



# 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><b>Abrichten:</b> GEI + AU,  <b>Analyse:</b> GEI + VE, Bildung +2,  <b>Bemerken:</b> GEI + VE, min. 8,  <b>Darbietung:</b> Variable, Variabel,  <b>Datenbank Durchsuchen:</b> GEI + VE,  <b>Drohnen Abrichten:</b> GEI + GE,  <b>Elektronik:</b> GEI + GE bzw. VE,  <b>Erwachen:</b> GEI + VE,  <b>Fallen Entschärfen:</b> GEI + GE  <b>Fahrzeug Fahren:</b> AGI + GE  <b>Feilschen:</b> GEI + AU bzw. VE  <b>Feuer Machen:</b> GEI + GE  <b>Flirten:</b> GEI + AU  <b>Forschung:</b> GEI + VE  <b>Hackerkampf:</b> GEI + GE  <b>Inskript entziffern:</b> GEI + VE  <b>Klettern:</b> AGI + ST  <b>Konstruktion / Reperatur:</b> GEI + GE  <b>Kraftakt:</b> KÖR + ST  <b>Mechanik:</b> GEI + GE bzw. VE  <b>Plündern:</b> GEI + GE  <b>Programmierung/Hacken:</b> GEI + VE  <b>Reiten:</b> AGI + BE bzw. AU  <b>Schätzen:</b> GEI + VE  <b>Schleichen:</b> AGI + BE  <b>Schlösser öffnen:</b> GEI + GE bzw. VE  <b>Schwimmen:</b> AGI + BE  <b>Springen:</b> AGI + BE  <b>Spuren lesen:</b> GEI + VE  <b>Suchen:</b> GEI + VE min. 8  <b>Taschendiebstahl:</b> AGI + GE  <b>Verbergen:</b> AGI + BE  <b>Verständigen:</b> GEI + GE  <b>Wissen:</b> GEI + VE</p>	<p><b>Abwartehandlung - S. 53</b>  Abwarten als Aktion. Danach jederzeit vor oder nach Handlung eines anderen handeln. Jede Runde ohne Handlung +2 Ini (max. +10).  <b>Fernkampf und Distanz - S. 7, 57</b>  -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).  <b>Initiative auslösen - S. 7</b>  Wenn jemand Ini auslöst, handelt er zuerst, danach beginnt eine normale Runde.  <b>Mehrere Gegner S. 54</b>  Schlagenwert kann auf bis zu 4 Gegner aufgeteilt werden. Abwehr -2  <b>Kampf mit zwei Waffen S. 48 &amp; 55</b>  (Ausn.: Talent "Zwei Waffen)  2 Angriffe: Angriff und Abwehr -10  <b>Schüsse ins Getümmel - S. 57</b>  +1 pro Wesen, höchstens max. Schaden oder +20. Zufälliges Ziel.  <b>Vorbei an Hindernissen Schießen - S. 57</b>  -1 pro Hindernis. Patzer: Zufälliges Hindernis getroffen.  <b>Wehrlose Gegner - S. 57</b>  Doppelter Schaden, sie würfeln Abwehr ohne Rüstung.  <b>Zielen (auch Paramental) - S. 57</b>  Max. Laufen/2. Zielen = Aktion. Pro Runde +2, max. +10  <b>Zurückdrängen - S. 57</b>  Bei erfolgreichem Nahkampftreffer, kann der Gegner 1 m zurück gedrängt werden. Aufrücken nur, wenn noch nicht bewegt. Die Probe KÖR + HÄ verhindert Schaden.  <b>Niederwerfen - S. 58</b>  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.  <b>Rüstung An- &amp; Ablegen- S. 58</b>  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><b>Barriere</b>                    <b>Probenmod</b>  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.</p> <p><b>Energiebarrieren S.178</b>  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><b>Ennergiebarriere</b>            <b>LK</b>    <b>Reg.</b>  Laserbarriere*            15    1 - 2  <b>Kraftfeld</b>                    <b>45</b>    <b>1 - 3</b>  Verst. Kraftfeld            80    1 - 4</p> <p><b>Licht und Sicht - S. 176</b></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><b>Nachtsicht</b></td> <td><b>Wie am Tag</b></td> <td><b>0 m</b></td> </tr> <tr> <td>IR-Sicht</td> <td>Wie am Tag</td> <td>50 m</td> </tr> <tr> <td><b>G-Sicht</b></td> <td><b>25m</b></td> <td><b>25 m</b></td> </tr> <tr> <td>Echosicht</td> <td>50m</td> <td>50 m</td> </tr> </tbody> </table> <p><b>Lichtquelle - RW - S. 176</b></p> <p>Fackel - 5 m Radius  <b>Kerze - 2 m Radius</b>  Gaslaterne - 10m Radius  <b>Taschenlampe - 10m Kegel</b>  Halogenlampe - 30m Kegel  <b>Magnesiumfackel - 15m Radius</b>  Knicklicht - 1m Radius</p> <p><b>In den Dungeons ist das Licht häufig limitiert.</b></p> <p><b>Schlechte Beleuchtung: Rauch, Nebel</b> erschweren Proben um 2.  <b>Flackerlicht und blendendes Licht</b> um 4.  <b>Völlige Dunkelheit</b> um 8.</p>	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	<p><b>Größe des Feuers</b>            <b>Schaden / Runde</b>  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></p> <p><b>Säuremenge</b>  Säuretropfen                1W20/2  <b>Eimerladung</b>                <b>1W20</b>  Körper eingetaucht        2W20</p> <p><b>Elektrizität</b>  Zuckendes Kabel            1W20 /2W20  <b>Starkstromleitung</b>        <b>3W20 /5W20</b>  Blitzfeld                      2W20 / 4W20</p> <p><b>Kälte</b>  Kühlkammer 4°C            1W20 - 10 / h  <b>Kältekammer -25°C</b>        <b>2W20 / h</b>  Tiefenkühlung -90°C      3W20 / Runde</p> <p><b>Reisen - S. 185</b></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><b>Wagen / Karren</b></td> <td><b>5</b></td> <td>-</td> </tr> <tr> <td>Pferd</td> <td>8</td> <td>-</td> </tr> <tr> <td><b>Motorrad</b></td> <td><b>100</b></td> <td><b>400 km</b></td> </tr> <tr> <td>Auto</td> <td>100</td> <td>600 km</td> </tr> <tr> <td><b>Bus / LKW</b></td> <td><b>80</b></td> <td><b>1.000 km</b></td> </tr> <tr> <td>Panzer</td> <td>70</td> <td>500 km</td> </tr> <tr> <td><b>Hovercraft</b></td> <td><b>90</b></td> <td><b>300 km</b></td> </tr> <tr> <td>Flugzeug</td> <td>850</td> <td>10.000 km</td> </tr> <tr> <td><b>Kampffluzeug</b></td> <td><b>1500</b></td> <td><b>1.000 km</b></td> </tr> <tr> <td>Helikopter</td> <td>150</td> <td>500 km</td> </tr> <tr> <td><b>Segelboot</b></td> <td><b>18</b></td> <td><b>unbegrenzt</b></td> </tr> <tr> <td>Motorboot</td> <td>45</td> <td>700 km</td> </tr> <tr> <td><b>Kampfschiff</b></td> <td><b>45</b></td> <td><b>10.000 km</b></td> </tr> <tr> <td>Flugzeugträger</td> <td>40</td> <td>10.000 km</td> </tr> <tr> <td><b>Atom U-Boot</b></td> <td><b>45</b></td> <td><b>unbegrenzt</b></td> </tr> <tr> <td>U-Bahn</td> <td>30</td> <td>Strom</td> </tr> <tr> <td><b>Schnellbahn</b></td> <td><b>500</b></td> <td><b>Strom</b></td> </tr> <tr> <td>Magnetbahn</td> <td>450</td> <td>Strom</td> </tr> </tbody> </table>	Fortbewegung	KM/h	Tank-Reichweite	Zu Fuß	5	-	<b>Wagen / Karren</b>	<b>5</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	<p><b>Objekt / Zone</b>                    <b>XW</b></p> <p><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></p> <p><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</p> <p><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></p> <p><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></p> <p><b>Dienstleistung - S. 120</b></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><b>Zoll: Dorf</b></td> <td>-</td> <td><b>5</b></td> <td>-</td> <td>-</td> </tr> <tr> <td>Zoll: Stadt</td> <td>-</td> <td>10</td> <td>-</td> <td>-</td> </tr> <tr> <td><b>Zoll: Großstadt</b></td> <td>-</td> <td><b>25</b></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><b>Taverne gutes Essen</b></td> <td><b>D</b></td> <td><b>25</b></td> <td>-</td> <td><b>XW1</b></td> </tr> <tr> <td>Taverne: Exklusiv</td> <td>S</td> <td>100</td> <td>-</td> <td>-</td> </tr> <tr> <td><b>Bordell: mies</b></td> <td><b>D</b></td> <td><b>25</b></td> <td>-</td> <td><b>XW5</b></td> </tr> <tr> <td>Bordell gut</td> <td>S</td> <td>150</td> <td>-</td> <td>-</td> </tr> <tr> <td><b>Drink an der Bar</b></td> <td>-</td> <td><b>1</b></td> <td>-</td> <td><b>XW1</b></td> </tr> <tr> <td>Botenjunge Stadt</td> <td>-</td> <td>10</td> <td>-</td> <td>pro Auftrag</td> </tr> <tr> <td><b>Heiling beim Cyberdoc</b></td> <td><b>S</b></td> <td><b>5/LK</b></td> <td><b>2</b></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><b>Dekontamination</b></td> <td><b>G</b></td> <td><b>15</b></td> <td><b>4</b></td> <td><b>pro DG - Punkt</b></td> </tr> <tr> <td>Cyberimplantation</td> <td>G</td> <td>25%</td> <td>4</td> <td>Kosten des Imp.