



# 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**

**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  
**Inskrift 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

**Schadensarten Trotzen:**

**Schaden verhindern:** KÖR + HÄ  
**Niederwerfen trotzen:** KÖR + HÄ  
**Abhängigkeit Trotzen:** KÖR + AU  
**Gift trotzen:** KÖR + HÄ  
**Impulsschaden trotzen:** KÖR + HÄ  
**Krankheit trotzen:** KÖR + HÄ  
**Naniten trotzen:** KÖR + HÄ  
**Strahlung trotzen:** KÖR + HÄ



**Kampfdetails**

**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.

**Paramentale: Barrieren - S. 73**

Barriere	Probenmod
Vertrauter	+0
<b>Freie sicht</b>	<b>+0</b>
Drahtzaun	-2
<b>Glas</b>	<b>-2</b>
Panzerglas	-4
<b>Videokamera</b>	<b>-8</b>
Powersuit	-8
<b>Cyberware</b>	<b>-1 pro Cyberpunkt</b>
Beleuchtung	siehe Lichtverhältnis.

**Energiebarrieren S.178**

Kommen in hochtechnisierten Bunkern und Forschungsanlagen vor. Werden durch Impulsaffen beschädigt. Regenerieren sich, 1x pro KR würfeln. \*Laserbarrieren fügen Schaden zu, 1W20 +10, keine Abwehr

Ennergiebarriere	LK	Reg.
Laserbarriere*	15	1 - 2
<b>Kraftfeld</b>	<b>45</b>	<b>1 - 3</b>
Verst. Kraftfeld	80	1 - 4

**Licht und Sicht - S. 176**

Sichtweite	kaum Licht	Stockfinster
Normal	10m	0 m
<b>Nachtsicht</b>	<b>Wie am Tag</b>	<b>0 m</b>
IR-Sicht	Wie am Tag	50 m
<b>G-Sicht</b>	<b>25m</b>	<b>25 m</b>
Echosicht	50m	50 m

**Lichtquelle - RW - S.176**

Fackel - 5 m Radius  
**Kerze - 2 m Radius**  
Gaslaterne - 10m Radius  
**Taschenlampe - 10m Kegel**  
Halogenlampe - 30m Kegel  
**Magnesiumfackel - 15m Radius**  
Knicklicht - 1m Radius

**In den Dungeons ist das Licht häufig limitiert.**

**Schlechte Beleuchtung: Rauch, Nebel** erschweren Proben um 2.  
**Flackerlicht und blendendes Licht** um 4.  
**Völlige Dunkelheit** um 8.

**Umweltschaden - S. 180**

Größe des Feuers	Schaden / Runde
Fackel (wie Keule)	Wie Angriff
<b>Brennende Kleider*</b>	<b>1W20</b>
Lagerfeuer	1W20
<b>Brennende Tonnen</b>	<b>1W20</b>
durch brennendes Haus	2W20
<b>Napalmfeld</b>	<b>3W20</b>
Nasse Kleider	-1W20
<b>Feuerfeste Decke</b>	<b>-2W20</b>

**Säuremenge**

Säuretropfen	1W20/2
<b>Eimerladung</b>	<b>1W20</b>
Körper eingetaucht	2W20

**Elektrizität**

Zuckendes Kabel	1W20 /2W20
<b>Starkstromleitung</b>	<b>3W20 /5W20</b>
Blitzfeld	2W20 / 4W20

**Kälte**

Kühlkammer 4°C	1W20 - 10 / h
<b>Kältekammer -25°C</b>	<b>2W20 / h</b>
Tiefenkühlung -90°C	3W20 / Runde

