



GAMMASLAYERS – SPIELLEITERSCHIRM

VON ASATHOR

Texte: Stefan Bushuven / Whisp

Vielen dank für die Ideen und Anregungen im Dungeonslayer / Gammaslayer Forum von Whisp, Zauberlehrling und Baez ter Laune.

<http://s176520660.online.de/dungeonslayers/forum/index.php?topic=10043.0>

Keine Kommerzielle Nutzung

Weitergabe unter gleichen Bedingungen

Inhalte und Text stehen unter CC NA-BY-SA 3.0 Deutschland Lizenz.



DUNGEONSLAYERS IST EINE MARKE VON © CHRISTIAN KENNIG

P.S. Leider habe ich für mich keine zufriedenstellende Bilder zur freien verfügung gefunden. Daher habe ich darauf verzichtet Bilder zu nutzen, bevor gegen Lizenzen verstoßen wird. Schaut einfach mal im Welt weiten Netz unter „Postapocalyptic“ dann werdet ihr fündig werden.

P.P.S. Für den Druck des **CD-SL-Schirm** muss ich die Einstellung >>In Originalgröße drucken<< vornehmen.

Erweiterteproben: PW - ab S. 187	Kampfdetails	Paramentale: Barrieren - S. 73	Umweltschaden - S. 180	Strahlung - S. 181	Gammalayers																																																																																																																																																																																		
<p>Abrichten: GEI + AU, Analyse: GEI + VE, Bildung +2, Bemerken: GEI + VE, min. 8, Darbietung: Variable, Variabel, Datenbank Durchsuchen: GEI + VE, Drohnen Abrichten: GEI + GE, Elektronik: GEI + GE bzw. VE, Erwachen: GEI + VE, Fallen Entschärfen: GEI + GE Fahrzeug Fahren: AGI + GE Feilschen: GEI + AU bzw. VE Feuer Machen: GEI + GE Flirten: GEI + AU Forschung: GEI + VE Hackerkampf: GEI + GE Inschrift entziffern: GEI + VE Klettern: AGI + ST Konstruktion / Reperatur: GEI + GE Kraftakt: KÖR + ST Mechanik: GEI + GE bzw. VE Plündern: GEI + GE Programmierung/Hacken: GEI + VE Reiten: AGI + BE bzw. AU Schätzen: GEI + VE Schleichen: AGI + BE Schlösser öffnen: GEI + GE bzw. VE Schwimmen: AGI + BE Springen: AGI + BE Spuren lesen: GEI + VE Suchen: GEI + VE min. 8 Taschendiebstahl: AGI + GE Verbergen: AGI + BE Verständigen: GEI + GE Wissen: GEI + VE</p>	<p>Abwartehandlung - S. 53 Abwarten als Aktion. Danach jederzeit vor oder nach Handlung eines anderen handeln. Jede Runde ohne Handlung +2 Ini (max. +10). Fernkampf und Distanz - S. 7, 57 -1 pro 10m Distanz. Auf Gegner direkt vor Schützen: -2. Zielhilfen erhöhen die Reichweite. Mod. geändert auf -1 auf 25m oder 50m. Bekommt Malus von - 5 auf Wahrnehmung (Sehen). Initiative auslösen - S. 7 Wenn jemand Ini auslöst, handelt er zuerst, danach beginnt eine normale Runde. Mehrere Gegner S. 54 Schlagenwert kann auf bis zu 4 Gegner aufgeteilt werden. Abwehr -2 Kampf mit zwei Waffen S. 48 & 55 (Ausn.: Talent "Zwei Waffen) 2 Angriffe: Angriff und Abwehr -10 Schüsse ins Getümmel - S. 57 +1 pro Wesen, höchstens max. Schaden oder +20. Zufälliges Ziel. Vorbei an Hindernissen Schießen - S. 57 -1 pro Hindernis. Patzer: Zufälliges Hindernis getroffen. Wehrlose Gegner - S. 57 Doppelter Schaden, sie würfeln Abwehr ohne Rüstung. Zielen (auch Paramental) - S. 57 Max. Laufen/2. Zielen = Aktion. Pro Runde +2, max. +10 Zurückdrängen - S. 57 Bei erfolgreichem Nahkampftreffer, kann der Gegner 1 m zurück gedrängt werden. Aufrücken nur, wenn noch nicht bewegt. Die Probe KÖR + HÄ verhindert Schaden. Niederwerfen - S. 58 Angriff auf Ziel "groß" oder kleiner wird von Schützen im AF oder HF Modus Niedergeworfen. Gelingt die Probe auf KÖR + HÄ, kein Niederwurf, wird in jedem Fall um 1m zurückgedrängt. Rüstung An- & Ablegen- S. 58 2 Aktionen/Punkt PA-Bonus, Powerrüstung 1 Akt. pro PA-Bonus Schlafen in Rüstung, Probe auf KÖR+HÄ, misslungen ein Malus von 1 auf alle Proben, kumulativ für mehrere Nächte. Bei Ruhephase ohne Rüstung verschwindet der Malus.</p>	<p>Barriere Probenmod Vertrauter +0 Freie sicht +0 Drahtzaun -2 Glas -2 Panzerglas -4 Videokamera -8 Powersuit -8 Cyberware -1 pro Cyberpunkt Beleuchtung siehe Lichtverhältnis.</p> <p>Energiebarrieren S.178 Kommen in hochtechnisierten Bunkern und Forschungsanlagen vor. Werden durch Impuls Waffen beschädigt. Regenerieren sich, 1x pro KR würfeln. *Laserbarrieren fügen Schaden zu, 1W20 +10, keine Abwehr</p> <p>Ennergiebarriere LK Reg. Laserbarriere* 15 1 - 2 Kraftfeld 45 1 - 3 Verst. Kraftfeld 80 1 - 4</p> <p>Licht und Sicht - S. 176</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Sichtweite</th> <th>kaum Licht</th> <th>Stockfinster</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Normal</td> <td>10m</td> <td>0 m</td> </tr> <tr> <td>Nachtsicht</td> <td>Wie am Tag</td> <td>0 m</td> </tr> <tr> <td>IR-Sicht</td> <td>Wie am Tag</td> <td>50 m</td> </tr> <tr> <td>G-Sicht</td> <td>25m</td> <td>25 m</td> </tr> <tr> <td>Echosicht</td> <td>50m</td> <td>50 m</td> </tr> </tbody> </table> <p>Lichtquelle - RW - S. 176</p> <p>Fackel - 5 m Radius Kerze - 2 m Radius Gaslaterne - 10m Radius Taschenlampe - 10m Kegel Halogenlampe - 30m Kegel Magnesiumfackel - 15m Radius Knicklicht - 1m Radius</p> <p>In den Dungeons ist das Licht häufig limitiert.</p> <p>Schlechte Beleuchtung: Rauch, Nebel erschweren Proben um 2. Flackerlicht und blendendes Licht um 4. Völlige Dunkelheit um 8.</p>	Sichtweite	kaum Licht	Stockfinster	Normal	10m	0 m	Nachtsicht	Wie am Tag	0 m	IR-Sicht	Wie am Tag	50 m	G-Sicht	25m	25 m	Echosicht	50m	50 m	<p>Größe des Feuers Schaden / Runde Fackel (wie Keule) Wie Angriff Brennende Kleider* 1W20 Lagerfeuer 1W20 Brennende Tonnen 1W20 durch brennendes Haus 2W20 Napalmfeld 3W20 Nasse Kleider -1W20 Feuerfeste Decke -2W20</p> <p>Säuremenge Säuretropfen 1W20/2 Eimerladung 1W20 Körper eingetaucht 2W20</p> <p>Elektrizität Zuckendes Kabel 1W20 /2W20 Starkstromleitung 3W20 /5W20 Blitzfeld 2W20 / 4W20</p> <p>Kälte Kühlkammer 4°C 1W20 - 10 / h Kältekammer -25°C 2W20 / h Tiefenkühlung -90°C 3W20 / Runde</p> <p>Reisen - S. 185</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Fortbewegung</th> <th>KM/h</th> <th>Tank-Reichweite</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Zu Fuß</td> <td>5</td> <td>-</td> </tr> <tr> <td>Wagen / Karren</td> <td>5</td> <td>-</td> </tr> <tr> <td>Pferd</td> <td>8</td> <td>-</td> </tr> <tr> <td>Motorrad</td> <td>100</td> <td>400 km</td> </tr> <tr> <td>Auto</td> <td>100</td> <td>600 km</td> </tr> <tr> <td>Bus / LKW</td> <td>80</td> <td>1.000 km</td> </tr> <tr> <td>Panzer</td> <td>70</td> <td>500 km</td> </tr> <tr> <td>Hovercraft</td> <td>90</td> <td>300 km</td> </tr> <tr> <td>Flugzeug</td> <td>850</td> <td>10.000 km</td> </tr> <tr> <td>Kampffluzeug</td> <td>1500</td> <td>1.000 km</td> </tr> <tr> <td>Helikopter</td> <td>150</td> <td>500 km</td> </tr> <tr> <td>Segelboot</td> <td>18</td> <td>unbegrenzt</td> </tr> <tr> <td>Motorboot</td> <td>45</td> <td>700 km</td> </tr> <tr> <td>Kampfschiff</td> <td>45</td> <td>10.000 km</td> </tr> <tr> <td>Flugzeugträger</td> <td>40</td> <td>10.000 km</td> </tr> <tr> <td>Atom U-Boot</td> <td>45</td> <td>unbegrenzt</td> </tr> <tr> <td>U-Bahn</td> <td>30</td> <td>Strom</td> </tr> <tr> <td>Schnellbahn</td> <td>500</td> <td>Strom</td> </tr> <tr> <td>Magnetbahn</td> <td>450</td> <td>Strom</td> </tr> </tbody> </table>	Fortbewegung	KM/h	Tank-Reichweite	Zu Fuß	5	-	Wagen / Karren	5	-	Pferd	8	-	Motorrad	100	400 km	Auto	100	600 km	Bus / LKW	80	1.000 km	Panzer	70	500 km	Hovercraft	90	300 km	Flugzeug	850	10.000 km	Kampffluzeug	1500	1.000 km	Helikopter	150	500 km	Segelboot	18	unbegrenzt	Motorboot	45	700 km	Kampfschiff	45	10.000 km	Flugzeugträger	40	10.000 km	Atom U-Boot	45	unbegrenzt	U-Bahn	30	Strom	Schnellbahn	500	Strom	Magnetbahn	450	Strom	<p>Objekt / Zone XW</p> <p>Nahrung Nahrung Verseuchte Nahrung 10 Verstrahlte Nahrung I 5 Verstrahlte Nahrung II 2 Verseuchtes Wasser 10 Verstahltes Wasser I 5 Verstrahltes Wasser II 2</p> <p>Überlandreise pro 24 Std. Überlandr. Reise durch Blaue Zone 0 Reise durch Grüne Zone 1 Reise durch Gelbe Zone 5 Reise durch Orange Zone 10 Reise durch Rote Zone 20 Reise durch Schwarze Zone 30+ Mitführen radioakt. Objekt 5 - 25</p> <p>Erkundung von Vault- Räumen Erkundung Gering verstrahlt (grün) 1 Mäßig verstrahlt (gelb) 5 Stark verstrahlt (orange) 10 Sehr stark verstrahlt (rot) 20</p> <p>Betreten / Berühren Betr. / Ber. Radioaktive Pfütze 10 Leuchtende Pfütze 25 Grell leuchtende Pfütze 40 Berührung radioakt. Fass 10</p> <p>Dienstleistung - S. 120</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Name</th> <th>V</th> <th>B</th> <th>TL</th> <th>Spe. Auswirkung</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Zoll: Enklave</td> <td>-</td> <td>0</td> <td>-</td> <td>-</td> </tr> <tr> <td>Zoll: Dorf</td> <td>-</td> <td>5</td> <td>-</td> <td>-</td> </tr> <tr> <td>Zoll: Stadt</td> <td>-</td> <td>10</td> <td>-</td> <td>-</td> </tr> <tr> <td>Zoll: Großstadt</td> <td>-</td> <td>25</td> <td>-</td> <td>-</td> </tr> <tr> <td>Taverne: Essen</td> <td>E</td> <td>10</td> <td>-</td> <td>XW5</td> </tr> <tr> <td>Taverne gutes Essen</td> <td>D</td> <td>25</td> <td>-</td> <td>XW1</td> </tr> <tr> <td>Taverne: Exklusiv</td> <td>S</td> <td>100</td> <td>-</td> <td>-</td> </tr> <tr> <td>Bordell: mies</td> <td>D</td> <td>25</td> <td>-</td> <td>XW5</td> </tr> <tr> <td>Bordell gut</td> <td>S</td> <td>150</td> <td>-</td> <td>-</td> </tr> <tr> <td>Drink an der Bar</td> <td>-</td> <td>1</td> <td>-</td> <td>XW1</td> </tr> <tr> <td>Botenjunge Stadt</td> <td>-</td> <td>10</td> <td>-</td> <td>pro Auftrag</td> </tr> <tr> <td>Heiling beim Cyberdoc</td> <td>S</td> <td>5/LK</td> <td>2</td> <td>-</td> </tr> <tr> <td>Mutation beseitigen</td> <td>G</td> <td>5000</td> <td>5</td> <td>pro Mutation</td> </tr> <tr> <td>Dekontamination</td> <td>G</td> <td>15</td> <td>4</td> <td>pro DG - Punkt</td> </tr> <tr> <td>Cyberimplantation</td> <td>G</td> <td>25%</td> <td>4</td> <td>Kosten des Imp.</td> </tr> <tr> <td>Schreiber</td> <td>D</td> <td>25</td> <td>-</td> <td>-</td> </tr> <tr> <td>Bote (grüne Zone)</td> <td>E</td> <td>1/km</td> <td>-</td> <td>-</td> </tr> <tr> <td>Bote (gelbe Zone)</td> <td>E</td> <td>5/km</td> <td>-</td> <td>-</td> </tr> <tr> <td>Bote (rote Zone)</td> <td>E</td> <td>50/km</td> <td>-</td> <td>-</td> </tr> </tbody> </table>	Name	V	B	TL	Spe. Auswirkung	Zoll: Enklave	-	0	-	-	Zoll: Dorf	-	5	-	-	Zoll: Stadt	-	10	-	-	Zoll: Großstadt	-	25	-	-	Taverne: Essen	E	10	-	XW5	Taverne gutes Essen	D	25	-	XW1	Taverne: Exklusiv	S	100	-	-	Bordell: mies	D	25	-	XW5	Bordell gut	S	150	-	-	Drink an der Bar	-	1	-	XW1	Botenjunge Stadt	-	10	-	pro Auftrag	Heiling beim Cyberdoc	S	5/LK	2	-	Mutation beseitigen	G	5000	5	pro Mutation	Dekontamination	G	15	4	pro DG - Punkt	Cyberimplantation	G	25%	4	Kosten des Imp.	Schreiber	D	25	-	-	Bote (grüne Zone)	E	1/km	-	-	Bote (gelbe Zone)	E	5/km	-	-	Bote (rote Zone)	E	50/km	-	-	<p>Seitenübersicht</p> <p>Endzeit S. 3 Inhalt S. 4 Charaktere S. 5 Talente S. 25 Regeln S. 49 Parakräfte S.74 Kybernetik S.93 Ausrüstung S.103 G-Critters S.121 Spilleitung S. 176 G-Zoikum S. 207 Index S. 221 Anhang S. 222 Ab.-Gen. S. 225 Crittlerlabor S. 226</p>
