Kapitel 6 - Ausrüstung

Regeln

Ausrüstung ist überlebenswichtig. Denn im Ödland gilt: bessere Ausrüstung gleich höhere Überlebenschance.

Basisreichweite

Die Basisreichweite beschreibt, ab welcher Entfernung ein Malus auf einen Fernkampfangriff angewandt wird. Pro Überschreiten der Basisreichweite wird ein Malus von 1 auf die Angriffsprobe aufgeschlagen. Ein Bogen mit Basisreichweite 10 hat also einen Malus von 4 bei 41 m Entfernung.

Abklingzeit

Einige Gegenstände haben eine Abklingzeit (A), die der Abklingzeit bei paramentalen Kräften entspricht. Wird ein Gegenstand mit einer Abklingzeit von 5 Runden eingesetzt, kann er folglich erst nach Ablauf von 5 Runden wieder eingesetzt werden.

Verfügbarkeit

Die folgenden Abkürzungen geben an, wo Ausrüstung prinzipiell erworben werden kann. Über die tatsächliche
Verfügbarkeit entscheidet der Spielleiter.

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

Konstruktion

Viele Gegenstände lassen sich simpel konstruieren und aus Müll und Ersatzteilen zusammenbasteln. Hierzu sind folgende Grundvoraussetzungen notwendig:
- Kenntnis des Techlevels
- Kenntnis des Bauplans
- Komponenten (in Battens)
- Ausreichende Werkstatt/Labor

Der Bauplan gibt den Entwurf vor, nach dem der Gegenstand erstellt wird. Baupläne werden vielerorts zum Verkauf angeboten. Die Kosten des Bauplans kommen auf das Techlevel an:

TECHLEVEL	BAUPLANKOSTEN
0	Gegenstandskosten x 1
1	Gegenstandskosten x 2
2	Gegenstandskosten x 5
3	Gegenstandskosten x 25
4	Gegenstandskosten x 30
5	Plan nicht erhältlich

Die Komponenten sind Basisbauteile, die für viele Gegenstände verwendet werden. Sie kosten 50% des Marktwertes des Gegenstandes. Ob allerdings die entsprechenden Komponenten verfügbar sind, ist Entscheidung des Spielleiters. Grob kann hier folgende Tabelle helfen, an welchem Ort betreffende Komponenten am ehesten zu fnden sind:

TECHLEVEL	KOMPONENTENVERFÜGBARKEIT
0	Alle
1	Alle
2	Alle
3	Ab Stadt
4	Ab Metropole
5	Nur T und X

Das Techlevel gibt vor, welches Werkzeug minimal benötigt wird, um einen Gegenstand zu fertigen.
Liegt eine der Grundbedingungen nicht vor, kann der Gegenstand nicht gefertigt werden.

TECHLEVEL	NÖTIGES WERKZEUG
0	-
1	Werkzeugset
2	Werkbank oder Labor
3	Verbesserte(s) Werkbank oder Labor
4	Fortschrittliche(s) Werkstatt oder Labor
5	Hyperfortschrittliche(s) Labor oder Werkstatt

Sind alle Bedingungen (Bauplan, Werkzeug, Komponenten, Werkstatt) erfüllt, kann der Gegenstand hergestellt werden.
Hierzu ist eine Probe auf „Konstruieren“ (GEI+GE) notwendig. Die Probe wird durch die Konstruktionsschwierigkeit (KS) modifziert. Das Talent Konstrukteur gibt Bonuspunkte (2 pro Rang) auf die Probe.

KONSTRUKTIONSSCHWIERIGKEIT (KS)	
Techlevel-unterschied (Konstrukteur – Objekt)	**Modifikator**
< 0	Unmöglich
0	+2
1	+0
2	-1
3	-2
4	-4
5	-8

Bauplan rekonstruieren

Ein Charakter kann anhand eines zerlegten Gegenstandes einen Bauplan erstellen. Hierzu muss er mindestens über das Techlevel des Gegenstandes und ein geeignetes Labor (s.o.) verfügen. Bei dieser Aktion geht der Gegenstand verloren, wenn keine Probe auf " Konstruieren" erschwert um das zweifache Techlevel gelingt.
Bei beschädigten Gegenständen gilt, dass mehrere Gegenstände (je nach Außmaß der Beschädigung) notwendig sind.
Die notwendige Zeit für die Erstellung des Bauplanes ist abhängig vom Techlevel:

