



EXO TOMB

Exo Tomb

Ein Spiel von Tobias Spitzbarth

Credits:

Spielidee und -Design, Lore: Tobias Spitzbarth

Artwork und Creature Design: Christian Dohlen

Combat Assistant-STL-Design: Dice Per Second 3D Druck

Mit freundlicher Unterstützung von **Dice Per Second 3D Druck**.

Bei der Erschaffung dieses Spiels wurde **keine generative AI** verwendet.

© [2026] Bristle and Broadsword. Alle Rechte vorbehalten.

Dieses Werk ist urheberrechtlich geschützt. Vervielfältigung, Verbreitung, Übersetzung – auch auszugsweise – ist ohne ausdrückliche schriftliche Genehmigung des Urhebers nicht gestattet.

Exo Tomb™ ist ein geschützter Titel. Alle darin enthaltenen Texte, Regeln und Illustrationen sind geistiges Eigentum des Autors.

Achtung!

Exo Tomb ist noch kein fertiges Spiel. Beim vorliegenden Regelwerk handelt es sich um eine Spieltestversion. Wenn du das Gefühl hast, dass diese Regeln fehler- oder lückenhaft, schlecht ausbalanciert oder in anderer Weise mangelhaft sind, würden wir uns über dein Feedback freuen. Bitte sende dieses an **halyx@bristle-and-broadsword.de**.

Exo Tomb

Spieltestregeln - Version 0.8.1

2301 – Exoplanet 12: Inmitten der kargen Einöde ragt ein gewaltiges, von Sandstürmen verwittertes Bauwerk empor. Der Eingang gleicht einem gähnenden, schwarzen Schlund. Die Bedeutung der fremdartigen Symbole an den Wänden interessiert dich nicht. Du bist nur ein Typ mit einem Plasmablaster. Und die Überreste der außerirdischen Zivilisation versprechen gutes Geld.

Wagst du es, einzutreten?

Die Grundlagen

Was ist Exo Tomb?

Exo Tomb ist ein miniatur-agnostischer Sci-Fi Dungeon Crawler für einen Spieler. Du übernimmst die Rolle eines Tomb Warriors, der die Ruinen einer längst vergessenen, außerirdischen Zivilisation nach Schätzen durchstreift. Dabei kann es sich um einen Söldner, einen Forschungsabenteurer, oder schlicht um einen Plünderer handeln. Mit nichts als deinem Blaster und deinem Verstand wagst du dich in die dunklen Abgründe der Ruine, kämpfst gegen uralte Gefahren und sammelst Relikte. Jede Entscheidung könnte deine letzte sein.

Was bedeutet miniatur-agnostisch?

Exo Tomb ist an keine Produktreihe eines bestimmten Herstellers gebunden. Benutze einfach eine Miniatur, die dir gefällt. Egal, ob es eine Figur ist, die du bereits in deiner Sammlung hast oder ob du sie 3D-druckst oder kitbasht. Wie auch immer dein Weltraumabenteurer aussehen soll: Deiner Kreativität sind keine Grenzen gesetzt.

Kitbashing

Exo Tomb lädt ausdrücklich dazu ein, Miniaturen zu verwenden, die du bereits besitzt. Die Tomb Warriors auf Exoplanet 12 stammen aus unterschiedlichsten Hintergründen, und ihre Ausrüstung ist oft ein improvisiertes Sammelsurium aus alter Militärtechnik, kolonialer Ausrüstung und geborgenen Relikten. Deshalb passt Kitbashing hervorragend zum Setting des Spiels. Zögere nicht, Modelle umzubauen, Ausrüstung zu verändern oder Teile verschiedener Bausätze zu kombinieren, um deinen eigenen Tomb Warrior zu erschaffen. Abgenutzte Rüstungen, provisorische Modifikationen und ungewöhnliche Technologien fügen sich besonders gut in die raue Welt von Exo Tomb ein.

Spielmaterial

Um Exo Tomb spielen zu können, benötigst du nur eine Hand voll Spielmaterialien:

- Einen Satz Würfel (W4, W6, W10, 1W100)
- Eine Miniatur, die deinen Tomb Warrior darstellt (Basegröße 25 - 32mm)
- Miniaturen, um die Kreaturen der Ruine darzustellen (Basegröße 32 mm)
- Stift und Papier
- Charakterbogen
- Eine Karte der Ruine
- Ruinenmarker
- Combat Assistant

Combat Assistant

Der Combat Assistant ist eine physische, vereinfachte Darstellung des Schlachtfeldes, in dem die Kämpfe in Exo Tomb ausgetragen werden. Er enthält vier Stellplätze. Diese sind für feindliche Kreaturen vorgesehen, wobei diese die Entfernung zu deinem Tomb Warrior anzeigen. Diese lauten: Nahkampf (**Melee**), kurze Distanz (I), mittlere Distanz (II) und weite Distanz (III). Weitere Informationen zum Combat Assistant findest du im Kapitel „Kampf“ (*siehe Seite 8*).

Ruinenmarker

Ruinenmarker (kurz Marker) werden dazu benutzt, um wichtige Objekte und Ereignisse in der Ruine anzuzeigen. Pro Raum kann nur ein einzelner Marker vorhanden sein. Wie Marker platziert werden und was sie im Spiel bewirken, erfährst du auf den Seiten 7 und 29.

Ruinenpool

Der Ruinenpool ist die Gesamtheit der Marker, die für das Spiel gebraucht werden. Sämtliche Marker werden blickdicht verwahrt. Hierzu eignet sich zum Beispiel ein Würfelbeutel.

Attribute

Ein Tomb Warrior besitzt drei Attribute, die sich direkt auf das Spielgeschehen auswirken:

Leben

Dies stellt die Lebensenergie, die Ausdauer und den allgemeinen Gesundheitszustand des Tomb Warriors dar. Wird er während seines Aufenthalts in der Ruine verwundet, sinkt seine Gesundheit. Du verlierst das Spiel, wenn das Leben deines Tomb Warriors auf 0 oder niedriger sinkt.

Energie

Dies stellt den Vorrat an Energiezellen dar, den der Tomb Warrior mit sich trägt. Energie wird zum Beispiel benötigt, um Räume zu scannen, Spezialfähigkeiten von Ausrüstung zu aktivieren oder bestimmte Raumaktionen zu nutzen. Bestimmte negative Effekte innerhalb der Ruine können Energiezellen auch ausbrennen, wodurch sie verloren gehen.

Rüstung

Rüstung ist ein Überbegriff für verschiedene Arten von Abwehrmechanismen, über die ein Tomb Warrior (und dessen Gegner) verfügt. Dabei kann es sich zum Beispiel um physische Panzerung, Energieschilde oder andere Formen der Schadensbegrenzung handeln. Jeder Punkt Rüstung reduziert den von Kreaturen empfangenen Schaden um 1.

Charakterbogen

Fülle zunächst deinen Charakterbogen aus. Jeder Charakter beginnt standardmäßig mit

- 12 Leben
- 1 Energie



- 0 Rüstung.

Jeder Tomb Warrior startet das Spiel mit einem **KDS-Plasmablastrer** und einem **Kampfmesser** (*siehe Kapitel „Kampf“, Seite 8*).

Spielablauf

Eine Spielrunde läuft stets in drei Phasen ab: Der **Scan-Phase**, **Expeditions-Phase** und der **Koloniephase**.

In der Scan-Phase wird das Layout der gesamten Ruine festgelegt. Die Anordnung der verschiedenen Räume wird ermittelt und die Position von Kreaturen und Relikten wird aufgedeckt (*Seite 7*).

In der Expeditionsphase macht sich dein Tomb Warrior auf, die zuvor gescannte Ruine zu erforschen. In dieser Phase rückt er von Raum zu Raum vor, bekämpft Kreaturen und sammelt Relikte und andere Ressourcen und versucht, mit reicher Beute aus der Ruine zu entkommen (*Seite 8*).

In der Koloniephase kehrt der Tomb Warrior zurück nach Sūryōdayam-City, um seine gefundenen Relikte zu verkaufen, seine Ausrüstung aufzustocken und sich zu erholen. Diese Phase ist nur im Kampagnenspiel relevant (*Seite 15*).

Der Scan

Bevor du die Ruine zum ersten Mal betrittst, musst du sie erst scannen. Gehe dabei wie folgt vor:

1. Benutze die im Download enthaltene, vorgefertigte Karte, um die Ruine darzustellen.
2. *Alternativ:* Zeichne eine Ruine mit 9 Räumen und verbinde diese beliebig miteinander. Diese Räume können jede beliebige Form, Größe und Detailreichtum haben. Das Layout deiner Ruine entscheidest du selbst. Gib jedem dieser Räume eine Nummer von 1-9. Erwähle anschließend jeweils einen Raum zum Ein- bzw. Ausgang.
3. Würfle jetzt für jeden Raum mit einem W10 auf die Raumentabelle, um zu ermitteln, um welchen Raumtyp es sich handelt. Notiere dir das Ergebnis auf einem Zettel oder direkt auf der Karte. **Eine Liste aller Räume findest du auf Seite 28.**
4. Lege nun sämtliche Ruinenmarker blickdicht in den Ruinenpool ab (z.B. in einen kleinen Würfelbeutel). Ziehe verdeckt für jeden Raum einen Marker und lege ihn auf die entsprechende Stelle auf der Karte. Pro Raum darf nur ein Marker liegen. Wiederhole dies, bis jeder Raum einen Marker hat. Benutze folgende Marker:
 - 2 Reliktmarker
 - 4 Kreaturenmarker
 - 3 Ereignismarker
 - Kontrollmarker
 - Schreckensmarker
5. Platziere einen Kreaturenmarker aus deinem Ruinenpool auf den Ausgangsraum.
6. Platziere deinen Tomb Warrior im Eingangsraum.

Wichtig! Der Eingangsraum darf keinen Kreaturenmarker haben. Ziehst du für den Eingangsraum einen Kreaturenmarker, so wird dieser zurück in den Ruinenpool und ziehe erneut.