Sichtweite	kaum Licht	Stockfinster																																																																																																																																																																																					
Normal	10m	0 m																																																																																																																																																																																					
Nachtsicht	Wie am Tag	0 m																																																																																																																																																																																					
IR-Sicht	Wie am Tag	50 m																																																																																																																																																																																					
G-Sicht	25m	25 m																																																																																																																																																																																					
Echosicht	50m	50 m																																																																																																																																																																																					
Fortbewegung	KM/h	Tank-Reichweite																																																																																																																																																																																					
Zu Fuß	5	-																																																																																																																																																																																					
Wagen / Karren	5	-																																																																																																																																																																																					
Pferd	8	-																																																																																																																																																																																					
Motorrad	100	400 km																																																																																																																																																																																					
Auto	100	600 km																																																																																																																																																																																					
Bus / LKW	80	1.000 km																																																																																																																																																																																					
Panzer	70	500 km																																																																																																																																																																																					
Hovercraft	90	300 km																																																																																																																																																																																					
Flugzeug	850	10.000 km																																																																																																																																																																																					
Kampffluzeug	1500	1.000 km																																																																																																																																																																																					
Helikopter	150	500 km																																																																																																																																																																																					
Segelboot	18	unbegrenzt																																																																																																																																																																																					
Motorboot	45	700 km																																																																																																																																																																																					
Kampfschiff	45	10.000 km																																																																																																																																																																																					
Flugzeugträger	40	10.000 km																																																																																																																																																																																					
Atom U-Boot	45	unbegrenzt																																																																																																																																																																																					
U-Bahn	30	Strom																																																																																																																																																																																					
Schnellbahn	500	Strom																																																																																																																																																																																					
Magnetbahn	450	Strom																																																																																																																																																																																					
Name	V	B	TL	Spe. Auswirkung																																																																																																																																																																																			
Zoll: Enklave	-	0	-	-																																																																																																																																																																																			
Zoll: Dorf	-	5	-	-																																																																																																																																																																																			
Zoll: Stadt	-	10	-	-																																																																																																																																																																																			
Zoll: Großstadt	-	25	-	-																																																																																																																																																																																			
Taverne: Essen	E	10	-	XW5																																																																																																																																																																																			
Taverne gutes Essen	D	25	-	XW1																																																																																																																																																																																			
Taverne: Exklusiv	S	100	-	-																																																																																																																																																																																			
Bordell: mies	D	25	-	XW5																																																																																																																																																																																			
Bordell gut	S	150	-	-																																																																																																																																																																																			
Drink an der Bar	-	1	-	XW1																																																																																																																																																																																			
Botenjunge Stadt	-	10	-	pro Auftrag																																																																																																																																																																																			
Heiling beim Cyberdoc	S	5/LK	2	-																																																																																																																																																																																			
Mutation beseitigen	G	5000	5	pro Mutation																																																																																																																																																																																			
Dekontamination	G	15	4	pro DG - Punkt																																																																																																																																																																																			
Cyberimplantation	G	25%	4	Kosten des Imp.																																																																																																																																																																																			
Schreiber	D	25	-	-																																																																																																																																																																																			
Bote (grüne Zone)	E	1/km	-	-																																																																																																																																																																																			
Bote (gelbe Zone)	E	5/km	-	-																																																																																																																																																																																			
Bote (rote Zone)	E	50/km	-	-																																																																																																																																																																																			