BAUPLAN REKONSTRUKTION	
Techlevel	**Nötige Zeit**
0	4 Stunden
1	2 Tage
2	1 Woche
3	1 Monat
4	3 Monate
5	6 Monate

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

Bauplan entwickeln

Auch in der Endzeit ist Forschung und damit die Entwicklung neuer Technologien möglich. Hierzu benötigt der Erfinder ein Techlevel, welches dem Ausrüstungsgegenstand entspricht, eine entsprechende Werkstatt oder ein Labor (s.o.), sowie viel Zeit. Ferner muss ihm eine Probe auf GEI+VE erschwert um 2 pro Techlevelgrad gelingen. Passende Wissenstalente und Konstrukteur erleichtern um 1 pro Rang.
Die notwendige Zeit entspricht der der Bauplanrekonstruktion mal 2.

Upgrades

Upgrades sind Modifkationen 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“ (GEI+GE)+KS notwendig. Auch hier gibt das Talent Konstrukteur einen Bonus von 2 pro Rang.

Pro bereits installiertem Upgrade an dem Gegenstand wird die KS um 1 angehoben.
Upgrades müssen nicht „chronologisch“ installiert werden. D.h. es ist durchaus möglich, eine Fackel direkt mit „Brenndauer III“ auszustatten.

Die Kosten für die verwendeten Upgradekomponenten werden anhand der folgenden Tabelle in Bezug auf die Basiskosten des Gegenstandes ermittelt:

UPGRADEKOSTEN	
Techlevel	Upgradekosten
0	5%
1	10%
2	20%
3	30%
4	40%
5	50%

Die Beschreibung der Upgrades erfolgt in den entsprechenden Ausrüstungslisten.

Handel mit verbesserter Ausrüstung

Will ein Charakter einen bereits verbesserten Ausrüstungsgegenstand erwerben oder verkaufen, steigt der Preis für die Ware mit der Anzahl der installierten Upgrades wie in den Upgradekosten angegeben:
Will er also eine Waffe des Techlevels 3 (1000 Battens) mit einem Upgrade verkaufen (Upgradekosten 30% also 300 Battens), kostet die Waffe 1300 Battens. Besitzt die Waffe ein weiteres Upgrade, steigt der Preis um weitere 300 Battens.

Zustand (optional)

Die meisten Relikte der präapokalyptischen Zeit sind beschädigt. Die folgende Tabelle gibt die Auswirkungen von Schäden (häufg 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.

ZUSTAND	
Schaden	**Auswirkung**
Leicht	***Waffen:*** WB -1 ***Rüstung:*** PA-1, Behinderung gleich ***andere:*** Einsatzversagen bei 1-2 auf W20
Mittel	***Waffen:*** WB -2, nur EF und SF Modus ***Rüstung:*** PA-2, Behinderung gleich ***andere:*** Einsatzversagen bei 1-5 auf W20
Schwer	***Waffen:*** WB -4, nur EF Modus ***Rüstung:*** PA-3, Behinderung gleich ***andere:*** Einsatzversagen bei 1-8 auf W20
Kritisch	***Waffen:*** WB -8, nur EF Modus ***Rüstung:*** PA -4 ***andere:*** unbrauchbar
Einsatzversagen: z.B. Fehlmessung (Scanner), Fehlinfo (Datenbank), Blindgänger (Granate), Schaden statt Heilung (Medkit), Motor startet nicht (Fahrzeug), ...	