Erneut Scannen

Einmal pro Ruine, zu jedem beliebigen Zeitpunkt im Spiel (außerhalb von Kämpfen) kannst du **1 Energie** ausgeben, um die Ruine erneut zu scannen. Dadurch besteht die Chance, Räume, die du bereits vorher durchsucht hast, erneut mit Kreaturen, aber auch mit Relikten zu füllen. Durch einen erneuten Scan wird jeder Raum, in dem sich kein Marker mehr befindet, wieder mit solchen befüllt. Ziehe für jeden leeren Raum verdeckt einen Marker.

Es ist möglich, dass Räume keine Marker beinhalten, wenn nicht genug Marker im Ruinenpool vorhanden sind.

Raumaktionen, die du bereits aktiviert hast, werden reaktiviert und können erneut eingesetzt werden.

Der Raum, in dem du dich gerade befindest, wird **nicht** vom Scan betroffen und bleibt unverändert.

Die Expedition

In der Expeditions-Phase macht sich dein Tomb Warrior auf, die Ruine zu erforschen. Er startet dafür stets im Eingangsraum. Während der Expedition wird er sich mit Gefahren und Herausforderungen konfrontiert sehen. Wie diese abgehandelt werden, wird in diesem Kapitel beschrieben.

Räume

In jeder Runde kannst du dich in einen angrenzenden Raum bewegen, insofern dieser mit deinem aktuellen Aufenthaltsort verbunden ist. Immer, wenn du einen neuen Raum betrittst, werden folgende Aktionen in genau dieser Reihenfolge angewendet (insofern zutreffend):

1. Raumeffekt
2. Ruinenmarker einsammeln/anwenden
3. Kampf
4. Raumaktion
5. Sonstiges (z.B. Gegenstände anwenden, Kontrollmarker benutzen etc.)

Die meisten Räume haben Sonderregeln, mit denen du interagieren kannst und/oder musst. Diese werden in Effekte und Aktionen aufgeteilt.

- **Effekte** sind passive Sonderregeln, sie gelten, solange du dich in diesem Raum aufhältst. (außer, die Raumbeschreibung sagt etwas anderes).
- **Aktionen** sind Sonderregeln, die du ausnutzen kannst, aber nicht musst. Jede Raumaktion lässt sich nur einmal pro Durchlauf ausführen, außer, du scannst die Ruine erneut (*siehe „Erneut Scannen“, Seite 7*).

Ruinenmarker

Marker werden in vier Kategorien unterteilt:

Relikte

Reliktmarker zeigen an, wo sich in der Ruine die wertvollen Alien-Relikte befinden. Um das Spiel zu gewinnen, benötigst du eine bestimmte Anzahl an Relikten (*Siehe Seite 15*). Jeder eingesammelte Reliktmarker bringt dich daher näher ans Ziel.

Betrittst du einen Raum mit einem Reliktmarker, so nimm diesen an dich und verwahre ihn auf einem gesonderten Stapel.

Kreaturen

Die Ruinen werden von feindseligen Kreaturen bewacht. Manche sind uralte Grabwächter, die seit Jahrtausenden durch die dunklen Korridore wandern. Andere sind außerirdische Wesen, die

sich in den verfallenen Hallen ihre Nester gebaut haben. Kreaturenmarker zeigen an, in welchen Räumen sich diese Kreaturen aufhalten. Wichtig: Die Marker zeigen nicht an, um welche Kreatur es sich genau handelt.

Betrittst du einen Raum mit einem Kreaturenmarker, würfle auf der Kreaturentabelle auf Seite 31, um zu sehen, welche Kreatur sich dir in den Weg stellt. Anschließend entbrennt ein Kampf mit der entsprechenden Kreatur. Die Regeln für Kämpfe findest du auf Seite 11. Lege den Marker anschließend in den Ruinenpool zurück.

Ereignisse

In den Ruinen gibt es weit mehr zu entdecken als Relikte oder Kreaturen. Ereignismarker stellen dich vor Herausforderungen oder Entscheidungen.

Wenn du einen Raum mit einem Ereignismarker betrittst, würfle auf die Tabelle auf Seite 29, um zu erfahren, was auf dich zukommt. Handle das entsprechende Ereignis ab und lege den Marker anschließend zurück in den Ruinenpool.

Du kannst dich entscheiden, die Herausforderung zu ignorieren. In diesem Fall musst du das Ereignis nicht abhandeln. Wirf den Ereignismarker zurück in den Ruinenpool.

Schreckensmarker

Schreckensmarker stellen einmalige und besonders gefährliche Kreaturen dar. Sie werden ausschließlich in Missionsruinen eingesetzt. Welcher Schrecken durch den Schreckensmarker dargestellt wird, hängt von der jeweiligen Mission ab.

Kontrollmarker

Dieser Marker symbolisiert eine antike Kontrollvorrichtung. Mit seiner Hilfe kann der Tomb Warrior Kreaturen aus dem Weg befehlen, versteckte Relikte offenbaren oder den Weg anderweitig ebnen.

Betrittst du einen Raum mit einem Kontrollmarker, kannst du diesen an dich nehmen. Zu jedem beliebigen Zeitpunkt im Spiel kannst du den Kontrollmarker opfern. Wenn du dies tust, ziehe verdeckt fünf Marker aus dem Ruinenpool und wähle drei davon aus (hast du weniger als fünf Marker in deinem Ruinenpool, ziehe so viele Marker, wie möglich). Tausche diese nun gegen drei beliebige Marker, die sich bereits in der Ruine befinden. Wirf die zwei übrigen Marker und die

Kampf

Jede Waffe in Exo Tomb hat ein eigenes Profil. Dieses besteht aus dem Namen der Waffe, ihrem Angriffswert (der über verschiedene Distanzen veränderbar sein kann), zwei verschiedene Schadensarten und eventuelle Spezialregeln. Der Schaden ist in Nahkampf (oben) und Fernkampf (unten) unterteilt und jeweils mit einem / getrennt. Die Zahl vor dem / ist der reguläre Schaden, den die Waffe bei einem normalen Treffer verursacht. Die Zahl hinter dem / ist der Schaden, der bei einem Volltreffer ausgeteilt wird (siehe unten).

Melee: 1 I: - II: - III: - Schaden: 2/W4 Spezial: -
-/-

W6	Kreatur
1-3	Abwehrdrohne
4-5	BiMec-Füsilier
6	BiMec-Sentinel

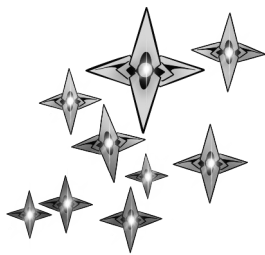


Wirst du in einen Kampf verwickelt, so platziere das Modell der angreifenden Kreatur auf dem Combat Assistant. Insofern keine Sonderregeln anfallen, platziere es auf das **Feld III**.

Wenn du mehrere Waffen bei dir trägst, kannst du zu Beginn des Kampfes zwei davon auswählen (z.B. Plasmablaste und Kampfmesser). Diese beiden Waffen müssen für den gesamten Kampf verwendet werden und können nicht ausgetauscht werden, außer im Wechsel von Fern- zu Nahkampf.

Du kannst pro Runde eine der folgenden Aktionen ausführen:

- **Fernkampf-/Nahkampfangriff:** Du greifst mit deiner Waffe an (siehe unten)
- **Vorrücken:** Bewege das gegnerische Modell ein Distanzfeld näher an deinen Tomb Warrior. Werf einen W6: bei einer 5+ darfst du sofort eine weitere Aktion ausführen.
- **Zurückfallen:** Bewege das gegnerische Modell ein Distanzfeld weiter von deinem Tomb Warrior weg. Werf einen W6: bei einer 5+ darfst du sofort eine weitere Aktion ausführen.
- **Ausrüstung gebrauchen:** Benutze einen Gegenstand aus deinem Inventar.



Hast du deine Aktion ausgeführt, endet deine Runde und die gegnerische Kreatur ist am Zug (*siehe unten*).

Der Kampf endet, wenn der Tomb Warrior all seine Lebenspunkte verloren hat, wenn die Kreatur all ihre Lebenspunkte verloren hat oder wenn sie aus dem Kampf flieht. Manche Kreaturen hinterlassen nach dem Tod Gegenstände, die du an dich nehmen kannst. Diese sind im Kreaturenprofil aufgelistet (z.B.: *Bei Sieg: +1 Energie*).

Wichtig! Das gegnerische Modell kann niemals weiter als **III** von dir entfernt stehen und niemals näher als **Melee** an dich herankommen.

Sollte eine Kreatur auf **III** stehen, so kannst du dich nicht noch weiter von ihr entfernen, wenn du die Aktion **Zurückfallen** ausführst.

Wenn die Kreatur auf **III** steht, und selbst die Aktion **Zurückfallen** ausführt, so geschieht stattdessen gar nichts und die Kreaturenrunde endet.

Fernkampf

Um eine Kreatur mit einer Waffe im Fernkampf anzugreifen, muss sie sich auf einem der Distanzfelder (I-III) befinden. Nun wirfst du einen **W10** und musst mit diesem den Angriffswert der ausgerüsteten Waffe **treffen oder unterbieten**. Der Angriffswert kann je nach Distanz zum Gegner variieren. Gelingt der Angriff, fügt er der Kreatur Schaden entsprechend der jeweiligen Waffe zu.

Beispiel:

Sehen wir uns den Plasmablaster aus obigem Beispiel an. Sein Waffenprofil verrät, dass er auf kurze Distanz (I) auf eine 7 oder niedriger trifft. Auf lange Distanz (III) trifft er lediglich auf eine 1, 2 oder 3. Unter Schaden ist 1/W4 aufgelistet. Das bedeutet, dass er im Nahkampf 1 Schaden verursacht. Im Fernkampf verursacht er dagegen 4 Schaden. Bei einem Volltreffer verursacht er sogar 4+W4 (also insgesamt 5-8) Schaden.