Modifikator - S. 49		Kampfpatzer - S. 54		Feuermodus - S. 55		Handel mit Verbesserter Ausrüstung		Zustand - S. 106	
Schwierigkeit	PW	Gepatze Probe	Resultat	Einzelfeuer	WB: x1 max. Ziele: 1 Munitionswechsel: nur bei 20	Möchte jemand verbesserte Ausrüstung kaufen oder verkaufen Steigt der Preis um 30% pro Upgrade.		Schaden	Auswirkung
Sehr Leicht	+ 4	Abwehr	Sturz zu Boden	EF	Niederwurf: Nein	Zustand (optional) Die meisten Relikte der präapokalypischen Zeit sind beschädigt. Die folgende Tabelle gibt die Auswirkungen von Schäden (häufig Spielleiterentscheid) und die Reparaturbedingungen an. Jede Reparatur benötigt Komponenten im Wert eines gewissen Prozentsatzes vom Basispreis des Gegenstandes. Die Verfügbarkeit der Komponenten ist oben angegeben.		Leicht	Waffen: WB -1 Rüstung: PA -1, Behinderung gleiche andere: Einsatzversagen bei 1-2 auf W20
Leicht	+ 2	Schießen	Munition verbraucht	Salvenfeuer	WB: x2 max. Ziele: 1 Munitionswechsel: bei MW			Mittel	Waffen: WB -2, nur EF und SF Modus Rüstung: PA-2, Behinderung gleich andere: Einsatzversagen bei 1-5 auf W20
Normal	+ 0	Paramental	Kraft „springt raus“	SE	Niederwurf: Nein			Schwer	Waffen: WB -4, nur EF Modus Rüstung: PA-3, Behinderung gleich andere: Einsatzversagen bei 1-8 auf W20
Schwer	- 2	Fahrzeugangriff	Munition verbraucht	Automatikfeuer	WB: x4 max. Ziele: 4 Munitionswechsel: Immer			Kritisch	Waffen: WB -8, nur EF Modus Rüstung: PA -4 andere: unbrauchbar
Sehr Schwer	- 4	Fahrzeugabwehr	Fahrzeug Blockiert	AF	Niederwurf: Probe KÖR+HÄ				
Äußerst Schwer	- 8			Hyperimpuls -	WB: x5 max. Ziele: 1 Munitionswechsel: Immer				
1 = Probe stets gelungen Max. mögliches Ergebnis 20 = stets Misslingen evt. weitere Konsequenzen Probenwert über 20 kann nur durch Patzer Misslingen. Genauen Wert, mit zusätzlichen W20 ermitteln.		Position / Größe -S. 56	Modifikatoren	Feuer	Munitionswechsel: Immer Niederwurf: Probe KÖR+HÄ Doppelte Abklingzeit 1Runde Laden, -2 auf Probe				
		Am Boden liegend	Angriff -2, Abwehr -2	HF					
		Angriff von oben / seite	Angriff +1						
		Angriff von hinten	Angriff +2						
		Gegner größer	Angriff +2/Kategorie						
		Gegner kleiner	Angriff -2/Kategorie						