GEGENSTÄNDE REPARIEREN		
Schaden	**Reparatur-Probe**	**Komponentenkosten**
Leicht	+0	5%
Mittel	-2	20%
Schwer	-4	50%
Kritisch	-8	90%

Waffen und Rüstung

Energiewaffen

ENERGIEWAFFEN												
Name	Abkl.	WB	V	B	TL	RW	Modus	Bemerkungen	Maximale Upgradestufe			
						in m			A	B	C	D
Sonicblaster	1	+1	G	550	4	2	EF, HF	Reißt Ziel zu Boden wenn Wurf mit KÖR+VE-Angriffs-wurf misslingt	2	1	0	1
Taser	OS	+2/+3	G	850	3	5	One-Shot	Betäubt das Ziel für 1W20 Runden wenn kein KÖR+HÄ minus Angriffswurf gelingt.	1	0	3	0
Laserpistole	1	+4	G	2,5k	4	10	EF	Initiative +2	4	1	0	3
Lasergewehr	1	+6	M	5k	4	20	EF, BF	Initiative +2, Hulkwaffe	4	1	0	4
Gatlinglaser	2	+4	B	15k	5	10	SF, AF	Initiative +2, GA -4, Hulkwaffe	5	2	0	1
Plasmapistole	2	+4/+6	B	7k	4	10	EF, HF	Initiative -2, Im-pulswaffe, GA -2	5	2	1	2
Plasma-gewehr	2	+6/+8	B	14k	4	20	alle	Initiative -2, Impulswaffe, GA -4, Hulkwaffe	5	2	2	2
Teslatron-gewehr	2	-/+8	B	?	5	10	EF, HF	Initiative +2, Impulswaffe, GA -4	0	2	5	2
EMP-Kanone	7	-/+10	B	15k	4	10	EF	Impulswaffe, GA -6, Hulkwaffe	0	5	5	2
BFG	OS	+8	B	?	5	20	EF	Schadensgebiet 3x3m, One-Shot, Hulkwaffe	5	5	0	1

Mögliche Upgrades:
A (Fokuslinse): Erhöht den WB einer Energiewaffe um 1 pro Stufe. Der Impuls-WB wird nicht verändert
B (Fluxleitung): Verringert die Abklingzeit der Energiewaffe um 1 pro Stufe
C (Ionen - Polarisator): Erhöht den Impuls-WB einer Energiewaffe um 1 pro Stufe. Der normale WB wird nicht verändert
D (Hyperkondensator): Pro Upgradestufe steigt die Reichweite um 50% der Basisreichweite

Zweihandwaffen:
Alle Energiewaffen mit Ausnahme der Pistolen, des Sonicblasters und des Tasers sind Zweihand-waffen

Munitionswert:
Energiewaffen besitzen keinen festen MW. Dieser ist abhängig von der verwendeten Batterie.

Energiezellen:
Energiezelle: 20Battens, Verfügbarkeit: S, MW 18-20
Durazelle: 45 Battens, Verfügbarkeit: S, MW 19-20
Atomzelle: 250 Battens, Verfügbarkeit:G, MW 20, im BF-Modus Basis WB +1
Fusionszelle: 750 Battens, Verfügbarkeit:M, MW 20, im BF-Modus Basis WB +2

