer hohen Kosten, Aufwand und geringen TP keinen Spielercharakter ersetzen.

### **Waffen und Werkzeuge:**

**Hinweis:** Schusswaffen sind in diesem Universum keine Laserwaffen, sondern verschießen magnetisch beschleunigte Metallstifte. Schusswaffen werden bei ihrer Konstruktion mit voller Munition hergestellt. Die Munitionskapazität gibt an, wie oft man mit einer Waffe angreifen kann, bevor nachgeladen werden muss. 1 Munition entspricht einer Angriffsaktion (einer Feuersalve), nicht einem einzelnen Schuss.

- **Kampfmesser**  
**(Klein | Nahkampfwaffe | Schaden: 2 | KritSchaden: 3)**  
*Beschreibung: "Ein besonders auf Planeten mit starkem Pflanzenbewuchs verbreitetes Schnittwerkzeug, hat jedoch in der Offensive seinen Zweck als Notfallwaffe zur Selbstverteidigung gefunden. Die Klinge kann auf Knopfdruck nach vorne in den Machetenmodus geklappt werden."*
- **Großschwert**  
**(Groß | Nahkampfwaffe | Schaden: 3 | KritSchaden: 4)**  
*Beschreibung: "Eine ungewöhnliche, schwer zu meisternde Waffe. Sie findet eigentlich nur bei Exzentrikern innerhalb der Offensive ihre Nutzer. Die Vorschriften der Offensive raten von dessen Benutzung ab, verbieten sie aber aufgrund ihrer beträchtlichen Kampfkraft nicht."*
- **Maschinenpistole**  
**(Klein | 4 Munition | Schusswaffe | Schaden: 2 | KritSchaden: 3)**  
*Beschreibung: "Die elektromagnetische 16mm-Maschinenpistole (kurz: e16MP) ist eine verbreitete, vollautomatische Sekundärwaffe für die Infanterieeinheiten der Offensive. Aufgrund ihres hohen Gewichtes kann man es nur in einem ACF-Raumanzug einhändig führen. Für Benutzer ohne einen solchen Anzug gibt es einen zweiten Handgriff und einen ausfahrbaren Schaft."*
- **Maschinenpistolenmunition**  
**(Klein)**  
Bei einer Konstruktion wird 8 Munition hergestellt.

- **Gewehr**  
**(Groß | 4 Munition | Schusswaffe | Schaden: 3 | KritSchaden: 4)**  
 Verfügt über eine **Fernglas**-Funktion.  
*Beschreibung: "Das elektromagnetische 32mm-Kadenzbeschleuniger-Gewehr (kurz: e32KG) gehört zur Standardausrüstung aller Infanterieeinheiten der Offensive. Es bietet eine enorme Durchschlagskraft und verfügt über ein Zielfernrohr."*
- **Gewehrmunition**  
**(Klein)**  
 Bei einer Konstruktion wird 4 Munition hergestellt.
- **Granatwerfer**  
**(Klein | Sprengwaffe | 1 Munition | Sprengstoffe | 6 Schaden)**  
 Probe auf das Talent Sprengstoffe. Kann Hindernisse wegsprengen. Erlaubt das Verschießen von Sprengsätzen und damit die Nutzung im Kampf. Sprengsatz nicht inbegriffen!  
*Beschreibung: "Eine vorrangig von den Sprengkommandos der Offensive benutzte Waffe. Sie wird seitlich am Unterarm befestigt und verschießt mit hoher Kraft Sprengsätze."*
- **Sprengsatz**  
**(Klein | Sprengwaffe | 6 Schaden)**  
 Probe auf das Talent Sprengstoffe. Kann Hindernisse wegsprengen. Verursacht immer 6 Schaden für alles im Explosionsradius von 3 m. (Kein kritischer Bonusschaden möglich.) Auch per Hand platzierbar, jedoch kann es ohne Granatwerfer nicht im Kampf eingesetzt werden. Sprengung erfolgt dann entweder bei Aufprallkontakt oder manuellem Zündbefehl.
- **Ventil-Vektor**  
**(Groß | Schusswaffe | 1 Munition | Schaden abh. von Inhalt)**  
 Versprüht den Inhalt von Kanistern. (1 voller Kanister gilt als 1 Munition.) Der Wurf ist aufgrund der einfachen Bedienung stets um 2 erleichtert.  
*Beschreibung: "Der Ventil-Vektor ist ein vielseitiges Werkzeug, welches primär in den wissenschaftlichen Einrichtungen der Administration benutzt wird. Solange es mit der passenden Flüssigkeit gefüllt ist, findet es viele Verwendungsmöglichkeiten: Vom Sterilisieren der Arbeitsumgebungen bis zum Löschen von Bränden."*
- **Kanister**  
**(Klein)**  
 Kann jede beliebige Flüssigkeit lagern und mit dem Ventil-Vektor verschossen werden.  
 Bei Konstruktion werden 2 Einheiten hergestellt.  
*Beschreibung: "Ein widerstandsfähiger Behälter, welcher einer Vielzahl von Substanzen trotzen kann. Wird hauptsächlich zum Sammeln wissenschaftlicher Proben benutzt."*
- **Grabungsgerät**  
**(Groß | Nahkampfwaffe | Schaden: 2 | KritSchaden: 3)**  
 Kann grobes Gestein entfernen, auch als Nahkampfwaffe nutzbar.  
*Beschreibung: "Ein für den Bergbau konzipiertes schweres Gerät, welches effektiv grobes Gestein zerkleinern kann. Angeblich gibt es Techniker der Offensive die es*