Ermöglicht Schwachstellen anzugreifen bei gelungene Probe auf Wissen. Probe misslungen: Verfehlt das Ziel Probe gelungen: Min. 1 Punkt Schaden, bekommt das Opfer speziellen Schaden (Tabelle) Immersion: Automatische Verkrüppelung der Region.		Gezielter Angriff - Optional - S. 58		Verkrüppelung - Optional - S. 58		Gegenstände Reparieren - S. 106			Taschendiebstahl - S. 194		
		Region	Mod	Effekt für den Rest des Kampfes		Kopf	sofortiger Tod	Schaden	Reperatur - Probe	Komponen -tenkosten	Bedingungen
		Kopf	-8	Benommenheit GEI -4		Augen	Erbblindung	Leicht	+0	5%	Beute befestigt (z.B. Kette) -8
		Augen	-12	Blind		Ohren	Taubheit	Mittel	-2	20%	Beute unter der Kleidung -4
		Ohren	-12	Taub		Rumpf	Schwere Blutungen, KÖR per. -1	Schwer	-4	50%	Beute am Leib getragen -2
		Rumpf	-2	Niederwurf,KÖR,GEI,AGI -1,Blutverlust		Herz	sofortiger Tod	Kritisch	-8	90%	Beute in einer Tasche 0
		Herz	-8	KÖR -4		Unterleib	Unterleib				Ablenkende Umgebung +4
		Unterleib	-6	KÖR. GEI -2		Bein	Amputiert / unbrauchbar				Erhöhte Wachsamkeit -4
		Bein	-4	AGI -4		Arm	Amputiert / unbrauchbar				
		Arm	-4	Angriffe mit dem Arm -2							