**Reisen - S. 185**

Fortbewegung	KM/h	Tank-Reichweite
Zu Fuß	5	-
<b>Wagen / Karren</b>	<b>5</b>	<b>-</b>
Pferd	8	-
<b>Motorrad</b>	<b>100</b>	<b>400 km</b>
Auto	100	600 km
<b>Bus / LKW</b>	<b>80</b>	<b>1.000 km</b>
Panzer	70	500 km
<b>Hovercraft</b>	<b>90</b>	<b>300 km</b>
Flugzeug	850	10.000 km
<b>Kampffluzeug</b>	<b>1500</b>	<b>1.000 km</b>
Helikopter	150	500 km
<b>Segelboot</b>	<b>18</b>	<b>unbegrenzt</b>
Motorboot	45	700 km
<b>Kampfschiff</b>	<b>45</b>	<b>10.000 km</b>
Flugzeugträger	40	10.000 km
<b>Atom U-Boot</b>	<b>45</b>	<b>unbegrenzt</b>
U-Bahn	30	Strom
<b>Schnellbahn</b>	<b>500</b>	<b>Strom</b>
Magnetbahn	450	Strom

**Strahlung - S. 181**

Objekt / Zone	XW
<b>Nahrung</b>	<b>Nahrung</b>
Verseuchte Nahrung	10
<b>Verstrahlte Nahrung I</b>	<b>5</b>
Verstrahlte Nahrung II	2
<b>Verseuchtes Wasser</b>	<b>10</b>
Verstahltes Wasser I	5
<b>Verstrahltes Wasser II</b>	<b>2</b>
<b>Überlandreise pro 24 Std.</b>	<b>Überlandr.</b>
Reise durch Blaue Zone	0
<b>Reise durch Grüne Zone</b>	<b>1</b>
Reise durch Gelbe Zone	5
<b>Reise durch Orange Zone</b>	<b>10</b>
Reise durch Rote Zone	20
<b>Reise durch Schwarze Zone</b>	<b>30+</b>
Mitführen radioakt. Objekt	5 - 25
<b>Erkundung von Vault- Räumen</b>	<b>Erkundung</b>
Gering verstrahlt (grün)	1
<b>Mäßig verstrahlt (gelb)</b>	<b>5</b>
Stark verstrahlt (orange)	10
<b>Sehr stark verstrahlt (rot)</b>	<b>20</b>
<b>Betretten / Berühren</b>	<b>Betr. / Ber.</b>
Radioaktive Pfütze	10
<b>Leuchtende Pfütze</b>	<b>25</b>
Grell leuchtende Pfütze	40
<b>Berührung radioakt. Fass</b>	<b>10</b>

**Gammalayers**

Seitenübersicht
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
Spielleitung S. 176
G-Zoikum S. 207
Index S. 221
Anhang S. 222
Ab.-Gen. S. 225
Critterlabor S. 226

**Dienstleistung - S. 120**

Name	V	B	TL	Spe. Auswirkung
Zoll: Enklave	-	0	-	-
<b>Zoll: Dorf</b>	<b>-</b>	<b>5</b>	<b>-</b>	<b>-</b>
Zoll: Stadt	-	10	-	-
<b>Zoll: Großstadt</b>	<b>-</b>	<b>25</b>	<b>-</b>	<b>-</b>
Taverne: Essen	E	10	-	XW5
<b>Taverne gutes Essen</b>	<b>D</b>	<b>25</b>	<b>-</b>	<b>XW1</b>
Taverne: Exklusiv	S	100	-	-
<b>Bordell: mies</b>	<b>D</b>	<b>25</b>	<b>-</b>	<b>XW5</b>
Bordell gut	S	150	-	-
<b>Drink an der Bar</b>	<b>-</b>	<b>1</b>	<b>-</b>	<b>XW1</b>
Botenjunge Stadt	-	10	-	pro Auftrag
<b>Heilung beim Cyberdoc</b>	<b>S</b>	<b>5/LK</b>	<b>2</b>	<b>-</b>
Mutation beseitigen	G	5000	5	pro Mutation
<b>Dekontamination</b>	<b>G</b>	<b>15</b>	<b>4</b>	<b>pro DG - Punkt</b>
Cyberimplantation	G	25%	4	Kosten des Imp.
<b>Schreiber</b>	<b>D</b>	<b>25</b>	<b>-</b>	<b>-</b>
Bote (grüne Zone)	E	1/km	-	-
<b>Bote (gelbe Zone)</b>	<b>E</b>	<b>5/km</b>	<b>-</b>	<b>-</b>
Bote (rote Zone)	E	50/km	-	-