</td> </tr> <tr> <td><b>Schreiber</b></td> <td><b>D</b></td> <td><b>25</b></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><b>Bote (gelbe Zone)</b></td> <td><b>E</b></td> <td><b>5/km</b></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	-	-	<b>Zoll: Dorf</b>	-	<b>5</b>	-	-	Zoll: Stadt	-	10	-	-	<b>Zoll: Großstadt</b>	-	<b>25</b>	-	-	Taverne: Essen	E	10	-	XW5	<b>Taverne gutes Essen</b>	<b>D</b>	<b>25</b>	-	<b>XW1</b>	Taverne: Exklusiv	S	100	-	-	<b>Bordell: mies</b>	<b>D</b>	<b>25</b>	-	<b>XW5</b>	Bordell gut	S	150	-	-	<b>Drink an der Bar</b>	-	<b>1</b>	-	<b>XW1</b>	Botenjunge Stadt	-	10	-	pro Auftrag	<b>Heiling beim Cyberdoc</b>	<b>S</b>	<b>5/LK</b>	<b>2</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>	-	-	Bote (grüne Zone)	E	1/km	-	-	<b>Bote (gelbe Zone)</b>	<b>E</b>	<b>5/km</b>	-	-	Bote (rote Zone)	E	50/km	-	-	<p><b>Seitenübersicht</b>  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>
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																																																																																																																																																																																					
Fortbewegung	KM/h	Tank-Reichweite																																																																																																																																																																																					
Zu Fuß	5	-																																																																																																																																																																																					
<b>Wagen / Karren</b>	<b>5</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																																																																																																																																																																																					
Name	V	B	TL	Spe. Auswirkung																																																																																																																																																																																			
Zoll: Enklave	-	0	-	-																																																																																																																																																																																			
<b>Zoll: Dorf</b>	-	<b>5</b>	-	-																																																																																																																																																																																			
Zoll: Stadt	-	10	-	-																																																																																																																																																																																			
<b>Zoll: Großstadt</b>	-	<b>25</b>	-	-																																																																																																																																																																																			
Taverne: Essen	E	10	-	XW5																																																																																																																																																																																			
<b>Taverne gutes Essen</b>	<b>D</b>	<b>25</b>	-	<b>XW1</b>																																																																																																																																																																																			
Taverne: Exklusiv	S	100	-	-																																																																																																																																																																																			