Munition - S. 56		Kampfwerte - S. 14		Erschöpfung - S. 182		Klettern - S. 189		Weitere Modifikationen	
A	Minipistole, Nagler	Lebenskraft:	KÖR+HÄ+10	Ursache	Erschöpfung / Tag	Kletterfläche	PW	Bedingungen	
B	Leichte Pistole, MP, Nagler	Abwehr:	KÖR+HÄ+PA	Extreme Hitze, Kälte	1	Baum	+0 bis +8	Arm/Bein verletzt	Je -8
C	Jagdflinte, Sturmgewehr, MG, Nagler, Minigun	Initiative:	AGI+BE Laufen = AGI/2+1	Keine Nahrung	2	Glatte Wand	-8	Kletterausrüstung	+4
D	Schwere Pistole	Schlagen:	KÖR+ST+WB	Kein Wasser	5	Gute Griffmöglichkeit	+8	Nasse Oberfläche	-4
E	Pumpgun,Doppelschutgun,Sturmshotgun,Nagler	Schießen:	AGI+GE+WB	Gewaltmarsch	1	Grobe Mauer	+2	Seil	+2
F	Snipergewehr	Fahrzeug:	AGI+GE+FB	Große Höhen	1	Schräg	-8 bis +8	Zaun-/Mauerüberhang	-8
G	Bogen, Langbogen	Spezialkraft:	GEI+VE-DG*	Untermeerisch	1	Zerklüfteter Fels	+4		
H	Armbrust	*:DG über der Degenerationsschwelle		Tiefsee	2	Maschendrahtzaun	-2		
I	Granatwerfer,	(KÖR+VE+Talent		Folter	1 - 5	Natodrahtzaun	-6		
J	Raketenerwerfer			Schlafentzug	3 +1 / Tag	Mauer mit Eisenspitzen	-6		
						Hochsicherheitszaun	-8		
						Stromzaun	Schaden		