<p><b>Modifikator - S. 49</b></p> <p><b>Schwierigkeit PW</b></p> <p>Routine + 8</p> <p><b>Sehr Leicht + 4</b></p> <p>Leicht + 2</p> <p><b>Normal + 0</b></p> <p>Schwer - 2</p> <p><b>Sehr Schwer - 4</b></p> <p>Äußerst Schwer - 8</p> <p><b>1 = Probe stets gelungen</b></p> <p>Max. mögliches Ergebnis 20 = stets Misslingen</p> <p>evt. weiter Konsequenzen</p> <p><b>Probenwert über 20</b> kann nur durch Patzer Misslingen.</p> <p>Genauen Wert, mit zusätzlichen W20 ermitteln.</p>	<p><b>Kampfpotzer - S. 54</b></p> <p><b>Gepatzte Probe Resultat</b></p> <p>Abwehr Sturz zu Boden</p> <p><b>Schlagen Waffe fallen gelassen</b></p> <p>Schießen Munition verbraucht</p> <p><b>Paramental Kraft „springt raus“</b></p> <p>Fahrzeugangriff Munition verbraucht</p> <p><b>Fahrzeugabwehr Fahrzeug Blockiert</b></p> <hr/> <p><b>Position / Größe - S. 56 Modifikatoren</b></p> <p>Am Boden liegend Angriff -2, Abwehr -2</p> <p><b>Angriff von oben / seite Angriff +1</b></p> <p>Angriff von hinten Angriff +2</p> <p><b>Gegner größer Angriff +2/Kategorie</b></p> <p>Gegner kleiner Angriff -2/Kategorie</p>	<p><b>Feuermodus - S. 55</b></p> <p><b>Einzelfeuer</b> WB: x1</p> <p>max. Ziele: 1</p> <p>Munitionswechsel: nur bei 20</p> <p><b>EF Niederwurf: Nein</b></p> <p><b>Salvenfeuer</b> WB: x2</p> <p>max. Ziele: 1</p> <p>Munitionswechsel: bei MW</p> <p><b>SF Niederwurf: Nein</b></p> <p><b>Automatikfeuer</b> WB: x4</p> <p>max. Ziele: 4</p> <p>Munitionswechsel: Immer</p> <p><b>AF Niederwurf: Probe KÖR+HÄ</b></p> <p><b>Hyperimpuls -</b> WB: x5</p> <p>max. Ziele: 1</p> <p><b>Feuer</b> Munitionswechsel: Immer</p> <p>Niederwurf: Probe KÖR+HÄ</p> <p><b>HF</b> Doppelte Abklingzeit</p> <p>1Runde Laden, -2 auf Probe</p>	<p><b>Handel mit Verbesserter Ausrüstung</b></p> <p>Möchte jemand verbesserte Ausrüstung kaufen oder verkaufen</p> <p>Steigt der Preis um 30% pro Upgrade.</p> <p><b>Zustand (optional)</b></p> <p>Die meisten Relikte der präapokalyptischen 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.</p>	<p><b>Zustand - S. 106</b></p> <p><b>Schaden Auswirkung</b></p> <p><b>Leicht</b> <b>Waffen:</b> WB -1</p> <p><b>Rüstung:</b> PA -1, Behinderung gleiche</p> <p><b>andere:</b> Einsatzversagen bei 1-2 auf W20</p> <p><b>Mittel</b> <b>Waffen:</b> WB -2, nur EF und SF Modus</p> <p><b>Rüstung:</b> PA -2, Behinderung gleich</p> <p><b>andere:</b> Einsatzversagen bei 1-5 auf W20</p> <p><b>Schwer</b> <b>Waffen:</b> WB -4, nur EF Modus</p> <p><b>Rüstung:</b> PA -3, Behinderung gleich</p> <p><b>andere:</b> Einsatzversagen bei 1-8 auf W20</p> <p><b>Kritisch</b> <b>Waffen:</b> WB -8, nur EF Modus</p> <p><b>Rüstung:</b> PA -4</p> <p><b>andere:</b> unbrauchbar</p>
--	--	--	---	---