Kreaturenrunde

Die Kreaturen (oder auch *Gegner* oder *gegnerische Modelle*) in Exo Tomb besitzen keine gesonderten Waffenprofile. All ihre Angriffswerte und Fähigkeiten sind in ihrem Profil zusammengefasst. Die unter "Schaden" aufgeführten Werte beziehen sich auf Nahkampf (links) und Fernkampf (rechts). Außerdem verhalten sie sich unberechenbar. Um dies darzustellen, wirf einen W100, um zu sehen, welche Aktion die gegnerische Kreatur ausführt, insofern diese sich auf einem Distanzfeld befindet. Verschiedenen Kreaturen stehen verschiedene Aktionen zur Verfügung. Diese sind im entsprechenden Profil der Kreatur aufgeführt. Vier Beispiele für typische gegnerische Aktionen sind:

- **Fernkampfangriff:** Die Kreatur benutzt Fernkampfwaffen auf die gleiche Weise wie der Tomb Warrior.
- **Vorrücken:** Die Kreatur rückt ein Feld weiter auf den Tomb Warrior zu.
- **Zurückfallen:** Die Kreatur rückt ein Feld vom Tomb Warrior weg.
- **Fliehen:** Die Kreatur flieht aus dem Kampf. Entferne seine Miniatur vom Combat Assistant. Du erhältst keine Belohnung für diesen Kampf.

Garantierter Fehlschlag

Ganz gleich, welche Modifikatoren du durch Ausrüstung, Raumeffekte oder sonstige Umstände erhältst, ein **Angriffswurf von 10 zählt immer als Fehlschlag**.

Volltreffer

Bei einem **Angriffswurf von 1 erzielst du einen Volltreffer**. Geschieht dies, fügst du dem Gegner zusätzlichen Schaden zu. Wirf einen Würfel entsprechend der Angabe hinter dem / im Waffenprofil. Addiere das Ergebnis zu deinem regulären Schaden hinzu. Der KDS-Plasmablaster hat zum Beispiel einen Fernkampfschaden von 4/W4. Bei einem Volltreffer mit dieser Waffe wirfst du also einen W4 und addierst das Ergebnis zum normalen Schaden von 4 hinzu.

Nahkampf

Landet eine Kreatur auf dem Feld „Melee“ auf dem Combat Assistant, so entbrennt ein Nahkampf, dieser wird in jeder folgenden Runde solange fortgeführt, wie sich das gegnerische Modell auf "Melee" befindet.

Nahkämpfe werden, anders als Fernkämpfe, **simultan ausgetragen**. Das bedeutet, dass Spieler- und Kreaturenrunde zu einem verschmelzen und die Nahkampfattacken gleichzeitig gewürfelt werden. Solange sich eine Kreatur auf dem Melee-Platz befindet, kannst du keine anderen Aktionen ausführen, außer im Nahkampf zu kämpfen.

Im Nahkampf wirfst du zwei W10 - einen für deinen Tomb Warrior und einen für das gegnerische Modell. Addiere den Angriffswert der Nahkampfwaffe bzw. den Melee-Wert des Gegners zum Würfelergebnis hinzu. Die Seite mit dem höheren Ergebnis gewinnt und teilt Schaden entsprechend seiner Nahkampfwaffe aus. Bei einem Unentschieden teilen beide Seiten simultan Schaden aus.

Gewinnst du eine Nahkampfrunde und fügst dem Gegner Schaden zu, kannst du dich dazu entscheiden, den Nahkampf fortzuführen oder die Aktion "**Zurückfallen**" auszuführen. Du beginnst mit dem nächsten Zug.

Rüstung

Rüstung kann den empfangenen Schaden abschwächen. Für jeden Punkt Rüstung den du bzw. dein Gegner hat, wird der eingehende Schaden um 1 reduziert, bis zu einem Minimum von 1. Das bedeutet, dass jeder Angriff, unabhängig vom Rüstungswert des Gegners, mindestens 1 Schaden verursacht. Rüstung schützt ausschließlich gegen Schaden, der im Kampf erlitten wurde und nicht gegen andere Schadensquellen.

Marker ablegen

Ist der Kampf beendet, führst du den Kreaturenmarker in den Ruinenpool zurück.

Gegenstände

In Exo Tomb gibt es viele Gegenstände, die deinem Tomb Warrior auf seiner Suche zur Verfügung stehen. Diese werden in drei Kategorien unterteilt: Ausrüstung, Support-Gegenstände und Relikte. Aufgrund ihrer Wichtigkeit für das Spiel und in der Welt von Exo Tomb werden Relikte separat im nächsten Kapitel abgehandelt (*Seite 15*).

Ausrüstung

Als Ausrüstung wird jede Art von Gegenstand bezeichnet, den der Tomb Warrior permanent bei sich trägt. Dazu gehören z.B. Waffen und Rüstungen. Ausrüstung kann nicht während einer Expedition in einer Ruine gewechselt werden. Du musst dich zu Beginn der Spielrunde entscheiden, welche Ausrüstung du mitnimmst. Alle Ausrüstung, die du zurücklässt, geht nicht verloren, sondern wird im privaten Lager deines Tomb Warriors verwahrt.

Support-Gegenstände

Diese Gegenstände kann dein Tomb Warrior in beliebiger Anzahl mit sich führen. Insofern es in der Gegenstandsbeschreibung nicht anders geschildert wird, werden Support-Gegenstände nach dem erstmaligen Benutzen verbraucht und aus dem Spiel entfernt.

Support-Gegenstände können jederzeit vor, während oder nach dem Spiel benutzt werden. Die einzige Ausnahme bilden Kampfsituationen. Hier ist für die Benutzung eines Gegenstands eine Aktion erforderlich (siehe „Kampf, Seite 12“).

Zu jeder Expedition darfst du Ausrüstungsgegenstände der folgenden Kategorien mitnehmen:

- 1 Rüstung
- 2 Waffen
- 2 Support-Gegenstände

Relikte

Die Ruinen von Exoplanet 12 sind voll mit altertümlichen Schätzen. Viele davon könnten einen unschätzbaren Wert für das Fortbestehen der Kolonie sein. Betrittst du einen Raum mit einem Reliktmarker, so kannst du diesen mitnehmen. Es gibt kein Limit für die Anzahl an Relikten, die du bei dir tragen kannst.

Notiere auf deinem Charakterbogen, wie viele Relikte du gefunden hast.

Die Ruine verlassen

Du kannst die Schatzsuche abschließen und die Ruine siegreich verlassen, wenn du alle der folgenden Bedingungen erfüllt hast:

- Du hast mindestens 3 Reliktmarker bei dir
- Du hast den Ausgangsraum erreicht
- Du hast mindestens 1 Leben



Niederlage

Du verlierst das Spiel, wenn

- dein Leben auf 0 sinkt.
- du noch nicht alle nötigen Reliktmarker gesammelt hast und sich weder Relikt- noch Kreaturenmarker in der Ruine befinden und/oder du keine Energie mehr übrig hast, um die Ruine erneut zu scannen

Unfähig, die Ruine zu verlassen wandert dein Tomb Warrior ziellos umher, bis sein Proviant zuneige geht und die Systeme seines Anzugs versagen.

Wenn dein Tomb Warrior im Spiel stirbt und du ein neues Spiel starten willst, kannst du dich dazu entscheiden, eine neue Ruine zu generieren oder die bereits generierte Ruine zu benutzen. Für Letzteres belasse alle Räume so, wie sie sind und reaktiviere die Raumeffekte/-aktionen. Werf anschließend sämtliche Ruinenmarker in den Ruinenpool und verteile sie gemäß den Regeln auf Seite 7.

Die Kampagne

Abgekämpft und müde kehren Tomb Warriors von ihren Expeditionen in die Kolonie zurück: Sūryōdaya City - die neue Heimat der Menschheit auf Exoplanet 12. Unter den weiten Kuppeln können sie frei atmen, ihre Wunden versorgen lassen und die erbeuteten Relikte gegen heiß begehrte Bergungspunkte eintauschen. Hier finden die Abenteurer Rast und Ruhe und das Wichtigste von allen: Hoffnung.

Exo Tomb kann als einmalige Expedition in die Ruinen von Exoplanet 12 gespielt werden. Wenn du allerdings auf ein langwieriges Abenteuer aus bist, kannst du deinen Tomb Warrior auch auf mehrere Missionen nacheinander schicken. In diesem Kampagnenspiel beginnst du das Spiel so, wie oben in den Grundregeln beschrieben. Hast du die erste Ruine erfolgreich verlassen, kannst du das Spiel in der Koloniephase fortsetzen:

Koloniephase

In der Koloniephase kannst du folgende Aktionen in beliebiger Reihenfolge ausführen:

- **Regeneration:** Dein Tomb Warrior erholt sich von den Strapazen der Expedition (siehe unten).
- **Verkaufen:** Verkaufe die in der letzten Ruine gefundenen Relikte (*Seite 18*).

- **Aufstocken:** Kaufe neue Waffen und Ausrüstung (*Seite 19*).

Bergungspunkte (BP)

Bergungspunkte sind eine inoffizielle Währung, die von Halyx Interstellar an Tomb Warriors im Austausch gegen geborgene Ka-Relikte ausgegeben werden. Im Gegenzug können BP zum Kauf von Waffen, Rüstungen und anderen Ausrüstungsgegenständen eingesetzt werden. Zu Beginn der Kampagne hast du keine BP.

Regeneration

Während sich dein Tomb Warrior in der Kolonie befindet, geschehen folgende Dinge:

- Dein Tomb Warrior regeneriert **2W4 Leben**, bis zu seinem Maximalwert.
- Du kannst **50 BP** ausgeben, um das Leben deines Tomb Warriors auf seinen Maximalwert wieder aufzufüllen.
- Die aktuelle Energie des Tomb Warriors wird in die nächste Ruine übertragen. Beträgt die aktuelle Energie 0, so wird sie auf 1 erhöht.

Verkaufen

Die *Halyx Interstellar Corporation* ist die erste Anlaufstelle für Forscher und Schatzsucher, die sich in die finsternen Kavernen der außerirdischen Ruinen wagen. Halyx Interstellar ist gerne bereit, Relikte gegen BPs einzutauschen und Tomb Warriors im Gegenzug mit der nötigen Ausrüstung zu versorgen.

Halyx Interstellar bezahlt dir jeweils **50 BP für ein Relikt**. Du **musst** alle Relikte in deinem Besitz verkaufen und darfst keine zurückhalten. Du darfst außerdem sämtliche

Ausrüstungsgegenstände in deinem Besitz verkaufen. Schlage hierfür auf der Handelstabelle auf Seite 36 nach.

Aufstocken

Du kannst deine BPs verwenden, um neue Ausrüstung zu kaufen. Schlage hierfür auf der Handelstabelle auf Seite 36 nach.