Ballistische Waffen

BALLISTISCHE WAFFEN

Name	MW	WB	V	B	TL	RW	Mod	Mun	Bemerkungen	Maximale Upgradestufe			
						in m				A	B	C	D
Mini-Pistole	20	+0	G	150	3	5	EF	A		2	1	1	2
Leichte Pistole	20	+2	D	250	3	10	EF	B		0	2	2	3
Schwere Pistole	20	+4	S	750	3	8	EF	D	Initiative -2, GA -2	0	2	3	4
Pumpgun	20	+6	D	600	3	5	EF	E	Initiative -2, GA -4	1	1	3	4
Doppelshot-gun	OS	+6	S	1k	3	5	2x OS	E	2 Angr./Runde, Initiative -2 GA -4	0	0	2	4
Sturm-Shot-gun	17	+6	G	4k	3	5	EF, SF	E	Initiative -2, GA -4	1	1	3	4
Jagdflinte	20	+4	D	450	3	15	EF	C		1	3	2	3
Sniper-gewehr	20	+7	G	7k	3	25	EF	E	Initiative +2, GA -6	1	5	1	5
Sturm-gewehr	18	+4	G	2,5k	3	20	EF, SF, AF	C	GA -4, Hulk-waffe	0	5	3	5
MP	18	+2	G	1,5k	3	5	SF, AF	B	GA -2	0	3	4	3
MG	19	+4	G	3k	3	20	SF, AF	C	GA -6, Hulk-waffe	0	3	4	5
Minigun	19	+6	B	8k	4	20	SF, AF	C	GA -6, Hulk-waffe, braucht 1 Runde um warmzulaufen	0	3	4	5
Railgun	OS	+15	A	?	5	30	EF	Spez	GA -6, s.u. Hulk-waffe	2	5	0	5
Flammen-werfer	18	+3	S	1k	3	5	SF, AF	Spez	Hulkaffe, siehe unten	1	0	0	0
Granatwer-fer	Spez	Spez	S	800	3	20	EF	I	Verschießt Granaten, Hulkwaffe	0	5	0	0
Raketen-werfer	OS	+20	G	5k	3-4	50	EF	J	Hulkwaffe, ver-schießt Raketen	3	5	0	0
Nagelgewehr	20	+1	S	200	3	10	EF	A-D	Spez. Mun. (s.u.), Patzer bei 19-20	0	3	2	3
Bogen	OS	+1	E	120	0	10	EF	G	Initiative +1	5	0	0	1
Langbogen	OS	+2	D	400	1	10	EF	G	Initiative +1	5	0	0	2
Armbrust	OS	+3	D	500	1	10	EF	H	Initiative -2, GA -2	5	0	0	3
Wurfmesser	OS	+0	E	15	1	2	EF	-		0	0	0	0
Wurfdolch	OS	+1	D	25	1	3	EF	-		0	1	0	1
Wurfstern	OS	+1	S	50	1	4	EF	-	Initiative +1, GA-1	0	2	0	2
Bola	OS	+0	E	15	0	5	EF	-	Ziel stürzt wenn AGI+GE misslingt	0	0	0	0
Wurfspeer	OS	+1	E	25	0	10	EF	-		0	2	0	1

Mögliche Upgrades: **A (Langmagazin):** Erhöht den Munitionswert (MW) um 1 pro Stufe. **B (Stabilisator):** Erhöht pro Upgradestufe die Reichweite um 50% der Basisreichweite **C (Rückstoßkompensator):** Erhöht die Initiative der Waffe um 1 pro Stufe **D (Kalibration):** Pro Upgradestufe steigt der WB um 1
Zweihandwaffen Alle ballistischen Waffen mit Ausnahme der Pistolen, der MP und der kleinen Wurfwaffen sind Zweihandwaffen
Abgesägte Shotguns ***Pumpgun*** und ***Doppelshotgun*** können abgesägt werden, was ihre Reichweite um 50% senkt, jedoch den Streufaktor und die Zielsicherheit erhöht (WB+1)
Doppelshotgun Diese Waffe kann optional zum Einzelfeuer zwei Einzelfeuerschüsse pro Runde abgeben.
Flammenwerfer Trägt das Ziel brennbare Kleidung, wird diese bei 1-10 auf W20 in Brand gesteckt und fügt dem Ziel für 1W20/2 Runden pro Runde 10 Schaden zu, gegen den Abwehr gewürfelt wird. Durch Ausklopfen (Probe auf AGI+GE) und Niederwurf wird das Feuer vorzeitig gelöscht. Pro Treffer wird zudem die PA der getragenen Rüstung um 1 reduziert.
Nagelgewehr Der Nagler verschießt kleine Schrottteile wie Schrauben, Muttern, Nägel usw. Zudem kann er jede andere Form von Munition (A-D) verwenden.
Railgun Die Railgun (Gausswaffe) verbraucht pro Schuss ein Teil Munition (30 Battens pro Schuss) und eine Batterie.
Raketenwerfer Der Raketenwerfer hat ein Techlevel von 3 für ungelenkte und 4 für gelenkte Raketen. Ein Raketenwerfer, der für TL 3 gefertigt wurde, kann keine gelenkten Raketen verschießen.
Gurtmunition MG und Minigun können Gurtmunition verwenden. Ist ein Magazin verbraucht, wird es abgestrichen. Ein Nachladen (was eine Aktion kostet) ist jedoch nicht erforderlich.
Munition **Typ A Munition** (4 mm), 20 Battens, Verfügbarkeit: S **Typ B Munition** (9x19 mm), 25 Battens, Verfügbarkeit: D **Typ C Munition** (7,62x51 mm), 50 Battens, Verfügbarkeit: S **Typ D Munition** (Kaliber 0.44), 75 Battens, Verfügbarkeit: S **Typ E Munition** (18,2 mm), 20 Battens, Verfügbarkeit: D **Typ F Munition** (12x99mm), 100 Battens, Verfügbarkeit: G **Typ G Munition** (Pfeile), 20 Battens, Verfügbarkeit: E **Typ H Munition** (Bolzen) 30 Battens, Verfügbarkeit: D
Spezialmunition **Brandmunition**, Preis x3, Verfügbarkeit G, entzündende Wirkung wie Flammenwerfer **Explosivgeschoss**, Preis x3, Verfügbarkeit G, WB +2 **EMP-Geschoss**, Preis x3, Verfügbarkeit G, reiner Impulsschaden **Gummigeschoss**, Preis x1, Verfügbarkeit: S, kein Schaden, jedoch Betäubung für 1 Runde, wenn Abwehrprobe misslingt **Leuchtspurmunition** Preis x1, Verfügbarkeit G, im SF und AF Modus ist die GA um 2 erniedrigt **Panzerbrechend**, Preis x3, Verfügbarkeit: G, reduziert die GA um 2 **Splittermunition**, Preis x2, Verfügbarkeit S, erhöht den WB um 2, verdoppelt aber den PA Wert des Ziels. **Säuremunition**, Preis x3, Verfügbarkeit A, reduziert pro Treffer die PA um 1 **Uranmunition**, Preis x5, Verfügbarkeit B, Ziel erhält pro Treffer 1 Punkt Degeneration, wenn „Strahlung trotzen“ misslingt