Upgrades - S. 105		Upgradekosten - S. 106		Suchen - S. 194		Verbergen - S. 194		Schwimmen				
Modifikationen für Ausrüstungsgegenstände. Je nach Typ des Gegenstandes können verschiedene Upgrades installiert werden. Jeder Gegenstand kann bis zu vier verschiedene Upgradetypen (je nach Gegenstandsklasse als Upgrade A-D bezeichnet) besitzen. Die möglichen Upgrades sind im Folgenden beschrieben. Installation eines Upgrades: Um ein Upgrade zu installieren, müssen folgende Voraussetzungen erfüllt sein: --Kenntnis des Techlevels --Bauplan des Gegenstandes --Passende Werkstatt --Passende Komponenten (in Battens) Für die Installation ist eine Probe auf „Konstruieren“ (AGI+GE) +KS notwendig. Konstrukteur gibt +2 pro Rang. Pro Upgrade an dem Gegenstand wird die KS um 1 angehoben. Upgrades müssen nicht „chronologisch“ installiert werden. Es ist möglich, eine Fackel direkt mit „Brenndauer III“ auszustatten.		Techlevel	Upgradekosten	Offensichtlich	+8	Bedingungen	PW	Schwimmenprobe	PW	Tauchenprobe	PW	
		0	5%	Hat Tarnwert	-TW	Ideales Versteck (Lager)	+8	Ruhige See	0	Pro 3 Meter Tiefe	-2	
		1	10%	Typisches Versteck	-2	Gut (Nische, Alkoven)	+4	Leichter Wellengang	-2	Leichte Strömung	-2	
		2	20%	Geheimfach	-4 bis -8	Tiefe Schatten	+4	Unruhige See	-4	Starke Strömung	-6	
		3	30%	Schlechtes Licht	-2	Verborgener nicht vermutet	+4	Sturm, reißen	-8	Trübe Sicht	-4	
		4	40%	Nanostims - S. 204		Infrarotsensoren/Sicht	-8	Fluss	2xPA	Taucherausrüstung	+4	
		5	50%	Typ	Bonus	B	Wirkd.	Rüstung				
				Standard	Einfach	1x	1h					
				Silber	Zweifach	2x	4h					
				Gold	Vierfach	3x	24h					
				Platinum	Einfach	8x	Per.					