Persönliches Lager

Wie auf Seite 15 beschrieben, kannst du nur eine bestimmte Menge an Ausrüstung auf deine Expedition mitnehmen. Alle weiteren Gegenstände, die du nicht mitnimmst, kannst du im Lager deines Tomb Warriors verwahren. Hierfür findest du auf dem Charakterbogen deines Tomb Warriors einen gesonderten Abschnitt. Gegenstände, die sich im Lager befinden, können nicht während der Scan- und Expeditionsphase genutzt werden. Relikte können nicht im Lager verstaut werden, sondern müssen nach der Expedition verkauft werden.

Aufbruch in die nächste Ruine

Sobald du alle Relikte verkauft hast, kannst du dich auf den Weg in die nächste Ruine machen. Benutze die Anleitung im Kapitel "Der Scan" auf Seite 7, um die neue Ruine zu generieren. Beachte hierfür folgende Änderungen:

- jede neue Ruine enthält einen zusätzlichen Raum.
- addiere für jede neue Ruine +1 auf die Kreaturentabelle.
- füge für jede neue Ruine einen zusätzlichen Kreaturenmarker in den Ruinenpool hinzu.
- füge für jede zweite neue Ruine einen zusätzlichen Reliktmarker in den Ruinenpool hinzu.

- füge für jede dritte neue Ruine einen zusätzlichen Ereignismarker in den Ruinenpool hinzu.
- füge ab der zweiten Ruine den Kontrollmarker in den Ruinenpool hinzu.
- Für jede weitere Ruine benötigst du einen zusätzlichen Reliktmarker, um diese zu verlassen.

Missionsruinen werden für diesen Vorgang ignoriert.

Beispiel:

Die erste Ruine, die dein Tomb Warrior betritt, enthält neun Räume und du benötigst 3 Relikte, um sie zu verlassen. Bei der Begegnung mit einer Kreatur würfelst du einen W6, um zu bestimmen, um welche Kreatur es sich handelt.

Die zweite Ruine enthält 10 Räume und du benötigst 4 Relikte, um sie zu verlassen. Auf der Kreaturentabelle würfelst du W6+1.

In der fünften Ruine findest du 13 Räume und benötigst 7 Relikte. Auf der Kreaturentabelle würfelst du W6+4.

Missionen in verschlossene Ruinen

In der weiten, unberührten Wildnis von Exoplanet 12 finden sich hunderte von Ruinen, die nur darauf warten, von unerschrockenen Tomb Warriors ihrer Schätze beraubt zu werden. Doch einige dieser Ruinen sind seit Jahrtausenden fest verschlossen und ihre Geheimnisse bleiben der Menschheit verborgen - bis jetzt.

Denn wer die das Geld und den Einfluss bei den richtigen Leuten hat, kann das Wissen und die Ausrüstung erlangen, die benötigt wird, diese antiken Strukturen zu öffnen.

Missionsruinen sind einzigartige Strukturen, in denen es um weit mehr geht, als Relikte zu bergen. Die Missionen in diese menschenfeindliche Gewölbe können über das Fortbestehen oder den Niedergang der Menschheit entscheiden.

Mission freischalten

Um eine Mission freizuschalten und eine verschlossene Ruine zu öffnen, benötigst du Relikte. Hierfür zählt die Gesamtheit aller Relikte, die du mit diesem Charakter gesammelt hast, nicht nur die der aktuellen/letzten Ruine. Wie viele Relikte du benötigst, um eine Mission freizuschalten, erfährst du in der jeweiligen Missionsbeschreibung.

Einfügung in die Kampagne und Aufbau

Sobald du genügend Relikte erbeutet hast und bereit bist, die Kolonie zu verlassen, ist die nächste Ruine, die du betrittst automatisch eine Missionsruine. Diese haben einen festen Aufbau und eine festgelegte Anzahl an Räumen. Manche Missionsruinen beinhalten einzigartige Raumtypen, deren Funktionsweise in der jeweiligen Missionsbeschreibung abgehandelt wird.

Schrecken

Jede Mission beinhaltet eine besonders starke, einzigartige Kreatur, einen so genannten Schrecken. Diese heben sich durch ihre Kampfkraft und ihre Sonderregeln von den normalen Kreaturen der Ruine ab. Im Spiel werden sie durch Schreckensmarker dargestellt. Ist ein Schrecken besiegt, wird der Marker aus dem Spiel genommen.

Siegesbedingungen

Reliktmarker können in Missionsruinen normal eingesammelt werden und anschließend verkauft werden. Allerdings benötigst du keine Mindestzahl an Relikten, um eine Missionsruine zu verlassen. Um dies zu tun, gelten die Siegesbedingungen der jeweiligen Missionsruine.

Belohnung

Nachdem du eine Mission abgeschlossen und die Siegesbedingung erfüllt hast, erhältst du eine Belohnung. Diese Effekte sind permanent.

Mission 1 - Primärziel

Biomechanische Krieger – kaum ein Tomb Warrior ist ihnen noch nicht begegnet. Diese abscheulichen Mischwesen aus Fleisch und Maschine patrouillieren in strikten Routen durch die Finsternis, ihren eigenen, fremdartigen Algorithmen folgend. Doch die BiMecs in dieser Ruine sind anders: koordiniert, zielgerichtet, wie von einem fernen Willen gelenkt.

Der Kolonialrat hat eine Expedition zu dieser Ruine genehmigt und den Auftrag erteilt, die Quelle dieses lenkenden Willens aufzuspüren und zu vernichten. Dies könnte nicht nur eine wichtige Informationsquelle über die Funktionsweise der BiMec-Krieger liefern, sondern auch eine potenzielle Gefahrenquelle für die Kolonie beseitigen.

Benötigte Relikte: 6

Siegesbedingungen: Eliminiere den BiMec-Nervenknoten

Räume: 9

Marker:

- 2 Reliktmarker
- 6 Kreaturenmarker
- 4 Ereignismarker
- 1 Kontrollmarker
- 1 Schreckensmarker

Aufstellung: Der Kontrollknoten-Raum zählt als Leere Halle.

Lege den Schreckensmarker in den Kontrollknoten-Raum. Folge anschließend den normalen Regeln zur Raumermittlung.

Sonderregeln:

- Wenn du einen Kontrollmarker einsammelst, erhältst du zusätzlich **1 Kampf-Stim**.
- Kreaturen erhalten folgende Sonderregeln/Boni:
 - *Abwehdrohne:* Wenn die Abwehdrohne im Nahkampf Schaden verursacht, springt sie sofort auf das Feld **III** zurück.
 - *BiMec-Füsilier:* Die Sonderregel **Wachsam** wird bereits bei einer 3 auf einem W6 ausgeführt.
 - *BiMec-Sentinel:* Der Sentinel erhält +1 auf sämtliche Angriffswürfe.

- **BiMec-Bollwerk:** Das Leben des Bollwerks steigt auf 17. Die Regel **Knochenschild** wird bereits aktiviert, sobald sein Leben auf 6 oder niedriger fällt.

Belohnung: Dein Tomb Warrior erhält +1 Schaden gegen Abwehdrohnen, BiMec-Füsiliere, -Sentinels und -Bollwerke.

BiMec-Nervenknotten					
Melee	I	II	III	Schaden	Spezial
-	5	4	2	W4/W4+1	Taktischer Rückzug: <i>Siehe unten.</i>
Rüstung		1	Kommandant: <i>Siehe unten.</i>		
Leben		18			
Schießen		Zurückfallen			
1-25		26-100			

Taktischer Rückzug: Wann immer der BiMec-Nervenknoten Nahkampfschaden von 3 oder höher erleidet, fällt er sofort auf Feld **II** zurück.

Kommandant: Der Nervenknoten kann während des Kampfes BiMec-Füsiliere zu seiner Unterstützung herbeirufen. Diese werden stets ein Feld vor ihm aufgestellt. Ist dies nicht möglich (z.B. weil sich der Nervenknoten auf **Melee** befindet), so kann auch kein Füsilier herbeigerufen werden. Es kann immer nur ein Füsilier auf dem Combat Assistant stehen.

Sobald ein Füsilier auf dem Combat Assistant erscheint, setzt der Nervenknoten ausschließlich die Aktion *Zurückfallen* ein, bis er sich auf **III** befindet. Von da an setzt er ausschließlich die Aktion *Schießen* ein. Wird der Füsilier besiegt, agiert der Nervenknoten wieder gemäß seines Profils.

In der Kreaturenrunde führt der Nervenknoten seine Aktion stets zuerst aus. Hat er dies getan, folgt der Füsilier.

Der Nervenknoten kann über den Füsilier hinweg auf den Tomb Warrior schießen. Dieser kann dies umgekehrt jedoch nicht tun, sondern muss immer den Füsilier angreifen, solange sich einer auf dem Kombat Assistant befindet.

Am Ende der ersten Runde, nachdem sowohl die Aktionen des Nervenknotens als auch des Tomb Warriors abgehandelt wurden, ruft der Nervenknoten automatisch einen Füsilier herbei.

Wann immer der Nervenknoten auf **III** platziert wird, ruft er sofort einen Füsilier herbei (insofern sich nicht bereits einer auf dem Combat Assistant befindet.)

Nach dem Sieg:

Abgekämpft und von biomechanischen Kriegern übel zugerichtet trittst du hinaus in die Sonne. Dein Magazin ist so gut wie leer, deine Kraftreserven erschöpft. Dennoch warst du siegreich.

Die Aufzeichnungen deiner Helmkamera und die Gewebeproben, die du während deiner Mission gesammelt hast, werden der Kolonie gute Dienste erweisen. Xenobiologen werden die Daten analysieren und einen Weg finden, die Ruinenwächter zukünftig effektiver bekämpfen zu können.

Mit dem Tod des Nervenknötens ist auch die Gefahr einer Invasion sehr unwahrscheinlich - zumindest ein Problem weniger, um das sich die Siedler sorgen müssen.

Du setzt dich auf einen Felsen und atmest durch. Dein Blick schweift über den Horizont, über dem eine untergehende Sonne die Wolken rosa-violett färbt. Du empfindest einen tiefen Frieden, wenn auch nur für einen Moment.