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

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

<p><b>Upgrades - S. 105</b></p> <p>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.</p> <p><b>Installation eines Upgrades:</b> Um ein Upgrade zu installieren, müssen folgende Voraussetzungen erfüllt sein:</p> <p>--Kenntnis des Techlevels</p> <p>--Bauplan des Gegenstandes</p> <p>--Passende Werkstatt</p> <p>--Passende Komponenten (in Battens)</p> <p>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.</p>	<p><b>Upgradekosten - S. 106</b></p> <p><b>Techlevel Upgradekosten</b></p> <p>0 5%</p> <p><b>1 10%</b></p> <p>2 20%</p> <p><b>3 30%</b></p> <p>4 40%</p> <p><b>5 50%</b></p>	<p><b>Suchen - S. 194</b></p> <p>Offensichtlich +8</p> <p><b>Hat Tarnwert -TW</b></p> <p>Typisches Versteck -2</p> <p><b>Geheimfach -4 bis -8</b></p> <p>Schlechtes Licht -2</p> <hr/> <p><b>Nanostims - S. 204</b></p> <p><b>Typ Bonus B Wirkd.</b></p> <p>Standard Einfach 1x 1h</p> <p><b>Silber Zweifach 2x 4h</b></p> <p>Gold Vierfach 3x 24h</p> <p><b>Platinum Einfach 8x Per.</b></p>	<p><b>Verbergen - S. 194</b></p> <p><b>Bedingungen PW</b></p> <p>Ideales Versteck (Lager) +8</p> <p><b>Gut (Nische, Alkoven) +4</b></p> <p>Tiefe Schatten +4</p> <p><b>Verborgener nicht vermutet +4</b></p> <p>Infrarotsensoren/Sicht -8</p> <p><b>Passende Tarnkleidung +4</b></p> <p>Unpassende Tarnkleidung -4</p> <p><b>Lichtquelle dabei -8</b></p>	<p><b>Schwimmen</b></p> <p><b>Schwimmenprobe PW Tauchenprobe PW</b></p> <p>Ruhige See 0 Pro 3 Meter Tiefe -2</p> <p><b>Leichter Wellengang -2 Leichte Strömung -2</b></p> <p>Unruhige See -4 Starke Strömung -6</p> <p><b>Sturm, reißender -8 Trübe Sicht -4</b></p> <p><b>Fluss 2xPA Taucherausrüstung +4</b></p> <p>Rüstung</p>
--	--	---	---	---