*erfolgreich als Waffe nutzen um sich zu verteidigen.“*

- **Kampfschild  
(Klein | 2 TP)**

Ein zusammenklappbarer Kampfschild, der physischen Schaden absorbiert. Der Schild hat seinen eigenen Trefferpunktevorrat von maximal 2 TP. Der Spieler muss explizit sagen, dass er ihn gerade in der Hand hält.

*Beschreibung: “Der 2DF Taktische Einsatzschild ist ...”*

- **Schubdüsen  
(Groß)**

Passiv, erleichtert Proben für die Talente Fitness und Geschick jeweils um 2, zudem annulliert es Schaden durch Stürze.

- **Seilwinde  
(Klein)**

Ermöglicht das Abseilen von Personen und Lasten.

- **Klappbrücke  
(Groß | 4 TP wenn als Deckung genutzt)**

Ausgeklappt 4 m lang. Ermöglicht das sichere Überqueren von Schluchten und Löchern. Kann zudem auch zum Verbarrikadieren von Türen oder als Deckung genutzt werden.

- **Funkfackel  
(Klein)**

Vielseitige Lichtquelle und [Funk](#)signalerneuerer.

Bei Konstruktion werden 8 Einheiten hergestellt.

*Beschreibung: “Ein in unerforschten Gebieten ohne Langstreckenfunknetz notwendiges Hilfsmittel. Wird auch zur Signalisierung von Landezonen benutzt.”*

### **Funkverbindungen:**

Zur Kommunikation zwischen Spielern bzw. Spielern und Drohnen ist eine Funkverbindung notwendig. Eine Funkverbindung hat auf offenem Gelände etwa eine Reichweite von 250 m und in Gebäuden oder Höhlen eine Reichweite von 15 m (meist etwa eine Raumgröße.) Funkfackeln bilden einen Knotenpunkt für Funkverbindungen und verlängern somit deren Reichweite. In Gebäuden oder Höhlensystemen sollte somit in jedem Raum eine Funkfackel hinterlassen werden.

### **Charaktere mit speziellen Eigenschaften:**

Nur für fortgeschrittene Gruppen geeignet (muss vom Spielleiter erlaubt werden):

Möchte ein Spieler seinen Anzug mit einer sehr mächtigen Fähigkeit ausstatten, so kann er im Austausch dafür die negative Eigenschaft **“Prototypanzug”** bekommen. Möchte jemand sein Konstruktionsmodul anwenden um einen Spieler in einem Prototypanzug zu reparieren, so werden pro Anwendung 2 TP weniger repariert. (Reparaturen mit Konstruktion der Stufe 1 sind somit nicht mehr möglich.)

Mächtige Fähigkeiten:

- Fliegen
- 2 mechanische Zusatzarme

Für eine extrem starke Fähigkeit gibt es auch die negative Eigenschaft **“Geheimtechnologie”**, diese senkt reparierte TP um 4.

### **Kampftabelle – Waffen:**

<b>Name</b>	<b>Schaden</b>	<b>KritSchaden</b>	<b>Munition</b>	<b>Sonstiges</b>
Fäuste	1	2	-	Nahkampf
Messer	2	3	-	Nahkampf
Schwert	3	4	-	Nahkampf
D-Pistole	1	2	∞	Fernkampf
M-Pistole	2	3	4	Fernkampf
Gewehr	3	4	4	Fernkampf
Sprengsätze	6	6	1	Trifft alle Ziele im Sprengradius

### **Lizenrechtliches:**

Geofront Regelerweiterung ist eine Pen-and-Paper-Regelerweiterung für Rookie's Die.  
Copyright © 2021, Maximilian Auernhammer (rookies.die@gmail.com)



Dieses Werk ist unter einer Creative Commons Lizenz vom Typ Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International zugänglich. Um eine Kopie dieser Lizenz einzusehen, konsultieren Sie <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.de> oder wenden Sie sich brieflich an Creative Commons, Postfach 1866, Mountain View, California, 94042, USA.