Mission 2 - Verstörende Signale

6. Juni 2301: Koloniefunker Sergio Maddan berichtet von wiederkehrenden Funksprüchen, welche aus der Ruine C589 stammten. Die Stimme flehte ihn an, die Ruine aufzusuchen, um ihr zu helfen. Maddan blockierte den Kanal, nachdem er bemerkte, dass es seine eigene Stimme war.

34. August 2301: Tomb Warrior Kristin Rao berichtete von einer bizarren Begegnung in Ruine C589. Am anderen Ende einer deaktivierten Lichtbrücke starrte ihr eine Frau entgegen. Rao beschrieb ihr Gesicht als „nicht richtig“. Laut Halyx-Aufzeichnungen befand sich zu diesem Zeitpunkt keine weitere Person in der Ruine. Rao weigert sich seitdem, die Kolonie zu verlassen.

Mehrere Tomb Warriors werden vermisst. Verstörende Funksprüche suchen die Kolonie heim. Der Eingang dieser Ruine gleicht einem schwarzen Schlund. Der Strahl deines Scheinwerfers vermag es nicht, die Dunkelheit zu durchdringen. Du lädst durch und machst dich an den Abstieg.

Benötigte Relikte: 10

Siegesbedingungen: Finde die vermissten Tomb Warriors, indem du alle Reliktmarker aufsammelst und bezwinde die Makelhafte Form.

Räume: 9

Marker:

- 3 Reliktmarker
- 3 Kreaturenmarker
- 3 Ereignismarker

Wenn du sämtliche Marker in der Ruine verteilt hast, lege zwei zusätzliche Reliktmarker sowie den Schreckensmarker in den Ruinenpool.

Aufstellung: Generiere die Ruine wie im Kapitel "Der Scan" beschrieben.

Sonderregeln:

- Reliktmarker, die in dieser Mission gefunden werden, zählen nicht als Relikte. Sie können in der Koloniehase nicht verkauft werden und zählen nicht zur Gesamtheit der gefundenen Relikte.

- Jedes Mal, wenn du einen Reliktmarker findest, ziehe einen Marker aus dem Ruinenpool:

- Handelt es sich um einen weiteren Reliktmarker, behandle ihn wie das Ereignis "Kampfschauplatz"
- Handelt es sich um den Schreckensmarker, entbrennt ein Kampf mit der Makelhaften Form.

Belohnung: Du erhältst 1 Poloniumkern.

Makelhafte Form					
Melee	I	II	III	Schaden	Spezial
2	7	3	7	W4/W6+1	Hit and Run: <i>Siehe unten.</i>
		"Nicht schießen!": <i>Siehe unten.</i>			
Rüstung	2				
Leben	26	Bei Sieg: Bioprojekttilkanone			
Schießen	Vorrücken		Zurückfallen	Häuten	Einfrieren
1-50	51-70		71-85	86-95	96-100

Hit and Run: Wann immer die Makelhafte Form einen erfolgreichen Fernkampftreffer landet, führt sie anschließend sofort die Aktion **Zurückfallen** aus.

"Nicht schießen!": Die Makelhafte Form gibt sich als Tomb Warrior aus. In der ersten Kampfrunde kannst du weder angreifen, noch vorrücken oder zurückfallen. Die erste Aktion der Makelhaften Form ist immer **Schießen**.

Häuten: Die Makelhafte Form stellt 4 Leben wieder her.

Einfrieren: Die Makelhafte Form erstarrt mitten in der Bewegung. Für diese Runde kann sie keine weiteren Aktionen ausführen.

Nach dem Sieg:

Tot! Sie sind alle tot! Du kanntest einige der Warriors, die in dieser Ruine ihr Ende gefunden haben. Die Kreatur, die sie getötet hat... Was war sie? Ein durch Ka-Technologie mutierter Mensch? Eine besonders hoch entwickelte BiMec-Einheit? Oder etwas völlig anderes? Du hast keine Antwort. Doch nun ist auch sie vernichtet. Doch was immer es war, die Kolonie muss gewarnt werden! Wenn es in den Ruinen Wesen gibt, die einen Menschen so gut imitieren

können, dann besteht die Chance, dass sich bereits jetzt weitere dieser Wesen innerhalb der Kolonie aufhalten!

Referenztabellen

Räume

W10	Bezeichnung	Raumeffekt
1	Leere Halle	kein Effekt.
2	Eingestürzter Saal	Effekt: Du erleidest -2 auf Fernkampfangriffe. Wenn du zurückfällst oder vorrückst, kannst du in dieser Runde keine weitere Aktion ausführen.
3	Kristalhöhle	Effekt: Du erleidest -2 auf Fernkampfangriffe.
4	Geburtskammer	Effekt: Wenn sich in diesem Raum eine Kreatur befindet, addiere +1 auf die Kreaturentabelle.
5	Natürliche Höhle	Effekt: Kreaturen fliehen nicht aus dem Kampf. Entsprechende Würfe werden wiederholt.
6	Überflutete Krypta	Effekt: Du erleidest -1 auf Nahkampfangriffe. Kreaturen starten den Kampf auf II, unabhängig von Sonderregeln.
7	Teleportkuppel	Aktion: Begib dich sofort zum Eingangsraum oder zu einer anderen Teleportkuppel.
8	Überwachungsraum	Aktion: 1 Energie: Identifiziere alle Kreaturen in der Ruine. Würfle für jeden Raum auf der Kreaturentabelle.
9	Resonanzpyramide	Effekt: All deine Fernkampfwürfe erhalten +1.
10	Künstliche Oase	Aktion: Heile sofort 4 Leben.

Ereignisse

W6	Ereignis	Beschreibung
1	Leerer Thron	<p><i>Ein weiter Raum. In der Mitte ein prächtiger Sitz, der für den einstigen Herrscher dieses Bauwerks geschaffen war. Jetzt ist er leer. Du hast eine Mission in dieser Ruine... Doch die Versuchung ist groß.</i></p> <p>Wirf einen W6: 1: -W4 Leben 2-4: Kreatur (würfle auf der Kreaturentabelle) 5: +W4 Leben 6: +1 Relikt</p>
2	Versiegelter Sarkophag	<p><i>Hier ruht ein Ka, einer der einstigen Herrscher dieses Planeten. Man sagt, dass sich unter den Grabbeigaben wertvolle Relikte befinden. Doch nicht alle Gräber sind unbewacht.</i></p> <p>Wirf einen W6: 1-4: +1 Relikt 5-6: Ein BiMec-Sentinel erscheint auf I</p>
3	Verlassenes Nest	<p><i>Unter den Überresten einer zusammengestürzten Apparatur hat sich eine außerirdische Kreatur ein Nest gebaut. Nun ist es verlassen.</i></p> <p>Wirf einen W6: 1: kein Effekt 2-4: +1 Energie 5: +1 Kampf Stims 6: +1 Relikt</p>
4	Versorgungsschlauch	<p><i>Ein ledriger Schlauch schlängelt sich über den Boden. Mit dem richtigen Werkzeug könnte man ihn anzapfen.</i></p> <p>+1 Energie</p> <p>Wirf einen W6: Bei einer 1 verlierst du 1 Leben.</p>
5	Kampfschauplatz	<p><i>Die Wände dieses Raumes sind von Plasmaentladungen versengt und teilweise geschmolzen. Der Boden ist bedeckt mit Blut. In einer Ecke, umringt von toten Alienkonstrukten, liegt die Leiche eines Tomb Warriors.</i></p> <p>Du erhältst einen zufälligen Gegenstand. Wirf hierzu auf der Tabelle "Kampfschauplatz" (Seite 31)</p>

6	Hinterhalt	<p><i>Der Boden ist übersät mit herabgefallenen Brocken, die das Vorankommen erschweren. Plötzlich, ohne Vorwarnung, beginnt sich einer der Felsen zu bewegen.</i></p> <p>Ein Klammerkriecher erscheint auf I</p> <p>Dieses Ereignis kann nicht ignoriert werden.</p>
---	------------	---

Kreaturen

W6 +Ruine	Kreatur
2-4	BiMec-Füsilier
5-6	Abwehdrohne
7-8	BiMec-Sentinel
9-10	Zentropode
11	BiMec-Füsilier
12-13	BiMec-Bollwerk
14	BiMec-Sentinel
15+	Elektrisches Bewusstsein

Kampfschauplatz

W20	Waffe
1	Ganymed-Plasmablaster
2	Schrotflinte
3	Schockstock
4-6	Kampf-Stims
7-9	Notfallbatterie
10	P.T.

Waffen

KDS-Plasmablaster

Melee	I	II	III	Schaden	Spezial
-	7	5	3	1/1 4/W4	-

Ganymed-Plasmablaster

Melee	I	II	III	Schaden	Spezial
-	7	5	3	1/1 5/W5	1 Energie: Wiederhole verpatzte Angriffswürfe für den Rest des Kampfes.

Kali-Plasmakarabiner

Melee	I	II	III	Schaden	Spezial
2	8	5	2	3/W4 4/W4	-

CI-7 Plasma Pulverizer

Melee	I	II	III	Schaden	Spezial
-	8	6	3	1/1 8/W6	1 Energie: Ignoriert Rüstung für den Rest des Kampfes.

Schrotflinte

Melee	I	II	III	Schaden	Spezial
-	8	4	1	1/1 6/W6	Bei einer 1 im Angriffswurf wird das gegnerische Modell 1 Feld zurückgestoßen.

Vengeance-Hullbreaker

Melee	I	II	III	Schaden	Spezial
-1	9	4	2	1/1 8/W10+1	Ignoriert Rüstung Wenn du zurückfällst oder vorrückst, kannst du in dieser Runde keine weitere Aktion ausführen.

Kampfmesser						
Melee	I	II	III	Schaden	Spezial	
1	-	-	-	2/D4 -/-	-	

Schockstock						
Melee	I	II	III	Schaden	Spezial	
2	-	-	-	4/D4 -/-	Ignoriert Rüstung.	

Erd-Relikt						
Melee	I	II	III	Schaden	Spezial	
2	-	-	-	6/D10+1 -/-	Ignoriert Rüstung bei einem Angriffswurf von 10.	

Bioprojektilkanone						
Melee	I	II	III	Schaden	Spezial	
-	1	5	6	1/W4 4/D10	Ignoriert Rüstung. Bei einer 10 im Angriffswurf erleidest du 1 Schaden.	