Erfahrungsstufen - S. 15					Gammapunkte - Spielleiter S. - 60		Erste Hilfe oder Feldreparatur			Slayerpunkte - Spieler S. 59		Implantation - Cyberware	
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	<b>Verkrüppelung verhindern</b>	II	<b>18-20</b>	<b>Verdoppelt</b>	1	<b>Abklingzeit -1 Runde</b>	<b>Mutation</b>	<b>-2/M.</b>
3	300		+2	+1	1	Amoklauf eines Monsters: 2.Angriff	III	immer	Vervierfach	1	Abwehr +3	Cyberdoc	+2/R.
4	600		+2	+1	1	<b>Monster ignoriert 5 Schaden</b>	Rang	Set-Verlust	LK-Gewinn	1	<b>Gegnerabwehr -1</b>	<b>Implantationsschw</b>	<b>-Wert</b>
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	<b>Talent einmal um 1 Rang vermindern</b>	II-III	<b>Nicht</b>	<b>Keiner</b>	1	<b>Laufen +1 m</b>	<b>OP im Feld</b>	<b>-8</b>
7	2.100		+2	+1	1	Mentaleinsatz einmalig verhindern		<b>möglich</b>		1	Freier Waffenwechsel	Mieser OP	-4
8	2.800		+2	+1	1	<b>1 Monster Nachschub</b>				1	<b>Freier Magazin-/Batteriewechsel</b>	<b>Krankenhaus</b>	<b>+0</b>
9	3.600		+2	+1	2	Alle Monster regenerieren 5 LK				2	Ausweichen I (wie Talent)	Spezialklinik	+4
10	4.500	6.000	+2	+1	2	<b>Einsatz von Cyberware verhindern</b>				2	<b>6 Schaden ignorieren</b>	<b>CyberTec-Zentrum</b>	<b>+8</b>
11	5.500	7.600	+2	+1	2	SC stürzt nach Nahkampfangriff				2	Abklingzeit -3 Runden	DaVinci-System	+4
12	6.600	9.300	+2	+1	2	<b>SC verliert Waffe</b>				2	<b>Abwehr +8</b>		
13	7.800	11.100	+2	+1	2	Batterie entladen/Magazin leer				2	Angriffsprobe +2	<b>Bei Patzer:</b> Bauteil Zerstört, 1W20 Schaden, Abwehr wird gewürfelt.	
14	9.600	13.000	+2	+1	2	<b>Monster explodiert (wie Granate)</b>				2	<b>Gegnerabwehr -2</b>	<b>Misslingt die Probe:</b>	
15	10.500	15.000	+2	+1	2	Vorwärts! Alle Monster Initiative +2				2	Laufen +2 m	10 Punkte Schaden, Abwehr wird gewürfelt	
16	12.000	17.200	+2	+1	2	<b>Blendgranate</b>				2	<b>Granate fangen und zurückwerfen</b>	<b>Gelingen:</b>	
17	13.700	19.600	+2	+1	2	Schnell schnell! Monster Laufen +1				2	Misslungenen Angriff wiederholen	10 Punkte Schaden, Abwehr wird gewürfelt. Bauteil ist sofort, Powerups nach 24h einsetzbar.	
18	15.600	22.200	+2	+1	2	<b>2 Monster Nachschub</b>				2	<b>Mentalkraft frei wechseln</b>	<b>Immersion:</b> Kein LK verlust, Implantation erfolgreich	
19	17.700	25.000	+2	+1	3	Ladehemmung Waffe für 8 Runden				3	2. Angriff in einer Runde	Powerups stehen sofort zur Verfügung.	
20	20.000	+4.000	+2	+1	3	<b>SC-Verstrahlung (10 Degeneration)</b>				3	<b>9 Schaden ignorieren</b>	<b>Immersieg:</b> Kein LK verlust, Implantation erfolgreich	
21	+3.000		+2	+1	3	Verbesserte Munition. Monster WB+1				3	Abklingzeit -10 Runden	Powerups stehen sofort zur Verfügung.	
					3	<b>Verbesserte Rüstung. Monster PA+1</b>				3	<b>Abwehr +12</b>	<b>Plünderung von Körperteilen:</b>	
					3	EMP! +3 Impulsangriff 3 m Radius				3	Gegner bei Schaden zu Fall bringen	Probe: GEI+GE gegen 10 + 1/2 Implantationsschwierigkeit.	
					3	<b>Dunkel! Alle Lichter gehen aus</b>				3	<b>Gegnerabwehr -4</b>	<b>Bei Misslingen</b> wird das Bauteil Zerstört, der Patient falls lebendig erhält W20/4 DG-Punkte.	
					3	1 heroisches Monster Nachschub				3	Laufen +3 m	<b>Implantation</b> von Gebrauchtteilen steigt um 2.	
					4	<b>1 episches Monster Nachschub</b>							
					4	Alle SCs eine Runde gelähmt							
					4	<b>Superamoklauf (ein Monster). 3 Angriffe, Angriff +3 für 1 Runde</b>							

**Lehrmeister - S. 17**

Stufe	Zeit	Kosten
1 - 5	12 Std. / Stufe	25 / Stufe
6 - 10	1 Tag / Stufe	100 / Stufe
11 - 15	3 Tage / Stufe	250 / Stufe
16 +	5 Tage / Stufe	500 / Stufe