Nachtrag Muntion

Typ I Munition (Granate) 110 Battens, Verfügbarkeit D
Typ J Munition (ungelekte Rakete) 330 Battens, Verfügbarkeit G

Nahkampfwaffen

NAHKAMPFWAFFEN										
Name	WB	V		TL	Abkl.	Bemerkungen	Maximale Upgradestufe			
							A	B	C	D
Brechstange	+1	E	5	1	-		1	0	0	0
Schlagring	+0	E	25	1	-		1	0	0	0
Schlagstock	+1	E	30	0	-	Wie Waffenlos, aber kein Abwehr-bonus	1	0	0	0
Brechstock	+0	S	2500	4	5	Erbrechen, wenn KÖR+AU misslingt Initiative -4, 2 Runden benommen	0	4	1	0
Cyberstock	-/+2	G	3500	4	10		0	5	2	5
Messer	+0	E	50	1	-		1	0	0	0
Kampfmesser	+1	E	125	2	-		2	0	2	0
Speer	+1	E	100	0	-	Zweihandwaffe, Wurfwaffe	1	0	0	0
Schwert	+2	D	300	1	-		3	0	3	0
Katana	+3	G	1000	2	-	Zweihandwaffe, GA -2	4	0	4	0
Feueraxt	+2	E	150	1	-	GA -4, Initiative -6, Zweihan-dwaffe, Hulkwaffe	2	0	0	0
Vorschlag-hammer	+3	E	100	1	-	Initiative -4, Zweihandwaffe Hulkwaffe	3	0	0	0
Peitsche	+1	E	100	0	-	Angreifer (AGI+GE) gegen Ziel: (KÖR+ST): Gegner zu Fall bringen	0	0	2	0
Neuralpeit-sche	+2/+4	G	8500	5	5	KÖR -1 pro Treffer für 1 Tag	2	5	2	5
Kettensäge	+4	S	2000	3	1	Zweihandwaffe, Hulkwaffe	5	2	0	0
Ketten-schwert	+5	G	7000	4	0	Muss 1 Runde anlaufen, GA -2	5	0	3	0
Kampfstab	+1	D	50	0	-	Zweihandwaffe	2	0	2	0
Teleskopstab	+2	G	500	4	-	Zweihandwaffe, leicht zu verbergen	1	0	5	5

Mögliche Upgrades:
A (Letalitätsbonus): Erhöht den WB um 1 pro Stufe.
B (Servomotor): reduziert die Abklingzeit um 1 pro Stufe
C (Compoundstruktur): Erhöht die Initiative um 1 pro Stufe
D (Impulsgeber): erhöht den Impulsschaden um 1 pro Stufe