<u>Erfahrungsstufen - S. 15</u>					<u>Gammapunkte - Spielleiter S. - 60</u>					<u>Erste Hilfe oder Feldreparatur</u>			<u>Slayerpunkte - Spieler S. 59</u>				<u>Implantation - Cyberware</u>	
Stufe	Erfahrung	Heldenklasse	LP	TP	Punkte	Effekt				Rang	Kit-Verlust	LK-Gewinn	SP	Effekt			Tabelle	Mod.
1	0		0	1-2	1	Initiative eines Monster einmalig +2				I	20	Wie Probe	1	Schaden ignorieren			Degeneration	-1/P.
2	100		+2	+1	1	Verkrüppelung verhindern				II	18-20	Verdoppelt	1	Abklingzeit -1 Runde			Mutation	-2/M.
3	300		+2	+1	1	Amoklauf eines Monsters: 2.Angriff				III	immer	Vervierfach	1	Abwehr +3			Cyberdoc	+2/R.
4	600		+2	+1	1	Monster ignoriert 5 Schaden				Rang	Set-Verlust	LK-Gewinn	1	Gegnerabwehr -1			Implantationsschw	-Wert
5	1.000		+2	+1	1	Monsterabwehr einmalig +2				I	Immer	Wie Probe	1	Aufstehen (freie Aktion)			Second Hand	-2
6	1.500		+2	+1	1	Talent einmal um 1 Rang vermindern				II-III	Nicht möglich	Keiner	1	Laufen +1 m			OP im Feld	-8
7	2.100		+2	+1	1	Mentaleinsatz einmalig verhindern				Natürliche Heilung: Pro Tag regeneriert ein verwundeter Charakter W20/2 LK. Pro 4h Bettruhe wird das Ergebnis um +1 erhöht.			1	Freier Waffenwechsel			Mieser OP	-4
8	2.800		+2	+1	1	1 Monster Nachschub				Abbau Degeneration: Pro Tag ohne Schaden (Degeneration oder LK-Verlust) sinkt der Degenerations-Wert um 1 Punkt. Kybernetische Wesen müssen aussuchen, welcher Wert sinkt (technische oder biologische Degeneration).			1	Freier Magazin-/Batteriewechsel			Krankenhaus	+0
9	3.600		+2	+1	2	Alle Monster regenerieren 5 LK				Erste Hilfe - S. 30			2	Ausweichen I (wie Talent)			Spezialklinik	+4
10	4.500	6.000	+2	+1	2	Einsatz von Cyberware verhindern				Feldreparatur - S. 31			2	6 Schaden ignorieren			CyberTec-Zentrum	+8
11	5.500	7.600	+2	+1	2	SC stürzt nach Nahkampfangriff				Natürliche Heilung: Pro Tag regeneriert ein verwundeter Charakter W20/2 LK. Pro 4h Bettruhe wird das Ergebnis um +1 erhöht.			2	Abklingzeit -3 Runden			DaVinci-System	+4
12	6.600	9.300	+2	+1	2	SC verliert Waffe				Abbau Degeneration: Pro Tag ohne Schaden (Degeneration oder LK-Verlust) sinkt der Degenerations-Wert um 1 Punkt. Kybernetische Wesen müssen aussuchen, welcher Wert sinkt (technische oder biologische Degeneration).			2	Abwehr +8			Bei Patzer: Bauteil Zerstört, 1W20 Schaden, Abwehr wird gewürfelt.	
13	7.800	11.100	+2	+1	2	Batterie entladen/Magazin leer				Erste Hilfe - S. 30			2	Angriffsprobe +2			Misslingt die Probe:	
14	9.600	13.000	+2	+1	2	Monster explodiert (wie Granate)				Feldreparatur - S. 31			2	Gegnerabwehr -2			10 Punkte Schaden, Abwehr wird gewürfelt	
15	10.500	15.000	+2	+1	2	Vorwärts! Alle Monster Initiative +2				Abbau Degeneration: Pro Tag ohne Schaden (Degeneration oder LK-Verlust) sinkt der Degenerations-Wert um 1 Punkt. Kybernetische Wesen müssen aussuchen, welcher Wert sinkt (technische oder biologische Degeneration).			2	Laufen +2 m			Gelingen:	
16	12.000	17.200	+2	+1	2	Blendgranate				Erste Hilfe - S. 30			2	Granate fangen und zurückwerfen			10 Punkte Schaden, Abwehr wird gewürfelt. Bauteil ist sofort, Powerups nach 24h einsetzbar.	
17	13.700	19.600	+2	+1	2	Schnell schnell! Monster Laufen +1				Feldreparatur - S. 31			2	Misslungenen Angriff wiederholen			Immersieg: Kein LK verlust, Implantation erfolgreich	
18	15.600	22.200	+2	+1	2	2 Monster Nachschub				Abbau Degeneration: Pro Tag ohne Schaden (Degeneration oder LK-Verlust) sinkt der Degenerations-Wert um 1 Punkt. Kybernetische Wesen müssen aussuchen, welcher Wert sinkt (technische oder biologische Degeneration).			3	2. Angriff in einer Runde			Powerups stehen sofort zur Verfügung.	
19	17.700	25.000	+2	+1	3	Ladehemmung Waffe für 8 Runden				Erste Hilfe - S. 30			3	9 Schaden ignorieren			Plünderung von Körperteilen:	
20	20.000	+4.000	+2	+1	3	SC-Verstrahlung (10 Degeneration)				Feldreparatur - S. 31			3	Abklingzeit -10 Runden			Probe: GEI+GE gegen 10 + 1/2 Implantationsschwierigkeit.	
21	+3.000		+2	+1	3	Verbesserte Munition. Monster WB+1				Abbau Degeneration: Pro Tag ohne Schaden (Degeneration oder LK-Verlust) sinkt der Degenerations-Wert um 1 Punkt. Kybernetische Wesen müssen aussuchen, welcher Wert sinkt (technische oder biologische Degeneration).			3	Abwehr +12			Bei Misslingen wird das Bauteil Zerstört, der Patient falls lebendig erhält W20/4 DG-Punkte.	
<u>Lehrmeister - S. 17</u>					Verbesserte Rüstung. Monster PA+1					Erste Hilfe - S. 30			3	Gegner bei Schaden zu Fall bringen			Implatation von Gebrauchtteilen steigt um 2.	
Stufe	Zeit	Kosten			2 Monster Nachschub					Feldreparatur - S. 31			3	Laufen +3 m				
1 - 5	12 Std. / Stufe	25 / Stufe			3					Abbau Degeneration: Pro Tag ohne Schaden (Degeneration oder LK-Verlust) sinkt der Degenerations-Wert um 1 Punkt. Kybernetische Wesen müssen aussuchen, welcher Wert sinkt (technische oder biologische Degeneration).			3					
6 - 10	1 Tag / Stufe	100 / Stufe			3					Erste Hilfe - S. 30			3					
11 - 15	3 Tage / Stufe	250 / Stufe			4					Feldreparatur - S. 31			3					
16 +	5 Tage /Stufe	500 / Stufe			4					Abbau Degeneration: Pro Tag ohne Schaden (Degeneration oder LK-Verlust) sinkt der Degenerations-Wert um 1 Punkt. Kybernetische Wesen müssen aussuchen, welcher Wert sinkt (technische oder biologische Degeneration).			3					