<b>Bordell: mies</b>	<b>D</b>	<b>25</b>	-	<b>XW5</b>																																																																																																																																																																																			
Bordell gut	S	150	-	-																																																																																																																																																																																			
<b>Drink an der Bar</b>	-	<b>1</b>	-	<b>XW1</b>																																																																																																																																																																																			
Botenjunge Stadt	-	10	-	pro Auftrag																																																																																																																																																																																			
<b>Heiling beim Cyberdoc</b>	<b>S</b>	<b>5/LK</b>	<b>2</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>	-	-																																																																																																																																																																																			
Bote (grüne Zone)	E	1/km	-	-																																																																																																																																																																																			
<b>Bote (gelbe Zone)</b>	<b>E</b>	<b>5/km</b>	-	-																																																																																																																																																																																			
Bote (rote Zone)	E	50/km	-	-																																																																																																																																																																																			





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	18-20	Verdoppelt	1	<b>Abklingzeit -1 Runde</b>		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	<b>Monster ignoriert 5 Schaden</b>				Rang	Set-Verlust	LK-Gewinn	1	<b>Gegnerabwehr -1</b>		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	<b>Talent einmal um 1 Rang vermindern</b>				II-III	Nicht möglich	Keiner	1	<b>Laufen +1 m</b>		OP im Feld	-8
7	2.100		+2	+1	1	Mentaleinsatz einmalig verhindern							1	Freier Waffenwechsel		Mieser OP	-4
8	2.800		+2	+1	1	<b>1 Monster Nachschub</b>							1	<b>Freier Magazin-/Batteriewechsel</b>		Krankenhaus	+0
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>		CyberTec-Zentrum	+8
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>		<b>Bei Patzer:</b> Bauteil Zerstört, 1W20 Schaden, Abwehr wird gewürfelt.	
13	7.800	11.100	+2	+1	2	Batterie entladen/Magazin leer							2	Angriffsprobe +2		<b>Misslingt die Probe:</b>	
14	9.600	13.000	+2	+1	2	<b>Monster explodiert (wie Granate)</b>							2	<b>Gegnerabwehr -2</b>		10 Punkte Schaden, Abwehr wird gewürfelt	
15	10.500	15.000	+2	+1	2	Vorwärts! Alle Monster Initiative +2							2	Laufen +2 m		<b>Gelingen:</b>	
16	12.000	17.200	+2	+1	2	<b>Blendgranate</b>							2	<b>Granate fangen und zurückwerfen</b>		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							2	Misslungenen Angriff wiederholen		<b>Immersion:</b> Kein LK verlust, Implantation erfolgreich	
18	15.600	22.200	+2	+1	2	<b>2 Monster Nachschub</b>							3	2. Angriff in einer Runde		Powerups stehen sofort zur Verfügung.	
19	17.700	25.000	+2	+1	3	Ladehemmung Waffe für 8 Runden							3	<b>9 Schaden ignorieren</b>		<b>Plünderung von Körperteilen:</b>	
20	20.000	+4.000	+2	+1	3	<b>SC-Verstrahlung (10 Degeneration)</b>							3	Abklingzeit -10 Runden		Probe: GEI+GE gegen 10 + 1/2 Implantationsschwierigkeit.	
