



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.

Modifikator - S. 49

<u>Schwierigkeit</u>	PW
Routine	+ 8
Sehr Leicht	+ 4
Leicht	+ 2
Normal	+ 0
Schwer	- 2
Sehr Schwer	- 4
Äußerst Schwer	- 8

Kampfpfater - S. 54

<u>Geplatzte Probe</u>	<u>Resultat</u>
Abwehr	Sturz zu Boden
Schlagen	Waffe fallen gelassen
Schießen	Munition verbraucht
Paramental	Kraft „springt raus“
Fahrzeugangriff	Munition verbraucht
Fahrzeugabwehr	Fahrzeug Blockiert

Fuermodus - S. 55

<u>Einzelfeuer</u>	WB: x1 max. Ziele: 1 Munitionswechsel: nur bei 20
EF	Niederwurf: Nein
<u>Salvenfeuer</u>	WB: x2 max. Ziele: 1 Munitionswechsel: bei MW
SF	Niederwurf: Nein
<u>Automatikfeuer</u>	WB: x4 max. Ziele: 4 Munitionswechsel: Immer
AF	Niederwurf: Probe KÖR+HÄ
<u>Hyperimpuls –</u>	WB: x5 max. Ziele: 1 Munitionswechsel: Immer
Feuer	Niederwurf: Probe KÖR+HÄ Doppelte Abklingzeit 1Runde Laden, -2 auf Probe
HF	

1 = Probe stets gelungen

Max. mögliches Ergebnis

20 = stets Misslungen

evt. weitere Konsequenzen

Probenwert über 20 kann nur durch Patzer Misslingen. Genauen Wert, mit zusätzlichen W20 ermitteln.

Position / Größe –S. 56

Am Boden liegend

Angriff von oben / seite

Angriff von hinten

Gegner größer

Gegner kleiner

Modifikatoren

Angriff -2, Abwehr -2

Angriff + 1

Angriff + 2

Angriff +2/Kategorie

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)

Immersieg: Automatische Verkrüppelung der Region.

Gezielter Angriff - Optional - S. 58

<u>Region</u>	<u>Mod</u>	<u>Effekt für den Rest des Kampfes</u>
Kopf	-8	Benommenheit GEI -4
Augen	-12	Blind
Ohren	-12	Taub
Rumpf	-2	Niederwurf, KÖR, GEI, Agi -1
Herz	-8	Blutverlust
Unterleib	-6	KÖR -4
Bein	-4	KÖR, GEI -2
Arm	-4	AGI -4, Angriffe mit dem Arm -2

Verkrüppelung - Optional - S. 58

Kopf	sofortiger Tod
Augen	Erblindung
Ohren	Taubheit
Rumpf	Schwere Blutungen, KÖR per. -1
Herz	sofortiger Tod
Unterleib	Unterleib
Bein	Amputiert / unbrauchbar
Arm	Amputiert / unbrauchbar

Munition - S. 56

A	Minipistole, Nagler
B	Leichte Pistole, MP, Nagler
C	Jagdflinte, Sturmgewehr, MG, Nagler, Minigun
D	Schwere Pistole
E	Pumpgun, Doppelschutgun, Sturmshotgun, Nagler
F	Snipergewehr
G	Bogen, Langbogen
H	Armbrust
I	Granatwerfer,
J	Raketenwerfer

Kampfwerte - S. 14

Lebenskraft: KÖR+HÄ+10
Abwehr: KÖR+HÄ+PA
Initiative: AGI+BE Laufen = AGI/2+1
Schlagen: KÖR+ST+WB
Schießen: AGI+GE+WB
Fahrzeug: AGI+GE+FB
Spezialkraft: GEI+VE-DG*
 *:DG über der Degenerationsschwelle
 (KÖR+VE+Talent)

Erschöpfung - S. 182

	<u>Ursache</u>	<u>Erschöpfung / Tag</u>
Extreme Hitze	Kälte	1
Keine Nahrung		2
Kein Wasser		5
Gewaltmarsch		1
Große Höhen		1
Untermeerisch	GEI+VE-DG*	1
Tiefsee		2
Folter		1 - 5
Schlafentzug		3 +1 / Tag