Rüstung

Rüstungstyp	Rüstungswert	Spezial
Standard-feldrüstung	1	-
Verstärkte Feldrüstung	2	-
Exo-Kampfanzug	2	Wenn du im Kampf die Aktion "Vorrücken" ausführst, kannst du anschließend schon bei einer 4+ eine weitere Aktion ausführen. 1 Energie: verhindere zusätzlich W4 Fernkamfschaden. Setze diese Fähigkeit ein, nachdem der Gegner für seinen

		<p>Schaden gewürfelt hat.</p> <p>Wenn du die Aktion "Zurückfallen" ausführst, kannst du anschließend keine weitere Aktion ausführen.</p>
--	--	--

Support-Gegenstände

Gegenstand	Beschreibung
Kampf-Stims	+5 Leben
Notfallbatterie	+1 Energie
God Juice	Erhöht dein maximales Leben auf 16.
Waffenkiste	<p>Bevor du eine Ruine betrittst, kannst du bis zu drei Waffen und/oder Support-Gegenstände aus deinem persönlichen Lager auswählen, die du in der Waffenkiste lagern willst. Diese Gegenstände können während der Expeditionsphase nicht eingesetzt werden und zählen nicht zu den maximalen Ausrüstungsgegenständen, wie auf Seite 15 beschrieben.</p> <p>Die Waffenkiste selbst verbraucht keinen Slot für Support-Gegenstände.</p> <p>Wenn du nun in einer Ruine mit deinem aktuellen oder zukünftigen Tomb Warrior einen Kontrollmarker findest, kannst du dich dazu entscheiden, die normale Funktion des Markers zu ignorieren und ihn stattdessen dazu zu benutzen, die Waffenkiste zu öffnen die darin gelagerten Gegenstände an dich zu nehmen.</p> <p>Diese Regeln greifen auch, wenn du eine komplett neue Ruine mit einem neuen Tomb Warrior betrittst.</p>
Halyx Xeno Bridge	Wenn du die Bioprojektilkanone bei dir trägst, erhält diese +3 auf alle Angriffswerte.
Poloniumkern	Fügt einem Gegner 3W6+3 Schaden zu. Fügt dir bei Benutzung W6 Schaden zu.
Ra'Tak-Symbiont	Wenn dein Leben auf 0 fällt, kannst du den Ra'Tak-Symbionten opfern, um sofort 4 Leben wiederherzustellen.
P.T. (Persönliches Terminal)	<i>Dies sind die persönlichen Terminals der Männer und Frauen, die auszogen, um die Menschen von Exo12 vor dem Untergang zu bewahren. Jene, die tapfer genug waren, um den Ruinen zu trotzen, zu kämpfen und zu sterben.</i>

	<p><i>Erinnerungen an die Erde, Hoffnungen für ihre neue Heimat, Kindheitsgeschichten, glorreiche Erzählungen aus Jugendtagen, wehmütige Träume von der großen Liebe: das sind die Aufzeichnungen jender, die in die Dunkelheit hinabstiegen und niemals zurückkehrten.</i></p> <p><i>Halte sie in Ehren.</i></p> <p>Notiere dir den Fund eines P.T. auf deinem Charakterbogen.</p>
--	---

Handelstabelle

Gegenstand	Ver- kaufen	Kaufen		Gegenstand	Ver- kaufen	Kaufen
Vollständige Regeneration	-	50		KDS-Plasmablaster	10	30
				Ganymed-Plasmablaster	15	100
Kampf-Stims	20	50		Kali-Plasmablaster	70	120
Notfallbatterie	20	50		CI-7 Plasma Pulverizer	60	225
				Halyx-Laseremitter	105	350
Halyx Xeno Bridge	10	50		Schrotflinte	15	100
				Vengeance-Hullbreaker	135	450
Standardfeldrüstung	25	175		Kampfmesser	10	30
Verstärkte Feldrüstung	60	275		Shockstock	15	80
Exo-Kampfanzug	180	350		Erd-Relikt	55	450
				God Juice	-	400
				Waffenkiste	-	50
				Ra'Tak-Symbiont	100	500
				Polonium-Kern	40	140

Kreaturen

Abwehrdrohne					
Melee	I	II	III	Schaden	Spezial
-	5	4	4	1/W4	Hit and Run: Wann immer die Abwehrdrohne einen erfolgreichen Fernkampftreffer landet, führt sie anschließend sofort die Aktion Zurückfallen aus.
Rüstung:		0	Bei Sieg: +1 Energie		
Leben:		4			
Schießen	Vorrücken				
1-75	76-100				

BiMec-Füsilier					
Melee	I	II	III	Schaden	Spezial
-	7	8	7	1/1	Wachsam: Wenn du die Aktionen Vorrücken oder Zurückfallen einsetzt und anschließend eine 1 würfelst, führt der Füsilier sofort die Aktion Schießen aus.
Rüstung:		0			
Leben:		2			
Schießen	Vorrücken				
1-75	76-100				

BiMec-Sentinel					
Melee	I	II	III	Schaden	Spezial
1	6	5	4	W4/W4	Bei Sieg: +1 Relikt
Rüstung:		0			
Leben:		6			
Schießen	Vorrücken		Fliehen		
1-60	61-99		100		

BiMec-Bollwerk

Melee	I	II	III	Schaden
-1	5	6	7	W4/W4

Spezial

Bombardement: Wenn das Bollwerk auf das Feld III platziert wird (außer in der ersten Runde), führt es augenblicklich die Aktion Schießen aus und verursacht bei einem Treffer 3W4 Schaden.

Knochenschild: Fällt das Leben des Bollwerks auf 4 oder niedriger, erhält es ab dem nächsten Zug +1 Rüstung.

Bei Sieg: +1 Relikt

Rüstung:	1
Leben:	15

Schießen	Zurückfallen
1-80	81-100

Zentropode

Melee	I	II	III	Schaden
3	-	-	-	W6/-

Spezial

Lauerjäger: Wirf zu Kampfbeginn einen W6:
1-5: Platziere den Zentropoden auf II;
6: Platziere den Zentropoden auf I.

Jagdsprung: Wenn der Zentropode auf das Feld III platziert wird, führt er in seiner nächsten Runde einen Jagdsprung aus, der ihn direkt auf **Melee** transportiert.

Rüstung:	1
Leben:	7

Vorrücken	Zurückfallen	Fliehen
1-80	81-95	96-100

Klammerkriecher

Melee	I	II	III	Schaden	Spezial
2	-	-	-	W4/-	Zangenangriff: Landet der Klammerkriecher einen erfolgreichen Nahkampfangriff, so kannst du für den Rest des Kampfes die Aktion "Zurückfallen" nicht mehr einsetzen.
Rüstung:		1			
Leben:		4			
Vorrücken		Zurückfallen		Fliehen	
1-80		81-95		96-100	

Bei Sieg: 1 Energie

Elektrisches Bewusstsein

Melee	I	II	III	Schaden	Spezial
6	7	7	1	2W4/2W4	Durchschlag: Ignoriert Rüstung
Rüstung:		0			
Leben:		6			
Schießen		Vorrücken		Fliehen	
1-60		61-99		100	

Überladen: Bei einem Treffer durch das Elektrische Bewusstsein erhältst du **+1 Energie**.

Kodex

Erde 2204

Ohne eine Filtermaske kann ein Mensch nicht mehr vor die Tür gehen. Ein 100 m²-Apartment zählt als Luxus, den sich nur die oberen 5% leisten können. Die wenigen verbleibenden Naturschutzgebiete des Planeten schrumpfen jährlich. Die Erde ist voll.

Die unter der Last von 22 Mrd. Seelen aufstöhnende Menschheit ringt ums Überleben. Es gibt keinen Lebensraum. Es gibt keine Rohstoffe. Mars und der Jupiter-Saturn-Bund sind unfähig, zu helfen.

Das Ende naht.

Der Astrale Exodus

Der umstrittenen Volkov-Direktive folgend, beendete die gleichnamige Geheimorganisation im Jahre 2189 den Bau an 6 gewaltigen Kolonieschiffen. Mit Langzeit-Kryostase-Kapseln und einem Lazar-Antrieb ausgestattet, sollten diese mehrere Hunderttausend Menschen auf weit entfernte Exoplaneten befördern. Ziel war es nicht, die überbevölkerte Erde zu entlasten – dieser Punkt war längst überschritten – sondern der Menschheit eine Chance auf einen Neuanfang geben.

Die Reise würde, je nach Zielplanet, zwischen 78 und 200 Jahren andauern. Da die Schiffe für den Bau der Kolonien ausgeschlachtet werden sollten, war an eine Reise zurück zur Erde oder zu den anderen Exoplaneten nicht zu denken. Jede Kolonie sollte ihre eigene kleine Blase einer

neuen menschlichen Zivilisation werden. Abgeschirmt vom Rest des Universums und hoffnungsvoll einem Neuanfang entgegenblickend.

Im Jahre 2204 starteten die ersten drei Kolonieschiffe auf ihre Jahrzehnte andauernde Reise: Garuda, Yggdrasil und Olympus. Mit Wehmut und Hoffnung in den Herzen machten sie sich auf zu den Sternen, die Erde für immer hinter sich lassend.

Sūryōdaya City

Im Jahre 2293 erreichte das Kolonieschiff Garuda den Orbit von Exoplanet 12, einem fremdartigen, aber friedlichen Planeten von bizarrer Schönheit. Seine Oberfläche war von weiten Meeren, heißen Wüsten und vereinzelt Wäldern bedeckt, die sich aus korallenartigen Lebensformen zusammensetzten. Diese produzierten den Sauerstoff, wodurch die Siedler die Luft des Planeten theoretisch hätten atmen können. Allerdings enthielt diese auch den Stoff Karmenium, welcher sich als giftig für den menschlichen Organismus entpuppte, sodass die Luft nur für wenige Minuten ohne Atemschutz tolerierbar war.