Sprengstoffe & Granaten

SPRENGSTOFFE UND GRANATEN

Name	WB	V	B	TL	RW	Bemerkungen	Maximale Upgradestufe			
Alle Granaten/Sprengstoffe richten ihren Schaden in einem Bereich von 3x3 Metern an, wenn nicht anders angegeben.										
							A	B	C	D
Schwarzpulver	+6	D	50	2	4m	Arealschaden 5x5m, GA -2	0	0	0	0
Molotow-Cocktail	+5	D	45	2	5m	Brennt 1W20+10 Runden lang	0	3	0	0
Rohrbombe	+8	D	80	2	7m	Arealschaden 5x5 m, GA-4	0	4	2	2
Splittergranate	+8	D	110	3	10m	GA-6, PA zählt doppelt	3	5	0	5
Antifahrzeug-granate	+10	S	150	3	10m	WB+3 gegen Fahrzeuge	3	5	5	5
Betäubungs-granate	+0	S	125	3	10m	1W20 Runden betäubt, wenn KÖR+HÄ misslingt, nur gegen organische Ziele	3	0	0	5
Blendgranate	+0	S	150	3	10m	Blenden für 3 Runden wenn KÖR + VE misslingt, 5x5 Meter	5	0	0	5
Plasmagranate	+12	B	450	4	10m	Entflammen wie beim Flammenwerfer	5	5	5	5
CS-Granate	+0	S	120	3	10m	Gasgranate 5x5m, 1W20 Runden alle Proben +4, wenn kein Wurf auf KÖR+HÄ gelingt	5	0	0	5
Rauchgranate	Spez	D	65	3	10m	Dichter Rauch in 5x5 Metern („Barriere“)	5	0	0	5
Gamma-Granate	Spez	B	200	4	10m	Schafft für W20 Runden eine „Rote Zone“	5	0	0	5
EMP-Granate	0/+10	B	250	4	10m	Impulsschaden	5	0	0	5
Cryogranate	+2	B	250	4	10m	GA und Initiative -6 für 1W20 Runden	5	0	0	5
Dynamit-stange	Spez	D	80	2	10m	Kein Abwehrwurf, Schaden 1W20+10	0	2	3	0
Plastik-sprengstoff	Spez	S	200	3	-	Kein Abwehrwurf, Schaden 2W20+10	-	-	-	-
Nitroglycerin	Spez	G	450	2	-	Kein Abwehrwurf, Schaden 3W20+10	-	-	-	-
Compound	Spez	B	1200	4	-	Kein Abwehrwurf, Schaden 2W20+20	-	-	-	-
Antimaterie	Spez	B	?	5	-	Kein Abwehrwurf, Schaden 4W20+20	-	-	-	-

Mögliche Upgrades:
A (Aerodynamik): Erhöht die Basisreichweite einer Granate um 1 Meter pro Stufe
B (Hochexplosiv): WB +1 pro Stufe
C (Panzerbrechend): Pro Stufe wird 1 Punkt PA des Ziels ignoriert
D (Areal): Pro Stufe wird der Wirkradius um 1 Meter erhöht