**Türen, Wände, Mauern - S. 177**

Türen	Eintreten	SW	Wände	Abwehr	LK
Holztür marode	+4	-2	Japan. Papierwand	10	5
Holztür normal	0	2	Lehmwand	15	12
Holztür verstärkt	-4	4	Holzwand	25	15
Metalltür verrostet	0	0	Wellblech	20	20
Metalltür normal	-4	4	Maschendrahtzaun	20	25
Metalltür verstärkt	-8	6	Steinwand	40	25
Panzertür marode	-4	4	Fieberglas	50	60
Panzertür normal	-12	8	Stahlbeton	60	120
Panzertür doppelt	-20	12	Panzerstahl	60	250
Bunkerpanzerschrott	-30	20			

**Techlevel - S. 44**

Level	Typ
0	Prähistorisch(Steinbeil)
1	Präindustriell (Schwert)
2	Industriell (Granaten)
3	Modern (Sturmgewehre)
4	Futuristisch (Cyberware)
5	Hyperfuturistisch (Xebotech)

**Verfügbarkeit - S. 103**

E	Enklave, Außenposten, <500 EW
D	Dorf, Kleinstadt, <2.500
S	EW
G	Stadt < 20.000EW
M	Großstadt >20.000 EW
A	Metropole > 100.000 EW
B	Arcology
T	Bunker
X	Techlabor
U	Alientechnologie Unikat

**Degeneration - S. 60**

Noxen - Biologisch	Noxen - Technologisch
Einige Gifte	Impulsschaden
Einige Krankheiten	Naniten
Strahlung	Strahlung
Telepathie	Technomantie
Cyberware	Zus. Cybertech

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.

**Konstruktion - S. 103**

Viele Gegenstände lassen sich aus Müll und Ersatzteilen zusammen basteln. Es sind folgende Grundvoraussetzungen notwendig:  
- Kenntnis des Techlevels / Bauplans  
- Komponenten (in Batteries)  
- Ausreichende Werkstatt/Labor  
**Bauplan Entwickeln:**  
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 Wissenstale und Konstrukteur erleichtern um 1 pro Rang. Zeit x2 bei Bauplanrekonstruktion.

**Bauplan - S. 104**

Techlevel	Bauplankosten
0	Gegenstandskosten x 1
1	<b>Gegenstandskosten x 2</b>
2	Gegenstandskosten x 5
3	<b>Gegenstandskosten x 25</b>
4	Gegenstandskosten x 30
5	<b>Plan nicht erhältlich</b>

**Komponenten - S. 104**

Techlevel	Komponentenverfügbarkeit
0	Alle
1	<b>Alle</b>
2	Alle
3	<b>Ab Stadt</b>
4	Ab Metropole
5	<b>Nur T und X</b>

**Werkzeug, was min. benötigt wird**

Techlevel	Nötiges Werkzeug
<0	-
0	<b>Werkzeugset</b>
1	Werkbank oder Labor
2	<b>Verbesserte(s)</b>
3	Werkbank oder Labor
4	<b>Fortschrittliche(s) Werkstatt oder Labor</b>
5	<b>Hyperfortschrittliche(s) Labor oder Werkstatt</b>

**Konstruktionsschwierigkeit (KS)**

Techlevelunterschied (Konstrukteur - Objekt)	Modifikator
<0	Unmöglich
0	+2
1	+0
2	-1
3	-2
4	-4
5	-8

**Bauplan Rekonstruktion**

Techlevel	Nötige Zeit
0	4 Std.
1	<b>2 Tage</b>
2	1 Woche
3	<b>1 Monat</b>
4	3 Monate
5	<b>6 Monate</b>

**Notwendige Gegenstände - S. 105**

Schaden des Gegenstandes	Nötige Exemplare für Rekonstruktion
Kein / Leicht	1
Mittel	2
Schwer	3
Kritisch	5