Die erste und bislang einzige Ansiedlung auf dem Planeten wurde auf den Namen *Sūryōdaya City* getauft. Der innere Kern der Kolonie, wie zum Beispiel die Reaktoren und die Lebenserhaltungssysteme, bestand aus den wiederverwerteten Bauteilen der Garuda. Um ihn herum zog sich ein schützender Wall aus Stahl und Beton, der die Siedler vor Sandstürmen und feindseliger Fauna schützen sollte. Die Sorge um Letztere erwies sich jedoch bald als unbegründet, da es kaum Lebewesen auf dem Planeten gab, die einem Menschen gefährlich werden konnten.

Ruinen in der Wüste

Die letzten Kolonisten waren noch nicht einmal aus dem Kryoschlaf geweckt worden, da begaben sich auch schon Forschungsteams auf ausgedehnte Expeditionen, um die Geheimnisse von Exo12 zu lüften. Schon sehr bald stellte sich heraus, dass die bizarren Felsformationen, welche über die Wüstenregionen verstreut waren, keineswegs natürlichen Ursprungs waren. Voller Eifer und Ehrfurcht verkündeten die Wissenschaftler, die Ruinen einer ausgestorbenen, außerirdischen Zivilisation entdeckt zu haben. Form und Wesen dieses ausgestorbenen Volkes war zu diesem Zeitpunkt noch ungewiss. Man gab ihnen den Namen Ka - ein Begriff wie eine alte Erinnerung aus der irdischen Mythologie.

Da der Kolonialrat den Zutritt zu den Ruinen strengstens untersagte und den Forschern somit der Zutritt verwehrt war, blieben den Kolonisten lediglich Spekulationen über den einstigen Zweck dieser Bauwerke. Einige hielten sie für Zugänge zu ausgedehnten, unterirdischen Wohnkomplexen. Andere vermuteten Forschungseinrichtungen, voll gefüllt mit technologischen Wundern, welche den menschlichen Verstand bei Weitem übertrafen. Doch einige hielten die zyklischen Bauwerke für etwas anderes; etwas finsternes. Sie blickten verunsichert zu den Ruinen empor – und sprachen von Grabstätten.

Tomb Warriors

Mit der sauerstoffreichen, aber dennoch giftigen Atmosphäre von Exo12 stand die Menschheit erneut vor einem Scheidepunkt: Sollten sie auf ewig dazu verdammt sein, sich in ihren Hab-Einheiten zu verkriechen und sich nur mit Umweltanzügen nach draußen zu wagen? Oder sollten sie die Erbsünde von Neuem begehen und das empfindsame Gleichgewicht ihrer neuen Heimat aufs Spiel setzen?

Was anfangs noch als reine Vorsichtsmaßnahme galt – ob aus Angst, Pragmatismus oder bürokratischer Trägheit – wurde unter dem Druck wachsender Unruhen seitens der Kolonisten überdacht. Als die Lebensqualität in *Sūryōdaya City* rapide sank, erlaubte der Rat schließlich erste Expeditionen ins Innere der außerirdischen Ruinen. Mit Hilfe der Alien-Technologie

erhoffte er sich, die Zwickmühle, in welcher sich die Kolonie befand, zu durchbrechen. Alles, was die Ruinen in ihrem Inneren verbargen, sollte dazu genutzt werden, die Lebensqualität der Kolonisten zu verbessern, ohne dabei die Ökosysteme des Planeten zu stören. Daher gestattete es der Rat im Februar 2301 ausgewählten Individuen, altertümlichen Bauwerke zu betreten, um außerirdische Relikte zur Untersuchung in die Kolonie zu bringen.

In offiziellen Berichten wurden diese Individuen als Xeno-Exploratoren bezeichnet. Die wenigen, die die Ruinen betreten und lebendig wieder verlassen hatten, gaben sich einen anderen Namen: Tomb Warriors.

Halyx Interstellar

Zum Zeitpunkt des Aufbruchs von der Erde war Halyx Interplanetary der größte Megakonzern des Sonnensystems. Mit rund 3,4 Milliarden Angestellten und Niederlassungen auf Erde, Mars, Titan, Ganymed sowie diversen orbitalen Plattformen kontrollierte Halyx Interplanetary über 60% der Ressourcenförderung und interplanetaren Transporte im inneren Sonnensystem.

Eines der Nebenziele des Astralen Exodus war es, zu verhindern, dass die Geschicke der Menschheit weiterhin von kalten, mitleidlosen Systemen wie jenen der Megakonzerne gelenkt wurden. Eine Expansion dieser Konzerne auf die Exoplaneten war daher strengstens untersagt.

Dennoch gelang es einer Zelle von Halyx Interplanetary, sich auf die Passagierliste der *Garuda* zu schmuggeln und gründete noch während der Überfahrt die offiziell unabhängige Firma Halyx Interstellar. In *Sūryōdaya City* betreibt der Konzern einen Handelsposten für laborgezuchtetes Gemüse sowie eine Personalvermittlung für sämtliche in der Kolonie anfallenden Arbeiten. Doch ihre Präsenz geht tiefer: Wer in Garuda-01 Zugriff auf Ressourcen, Transport und Fachpersonal haben will, kommt an Halyx schwer vorbei. Unter der Oberfläche hat Halyx ein undurchsichtiges Spinnennetz aus Kontaktleuten, Spionen und Söldnern gesponnen, das bis in die Büros des Kolonialrats reicht.

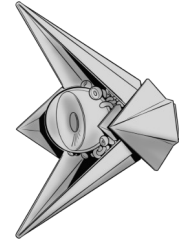
Was als Ideal eines selbstbestimmten Neuanfangs begann, war bereits zur Farce geworden, ehe die ersten Menschen einen Fuß auf den Planeten setzten. Zwischen Konzerninteressen, politischen Grabenkämpfen und wachsendem Überlebensdruck wirkt der Traum von Unabhängigkeit wie ein Relikt – genau wie die Ruinen selbst. Inoffiziell weiß man längst, dass Halyx seine Finger tief in der Kolonie verankert hat. Ein offenes Vorgehen gegen den Konzern würde jedoch bedeuten, die eigenen Prinzipien zu verraten – oder zuzugeben, dass sie längst nichts mehr bedeuten.

Da bislang kein offizieller Funkkontakt mit der Erde etabliert wurde und Raumfahrt zur Heimatwelt ausgeschlossen ist, liegen die wahren Motive von Halyx Interstellar im Dunkeln. Allerdings scheint der Konzern seit einiger Zeit ein auffallend starkes Interesse an den außerirdischen Ruinen zu zeigen. Halyx's Pressesprecher streiten dies jedoch ab.

Kreaturen

Abwehdrohne

Die Hüllen der Abwehdrohnen sind zerkratzt und mit einer dunklen Patina überzogen. Ihre Bewegungen sind abgehakt und stotternd. Durch ihre Audiospeicher hallen fragmentierte Befehle, ausgesprochen vor Jahrtausenden. Doch sie gehorchen noch immer.

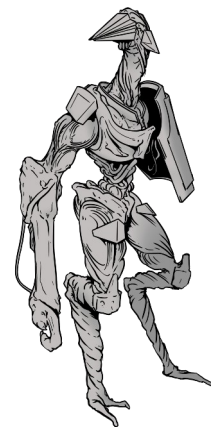


BiMec-Sentinel

Organische Maschinen – gezüchtet für den Krieg. Irgendwo in ihrem Inneren schlägt noch immer ein Herz und ihr kalter Geist erinnert sich an Schlachten, deren Echo längst verhallt ist. Unermüdlich und unaufhaltsam sind sie selbst nach vielen tausend Jahren noch bereit für den Kampf.

BiMec-Füsilier

Einst marschierten Heerscharen von ihnen über die Schlachtfelder von Exo 12 und verbreiteten den Glanz ihrer Herren auf dem ganzen Planeten. Heute sind sie stumme Wachposten in den dunklen Ruinen. Wachsam, immer wachsam, durchlaufen fremdartige Algorithmen ihren Geist, bereit, bei der kleinsten Bewegung zu feuern.



BiMec-Bollwerk

Biomechanische Kolosse, die zu einem einzigen Zweck gezüchtet wurden: Die Grabstätten der Ka bis zum bitteren Ende ihres künstlichen Lebens zu verteidigen. Ihre durch Silikonfasern verstärkten Muskelstränge und ihr dickes Exoskelett verleihen ihnen eine enorme

Widerstandskraft sowohl gegen Nah- als auch Fernkampfangriffe. Im Kampf verlassen sie niemals ihre Stellung, sondern ziehen es vor, Angreifer aus der Entfernung mit einem Hagel explosiver Geschosse einzudecken.



Zentropode

Manchmal ist es schon das leiseste Geräusch, welches einem Tomb Warrior das Blut in den Adern gefrieren lässt. Denn diese insektoiden Lauerjäger vermögen es, sich trotz ihrer beachtlichen Größe selbst in enge Risse im Gestein oder unter Trümmerhaufen zu verkriechen. Schlagen sie zu, so hat ihr Opfer meist nicht einmal die Zeit zu reagieren.

Elektrisches Bewusstsein

Der Wille, der diese Wesen lenkt, ist den Menschen unbegreiflich. Dennoch ist klar, dass diesen Gebilden ein wachsames Bewusstsein innewohnt. Eine konstante, zuckende und knisternde Entladung. Wunderschön, fast hypnotisch. Selbst an einem so fremdartigen Ort wie Exo12 wirken sie fremdartig.

Waffen und Rüstungen

KDS-Plasmablaster (*Kolkata Defense Systems*)

Diese Waffe beruht auf den frühesten Entwürfen für Plasmatechnologie und wurde im Laufe der Jahrzehnte immer mehr verbessert und verfeinert. In den Fabriken von Kolkata Defense Systems wurden diese handlichen Gewehre in Massenproduktion hergestellt. Zur Zeit des Aufbruchs von der Erde galt der KDS-Plasmablaster als Standardbewaffnung für viele irdische Armeen und Sicherheitskräfte.

Ganymed-Plasmablaster (*Kolkata Defense Systems*)

Diese Weiterentwicklung des Standard-Plasmablasters kam erstmals während der Ganymed-Niederschlagung zum Einsatz. Dank der verbreiterten Plasmaspule und dem verlängerten Lauf ist diese Waffe nicht nur durchschlagskräftiger, sondern gleichzeitig auch treffsicherer.