21	+3.000		+2	+1	3	Verbesserte Munition. Monster WB+1							3	<b>Abwehr +12</b>		<b>Bei Misslingen</b> wird das Bauteil Zerstört, der Patient falls lebendig erhält W20/4 DG-Punkte.	
<b>Lehrmeister - S. 17</b>					3	<b>Verbesserte Rüstung. Monster PA+1</b>							3	Gegner bei Schaden zu Fall bringen		<b>Implatation</b> von Gebrauchtteilen steigt um 2.	
Stufe	Zeit	Kosten			3	EMP! +3 Impulsangriff 3 m Radius							3	<b>Gegnerabwehr -4</b>			
1 - 5	12 Std. / Stufe	25 / Stufe			3	<b>Dunkel! Alle Lichter gehen aus</b>							3	Laufen +3 m			
6 - 10	1 Tag / Stufe	100 / Stufe			4	1 heroisches Monster Nachschub											
11 - 15	3 Tage / Stufe	250 / Stufe			4	<b>1 episches Monster Nachschub</b>											
16 +	5 Tage /Stufe	500 / Stufe			4	Alle SCs eine Runde gelähmt											
					4	<b>Superamoklauf (ein Monster). 3 Angriffe, Angriff +3 für 1 Runde</b>											

**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						Techlevel - S. 44			Verfügbarkeit - S. 103		Degeneration - S. 60			Konstruktion - S. 103	
Türen	Eintreten	SW	Wände	Abwehr	LK	Level	Typ		E	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)		E	Enklave,Außenposten, <500 EW		Impulsschaden		-Kenntnis des Techlevels / Bauplans	
Holztür normal	0	2	Lehmwand	15	12	1	Präindustriell (Schwert)		D	Dorf, Kleinstadt, <2.500		Naniten		-Komponenten (in Battens)	
Holztür verstärkt	-4	4	Holz wand	25	15	2	Industriell (Granaten)		S	EW		Strahlung		-Ausreichende Werkstatt/Labor	
Metalltür verrostet	0	0	Wellblech	20	20	3	Modern (Sturmgewehre)		G	Stadt < 20.000EW		Technomantie		<b>Bauplan Entwickeln:</b>	
Metalltür normal	-4	4	Maschendrahtzaun	20	25	4	Futuristisch (Cyberware)		M	Großstadt >20.000 EW		Zus. Cybertech		Der Erfinder benötigt ein Techlevel, was dem Ausrüstungsgegenstand entspricht, eine ent. Werkstatt / Labor (s.o.), sowie viel Zeit. <b>Probe auf GEI+VE +2 pro Techlevelgrad.</b> Passende Wissenstalente und Konstrukteur erleichtern um 1 pro Rang. Zeit x2 bei Bauplanrekonstruktion.	
Metalltür verstärkt	-8	6	Steinwand	40	25	5	Hyperfuturistisch (Xebotech)		A	Metropole > 100.000 EW					
Panzertür marode	-4	4	Fieberglas	50	60				B	Arcology					
Panzertür normal	-12	8	Stahlbeton	60	120				T	Bunker					
Panzertür doppelt	-20	12	Panzerstahl	60	250				X	Techlabor					
Bunkerpanzerschrott	-30	20							U	Alientechnologie Unikat					

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.

Bauplan - S. 104		Komponenten - S. 104		Werkzeug, was min. benötigt wird		Konstruktionsschwierigkeit (KS)		Bauplan Rekonstruktion		Notwendige Gegenstände - S. 105	
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	<b>Gegenstandskosten x 2</b>	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	<b>Gegenstandskosten x 25</b>	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	<b>Plan nicht erhältlich</b>	5	Nur T und X	4	Fortschrittliche(s) Werkstatt oder Labor	4	-4	5	6 Monate		
				5	Hyperfortschrittliche(s) Labor oder Werkstatt	5	-8				