<u>Türen, Wände, Mauern - S. 177</u>						<u>Techlevel - S. 44</u>			<u>Verfügbarkeit - S. 103</u>		<u>Degeneration - S. 60</u>				<u>Konstruktion - S. 103</u>	
Türen	Eintreten	SW	Wände	Abwehr	LK	Level	Typ		E	Enklave, Außenposten, <500 EW	Noxen - Biologisch	Noxen - Technologisch	Viele Gegenstände lassen sich aus Müll und Ersatzteilen zusammen basteln. Es sind folgende Grundvoraussetzungen notwendig:			
Holztür marode	+4	-2	Japan. Papierwand	10	5	0	Prähistorisch (Steinbeil)		D	Dorf, Kleinstadt, <2.500	Einige Gifte	Impulsschaden	- Kenntnis des Techlevels / Bauplans			
Holztür normal	0	2	Lehmwand	15	12	1	Präindustriell (Schwert)		S	EW	Einige Krankheiten	Naniten	- Komponenten (in Batters)			
Holztür verstärkt	-4	4	Holz wand	25	15	2	Industriell (Granaten)		G	Stadt < 20.000 EW	Strahlung	Technomantie	- Ausreichende Werkstatt/Labor			
Metalltür verrostet	0	0	Wellblech	20	20	3	Modern (Sturmgewehre)		M	Großstadt >20.000 EW	Telepathie	Zus. Cybertech	Bauplan Entwickeln:			
Metalltür normal	-4	4	Maschendrahtzaun	20	25	4	Futuristisch (Cyberware)		A	Metropole > 100.000 EW	Cyberware		Der Erfinder benötigt ein Techlevel, was dem Ausrüstungsgegenstand entspricht, eine ent. Werkstatt / Labor (s.o.), sowie viel Zeit. Probe auf GEI+VE +2 pro Techlevelgrad. Passende Wissenstalente und Konstrukteur erleichtern um 1 pro Rang. Zeit x2 bei Bauplanrekonstruktion.			
Metalltür verstärkt	-8	6	Steinwand	40	25	5	Hyperfuturistisch (Xebotech)		B	Arcology	DG lässt sich ohne Schaden um 1 Punkt pro Tag regenerieren. Kybernetische Organismen müssen wählen, ob die biologische oder technologische DG sinkt. Medikamente, externe Reparaturen, Nanoseren u.v.m können schneller helfen.					
Panzertür marode	-4	4	Fieberglas	50	60			T	Bunker	X	Techlabor					
Panzertür normal	-12	8	Stahlbeton	60	120			U	Alientechnologie							
Panzertür doppelt	-20	12	Panzerstahl	60	250											
Bunkerpanzerschrott	-30	20														

<u>Bauplan - S. 104</u>		<u>Komponenten - S. 104</u>		<u>Werkzeug, was min. benötigt wird</u>		<u>Konstruktionsschwierigkeit (KS)</u>		<u>Bauplan Rekonstruktion</u>		<u>Notwendige Gegenstände - S. 105</u>	
Techlevel	Bauplankosten	Techlevel	Komponentenverfügbarkeit	Techlevel	Nötiges Werkzeug	Techlevelunterschied (Konstrukteur - Objekt)	Modifikator	Techlevel	Nötige Zeit	Schaden des Gegenstandes	Nötige Exemplare für Rekonstruktion
0	Gegenstandskosten x 1	0	Alle	<0	-	<0	Unmöglich	0	4 Std.	Kein / Leicht	1
1	Gegenstandskosten x 2	1	Alle	0	Werkzeugset	0	+2	1	2 Tage	Mittel	2
2	Gegenstandskosten x 5	2	Alle	1	Werkbank oder Labor	1	+0	2	1 Woche	Schwer	3
3	Gegenstandskosten x 25	3	Ab Stadt	2	Verbesserte(s)	2	-1	3	1 Monat	Kritisch	3
4	Gegenstandskosten x 30	4	Ab Metropole	3	Werkbank oder Labor	3	-2	4	3 Monate		5
5	Plan nicht erhältlich	5	Nur T und X	4	Fortschrittliche(s) Werkstatt oder Labor	4	-4	5	6 Monate		
				5	Hyperfortschrittliche(s) Labor oder Werkstatt	5	-8				