Kali-Plasmakarabiner (*Kolkata Defense Systems*)

Der Plasmakarabiner wurde für den Kampf auf beengtem Raum, wie zum Beispiel in Raumschiffen oder in Bunkeranlagen geschaffen. Dank des verkürzten Laufs lässt er sich auch in engen Gängen gut handhaben. Ein Bajonett und ein metallischer Sporn an der Unterseite des Gewehrknaufts machen ihn darüber hinaus zu einer passablen Nahkampfwaffe. Im heimischen Sonnensystem kam diese Waffe selten zum Einsatz, doch dank der Öffnung der Ka-Ruinen erfreut sie sich unter den Tomb Warriors wachsender Beliebtheit.

Schrotflinte

Trotz des technologisch eindrucksvollen Arsenal, das der Menschheit zur Verfügung steht, gibt es Situationen, die sich am besten durch ein paar Ladungen Wolfram und Schwarzpulver lösen lassen. Diese Waffen gelten als Relikte aus der alten Heimat und werden mit großem Respekt behandelt.

CI-7 Plasma Pulverizer (*Cydonia Industries*)

Der Pulverizer wurde sowohl von marsianischen, als auch von irdischen Streitkräften eingesetzt und diente vorrangig als Linienbrecher und zur Stürmung befestigter Stellungen. Eine Betätigung des Abzugs verschießt zwei kurz aufeinander folgende Plasmaladungen, die bei ungepanzerten Zielen enormen Schaden anrichten können. Die Hitzesicherungen der Waffe lassen sich mit einem einfachen Kniff aushebeln, sodass der Pulverizer überhitzt werden kann, um auch gegen schwer gepanzerte Ziele effektiv vorzugehen.

Halyx-Laseremitter (*Halyx Interplanetary*)

Diese auch auf große Distanz tödliche Waffe kommt dank der engen und gewundenen Gänge der Ruinen nur selten zum Einsatz. Hat ein Tomb Warrior jedoch die Möglichkeit, sein Ziel aus der Entfernung aufs Korn zu nehmen, so offenbart der Laseremitter sein ganzes Potential. Mit punktgenauer Tödlichkeit kann diese Waffe selbst widerstandsfähige Gegner zu Fall bringen, ohne, dass der Schütze sich aus der Sicherheit seiner Deckung bewegen muss.

Vengeance-Hullbreaker (Cydonia Industries)

Diese tragbare Belagerungswaffe, die ursprünglich von Cydonia Industries entwickelt wurde, sollte dazu dienen, Schiffsrümpfe und Bunkertüren aufzusprengen. Wie die meisten Waffen, die für Enteraktionen entwickelt wurden, kam auch der Hullbreaker nur selten zum Einsatz. Auf Exo 12, wo die schier unzerstörbaren Ruinenmauern den meisten Durchbruchversuchen trotzen, ist sie allerdings wahres Gold wert. Da er ursprünglich für den Einsatz im Weltraum konzipiert war, wo Gewicht eine geringe Rolle spielt, ist der Hullbreaker jedoch schwer und unhandlich.

Kampfmesser

Zur standardmäßigen Nahkampfbewaffnung der Tomb Warriors zählt stets ein Messer. Dabei handelt es sich meist um robuste, massenproduzierte Armeeklingen. Manche Kämpfer bevorzugen es jedoch auch, mit traditionellen irdischen Waffen wie Bichwas und Krismessern in den Kampf zu ziehen.

Schockstock

Die humorvoll als Schockstöcke bezeichneten Elektroimpuls Waffen dienten vorrangig Sicherheitspersonal zur Kontrolle von aufgebrachten Menschenmengen. Sie sind eine Mischung aus Schlagstock und Viehtreiber und können Stromstöße von 6.000 Volt austeilen. Dadurch sind sie auch besonders effektiv gegen gepanzerte Gegner, welche in den Tiefen der Ruinen zu finden sind.

Bioprojektilkanone (Ka-Technologie)

Bisher wurden 16 dieser sonderbaren Waffen gefunden und kein Modell gleicht einem anderen. Es scheint sich um eine tragbare Version der Kanonen zu sein, welche in das Exoskelett der biomechanischen Soldaten der Ka integriert sind. Diese bizarren Waffen bestehen zum Teil aus einer unbekannten Metalllegierung und zum Teil aus organischem Gewebe. Die Oberfläche der Kanone fühlt sich unangenehm warm an und dicht unter der gummiartigen Ummantelung pulsieren Flüssigkeiten. Die Munition besteht aus separaten, larvenähnlichen Lebensformen, die im Inneren der Waffe heranreifen und die mittels Kontraktion aus dem Lauf hervorgespiesen werden. Bei unsachgemäßer Handhabung kann es vorkommen, dass diese "Ammo-Bugs" aus der Waffe entkommen und den Träger attackieren.

Standardfeldrüstung

Ein Aramidanzug mit eingearbeiteten Keramikplatten, der auf der Erde hauptsächlich von Aufklärungs- und Spähtruppen, Corporate Milizen und Spezialeinheiten der Ordnungshüter getragen wurde. Sie bedeckt lediglich die wichtigsten Körperregionen, ist dafür aber leicht, beweglich und bietet Schutz gegen die meisten Projektil- und leichte Plasmawaffen.

Verstärkte Feldrüstung

Ein Großteil der Heere der Erde trugen verschiedene Ausführungen dieses Rüstungstyps. In der Regel bestehen sie aus ineinander greifenden Keramikplatten mit Titanverstärkungen über den lebenswichtigen Organen. Dadurch bietet sie großen Schutz gegen die meisten Plasma- und Laserentladungen sowie gegen Klingen- und Wucht Waffen. Die Rüstung bietet zudem Platz für Lebenserhaltungssysteme wie Luftfilter, Wundverschlussschaum und einen einfachen Flüssigkeitswideraufbereiter.

Exo-Kampfanzug

Schwer, laut und unaufhaltsam - das ist der Exo-Kampfanzug, der nur von Elite-Stoßtruppen in den lebensfeindlichsten Kriegsgebieten getragen wurde. Auf Exo 12 gibt es nur wenige, die sich diese Art Rüstung leisten können, die sie zu einer mobilen Waffenplattform werden lassen. Schusswaffen können mit den Zielsystemen des Kampfanzuges gekoppelt werden, wodurch sie sich auch im Sprint noch zielsicher abfeuern lassen können. Der Träger wird durch mehrere Lagen von Titan- und Cermetplatten geschützt, die durch eine interne Servovorrichtung angetrieben werden. In Notsituationen kann ein Plasma-Deflektorschild aktiviert werden. Dieses erzeugt eine kurzlebige, dünne Schicht aus ionisiertem Gas, welches eintreffende Geschosse abdämpft.

Supportgegenstände

Kampf-Stims

Ein starker Cocktail aus verschiedenen schmerzlindernden, blutstillenden und leistungssteigernden Substanzen, die per Hand oder über ein anzuginternes Injektionssystem in die Blutbahn gespritzt werden. Dank dieses Präparats kann ein Mensch selbst dann noch weiterkämpfen, wenn er schwerste Verwundungen erlitten hat.

Notfallbatterie

Diese kompakten, leichtgewichtigen Energieeinheiten lassen sich in jedes menschliche Gerät einspeisen. Der von Halyx Interstellar entwickelte Adapter vermag es sogar, die Batterien mit Ka-Technologie zu verbinden.

Halyx Xeno Bridge

Die Xeno Bridge greift auf die selbe Technologie zurück, die bereits den Xeno Link zu einem integralen Bestandteil der Tomb Warrior-Ausrüstung gemacht hat. Das Gerät besteht aus einem Pistolengriff, mehreren Haltegurten und einer Reihe von Xeno Link-Adaptoren, die es dem Träger ermöglichen, die Bridge mit einer Ka-Waffe, wie der Bioprojektikanone, zu verbinden. Auf diese Weise ist die Alienwaffe leichter zu handhaben und entwickelt ein noch höheres Tötungspotential.

God Juice

Diese auf dem Mars entwickelte Substanz wurde Soldaten der Hegemonie und der Mondstationen verabreicht, um dem unausweichlichen Muskelschwund entgegenzuwirken, den das Leben auf Welten mit geringer Schwerkraft mit sich führt. Auf der Erde galt sie als Droge, deren Gebrauch in sämtlichen Mega-Nationen verboten war. Die wenigen Ampullen, die auf Exoplanet 12 geschmuggelt wurden, gelten als absolutes Aufputzmittel und sind unter den Tomb Warriors heiß begehrt.

Poloniumkern

Im Orbit von Ganymed schwebt eine geheime Forschungsstation. Sie beherbergt die Labore von Halyx Interplanetary, in denen immer neue und tödlichere Waffensysteme und

Kriegsausrüstung entwickelt werden. Der Poloniumkern ist eine dieser abscheulichen Kreationen. Die tödliche Strahlung dieser golfballgroßen Kugel macht weder Halt vor Rüstungen noch vor energetischen Schilden und verwandelt organische Masse in Sekundenbruchteilen in dampfenden Schleim.

Du bist großartig!

Die Ruinen sind dunkel, aber du bringst Licht in die Sache!

Exo Tomb entsteht 100% AI-frei. Sämtliche Regeln werden von mir geschrieben und von echten Spielern getestet. Das Artwork stammt von Christian Dohlen aka Travis, einem talentierten Künstler, der die Welt von *Exo Tomb* mit viel Mühe und Leidenschaft zum Leben erweckt.

Aber das alles kostet Zeit und – wenn es um Artwork geht – auch Geld.

Mit deiner Unterstützung auf Patreon ermöglichst du mir:

- **Neues Artwork** zu finanzieren, um die Ruinen und Kreaturen von *Exo Tomb* lebendig werden zu lassen.
- **Erweiterte Regeln & Module** zu entwickeln, die über das Grundspiel hinausgehen.
- **Exo Tomb** von der Testspielphase in ein komplette, eigenständiges Spiel zu verwandeln.

Was bekommst du als Unterstützer?

- Updates zur Entwicklung des Spiels
- Regelmäßige Einblicke hinter die Kulissen
- Zugang zu neuen Regeln.
- Die Möglichkeit, die Entwicklung von *Exo Tomb* mitzugestalten

Die Tore der Ruinen öffnen sich nur mit deiner Hilfe.

Wagst du es, einzutreten?

<https://www.patreon.com/c/bristleandbroadsword>