Erweiterteproben: PW - ab S. 187	Kampfdetails	Paramentale: Barrieren - S. 73	Umweltschaden - S. 180	Strahlung - S. 181	Gammalayers																																																																																																																																																																																														
<p>Abriechen: GEI + AU, Analyse: GEI + VE, Bildung +2 Bemerkungen: GEI + VE, min. 8, Darbietung: Variable, Variabel, Datenbank Durchsuchen: GEI + VE, Drohnen Abriechen: 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 Inscription 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>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</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).</p> <p>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).</p> <p>Initiative auslösen - S. 7 Wenn jemand Ini auslöst, handelt er zuerst, danach beginnt eine normale Runde.</p> <p>Mehrere Gegner S. 54 Schlagenwert kann auf bis zu 4 Gegner aufgeteilt werden. Abwehr -2 Kampf mit zwei Waffen (Ausn.: Talent "Zwei Waffen")</p> <p>2 Angriffe: Angriff und Abwehr -10 - S. 48 & 55 Schüsse ins Getümmel - S. 57 +1 pro Wesen, höchstens max. Schaden oder +20. Zufälliges Ziel.</p> <p>Vorbei an Hindernissen Schießen - S. 57 -1 pro Hindernis. Patzer: Zufälliges Hindernis getroffen.</p> <p>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</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>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 Vertrauter +0 Freie sicht +0 Drahtzaun -2 Glas -2 Panzerglas -4 Videokamera -8 Powersuit -8 Cyberware -1 pro Cyberpunkt Beleuchtung siehe Lichtverhältn.</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> <table border="1" data-bbox="884 614 1216 694"> <thead> <tr> <th>Ennergiebarriere</th> <th>LK</th> <th>Reg.</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Laserbarriere*</td> <td>15</td> <td>1 - 2</td> </tr> <tr> <td>Kraftfeld</td> <td>45</td> <td>1 - 3</td> </tr> <tr> <td>Verst. Kraftfeld</td> <td>80</td> <td>1 - 4</td> </tr> </tbody> </table> <p>Licht und Sicht - S. 176</p> <table border="1" data-bbox="884 837 1216 949"> <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 Fackel: 5 m Radius Kerze: 2 m Radius Gaslaterne: 10 m Taschenlampe: 10m Kegel Halogenlampe: 30m Kegel Magnesiumfackel: 15m Radius Knicklicht: 1m Radius In den Dungeons ist das Licht häufig limitiert. Schlechte Beleuchtung, Rauch und Nebel erschweren alle Proben um 2. Flackerlicht und blendendes Licht um 4. Völlige Dunkelheit um 8.</p>	Ennergiebarriere	LK	Reg.	Laserbarriere*	15	1 - 2	Kraftfeld	45	1 - 3	Verst. Kraftfeld	80	1 - 4	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 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" data-bbox="1247 837 1552 1220"> <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 Nahrung Verseuchte Nahrung 10 Verstrahlte Nahrung I 5 Verstrahlte Nahrung II 2 Verseuchtes Wasser 10 Verstärktes Wasser I 5 Verstärktes Wasser II 2 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 Erkundung von Vault- Räumen Erkundung Gering verstrahlt (grün) 1 Mäßig verstrahlt (gelb) 5 Stark verstrahlt (orange) 10 Sehr stark verstrahlt (rot) 20 Betretten / 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" data-bbox="1583 837 1910 1220"> <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>Heilung 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	Heilung 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 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 Crittterlabor S. 226</p>
Ennergiebarriere	LK	Reg.																																																																																																																																																																																																	
Laserbarriere*	15	1 - 2																																																																																																																																																																																																	
Kraftfeld	45	1 - 3																																																																																																																																																																																																	
Verst. Kraftfeld	80	1 - 4																																																																																																																																																																																																	
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																																																																																																																																																																																															
Heilung 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	-	-																																																																																																																																																																																															

Erfahrungsstufen - S. 15

Stufe	Erfahrung	Heldenklasse	LP	TP
1	0		0	1-2
2	100		+2	+1
3	300		+2	+1
4	600		+2	+1
5	1.000		+2	+1
6	1.500		+2	+1
7	2.100		+2	+1
8	2.800		+2	+1
9	3.600		+2	+1
10	4.500	6.000	+2	+1
11	5.500	7.600	+2	+1
12	6.600	9.300	+2	+1
13	7.800	11.100	+2	+1
14	9.600	13.000	+2	+1
15	10.500	15.000	+2	+1
16	12.000	17.200	+2	+1
17	13.700	19.600	+2	+1
18	15.600	22.200	+2	+1
19	17.700	25.000	+2	+1
20	20.000	+4.000	+2	+1
21	+3.000		+2	+1

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

Gammapunkte - Spielleiter S. - 60

Punkte	Effekt
1	Initiative eines Monster einmalig +2
1	Verkrüppelung verhindern
1	Amoklauf eines Monsters: 2.Angriff
1	Monster ignoriert 5 Schaden
1	Monsterabwehr einmalig +2
1	Talent einmal um 1 Rang vermindern
1	Mentaleinsatz einmalig verhindern
1	1 Monster Nachschub
2	Alle Monster regenerieren 5 LK
2	Einsatz von Cyberware verhindern
2	SC stürzt nach Nahkampfangriff
2	SC verliert Waffe
2	Batterie entladen/Magazin leer
2	Monster explodiert (wie Granate)
2	Vorwärts! Alle Monster Initiative +2
2	Blendgranate
2	Schnell schnell! Monster Laufen +1
2	2 Monster Nachschub
3	Ladehemmung Waffe für 8 Runden
3	SC-Verstrahlung (10 Degeneration)
3	Verbesserte Munition. Monster WB+1
3	Verbesserte Rüstung. Monster PA+1
3	EMPI! +3 Impulsangriff 3 m Radius
3	Dunkel! Alle Lichter gehen aus
3	1 heroisches Monster Nachschub
4	1 episches Monster Nachschub
4	Alle SCs eine Runde gelähmt
4	Superamoklauf (ein Monster). 3 Angriffe, Angriff +3 für 1 Runde

Erste Hilfe oder Feldreparatur

Rang	Kit-Verlust	LK-Gewinn
I	20	Wie Probe
II	18-20	Verdoppelt
III	immer	Vervierfacht
Rang	Set-Verlust	LK-Gewinn
I	Immer	Wie Probe
II-III	Nicht möglich	Keiner

Natürliche Heilung: Pro Tag regeneriert ein verwundeter Charakter W20/2 LK. Pro 4h Bettruhe wird das Ergebnis um +1 erhöht.

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).

Erste Hilfe - S. 30
Feldreparatur - S. 31

Türen, Wände, Mauern - S. 177

Türen	Eintreten	SW	Wände	Abwehr	LK
Holztür marode	+4	-2	Japan. Papierwand	10	5
Holz ­ tür normal	0	2	Lehm ­ wand	15	12
Holz ­ tür verstärkt	-4	4	Holz ­ wand	25	15
Metall ­ tür verrostet	0	0	Well ­ blech	20	20
Metall ­ tür normal	-4	4	Maschendraht ­ zaun	20	25
Metall ­ tür verstärkt	-8	6	Stein ­ wand	40	25
Panzertür marode	-4	4	Fie ­ ber ­ glas	50	60
Panzertür normal	-12	8	Stahl ­ beton	60	120
Panzertür doppelt	-20	12	Panzer ­ stahl	60	250
Bunkerpanzerschrott	-30	20			

Techlevel - S. 44

Level	Typ
0	Prähistorisch (Stein ­ beil)
1	Präind ­ ustriell (Schwert)
2	Ind ­ ustriell (Granaten)
3	Modern (Sturm ­ gewehre)
4	Futuristisch (Cyber ­ ware)
5	Hyper ­ futuristisch (Xebotech)

Verfügbarkeit - S. 103

E	Enklave, Außen ­ p., <500 EW
D	Dorf, Klein ­ stadt, <2.500 EW
S	Stadt < 20.000EW
G	Groß ­ stadt >20.000 EW
M	Metropole > 100.000 EW
A	Arcology
B	Bunker
T	Tech ­ labor
X	Alien ­ technologie
U	Unikat