Kleidung & Panzerung

KLEIDUNG UND PANZERUNG

Name	PA	V	₿	TL	Init. Malus	Bemerkungen	Maximale Upgradestufe			
							A	B	C	D
Lumpen	+0	E	10	0	0		0	0	0	0
Sommer-kleidung	+0	E	50	1	0		0	0	0	0
Normale Kleidung	+0	E	100	1	0		0	2	0	0
Winter-kleidung	+1	E	200	1	-1		1	2	0	0
Gute Kleider	+0	G	250	3	0	Interaktion +1	0	0	0	0
Tarnanzug	+1	D	400	2	0	Muster: Wald, Schnee, Urban, Wüste	3	5	0	0
Lederkleidung	+2	D	350	2	0		1	2	0	0
Rangermantel	+2	D	400	2	-1	Heimlichkeit +1, Interaktion +1	0	2	1	0
Schwere Le-derkleidung	+3	D	550	2	-1		1	2	0	0
Splitter-schutzweste	+3	S	1k	3	0	PA +5 gegen Splittergranaten und -minen	2	3	2	0
Splitterschutz-anzug	+4	G	1,5k	3	-1	PA +5 gegen Splittergranaten und –minen	2	3	2	0
Ablativweste	+2	B	2k	4	0	PA +5 gegen Energiewaffen und Feuer	1	3	5	0
Ablativanzug	+3	B	3,5k	4	-1	PA +5 gegen Energiewaffen und Feuer	1	3	5	0
Scout-Powersuit	+4	B	8k	4	-1	Erhöht BE um 2, Strahlung trotzen +5	5	5	5	1
Leichter Powersuit	+6	B	10k	4	-1	Erhöht ST, HÄ und BE um 1, Strahlung trotzen +5	5	5	5	1
Mittlerer Powersuit	+10	B	30k	4	-2	Erhöht ST, HÄ und BE um 2, Strahlung trotzen +10	5	5	5	2
Schwerer Powersuit	+15	B	50k	5	-3	Erhöht ST, HÄ und BE um 3, Strahlung trotzen +15	5	5	5	3
Sturm-powersuit	+25	B	100k	5	-5	Erhöht ST, HÄ und BE um 4, Strahlung trotzen +20	5	5	5	4
Schutzhelm	+1	B	60	3	-1		2	1	3	0
Motorradhelm	+1	D	80	3	-1		3	1	0	0
Stahlhelm	+2	S	200	2	-1		3	2	0	0
Powerhelm	+3	B	1,5k	4	-2	Mit Nachtsichtgerät, Funkge-rät, Bunker-Pad	5	3	2	0
Taktischer Schild	+2	S	400	3	-2		2	1	1	0
Powerschild	+3	B	1,2k	4	-2	PA +2 gegen Energiewaffen	5	2	2	0
Stealth-Anzug	+1	B	15k	4	0	Verbergen-Bonus +8	5	5	3	0

Mögliche Upgrades:
A (Versiegelung): Erhöht die PA und „Strahlung trotzen“ um 1 pro Stufe
B (Tarnung): Gewährt einen Bonus von +1 pro Stufe auf Verbergen oder andere Tarnfähigkeiten
C (Faradayversiegelung): Pro Stufe wird die PA gegenüber Impulswaffen um 1 erhöht
D (Exoservos): Erhöht pro Stufe KÖR und ST um 1

Weiter Ausrüstungstabellen

Beleuchtung

BELEUCHTUNG									
Name	**Dauer**	**V**	**B**	**TL**	**Bemerkungen**	**Maximale Upgradestufe**			
	Stunden					A	B	C	D
Fackel	1	E	10	0	RW: 5 Meter	3	2	1	0
Kerze	2	E	5	1	RW: 2 Meter	3	0	0	0
Gaslaterne	4	D	25	2	RW: 10 Meter	4	5	0	0
Taschenlampe	8	S	50	3	RW: 10 Meter, WB +0	5	0	1	3
Halogenlampe	20	S	125	3	RW: 25 Meter, WB +0	5	0	1	5
Magnesium-fackel	1	S	15	2	RW: 5 Meter, WB +1	2	3	0	0
Knicklicht (10)	3	S	20	3	RW: 1 Meter	2	1	0	0

Mögliche Upgrades:
A (Brenndauer): Pro Upgradestufe wird die Brenndauer um 100% erhöht
B (Illumination): Pro Upgradestufe wird die radiale Leuchtweite des Gegenstandes um 1 Meter angehoben
C (Fester Griff): Pro Upgradestufe steigt der WB der provisorischen Waffe um 1
D (Fokus): Pro Upgradestufe steigt die Leuchtweite des Lichtstrahls um 10 Meter

Computer & Scanner

COMPUTER & SCANNER									
Name	**GEI**	**V**	**$**	**TL**	**Bemerkungen**	**Maximale Upgradestufe**			
						A	B	C	D
Bunker-Pad	6	B	-	4	Beinhaltet Computer, Geiger-zähler (Sensor 2), Datenbank (3)	5	5	0	5
Home PC	5	S	1000	3	Datenbank (5)	3	0	0	5
Überbrücker	0	S	2500	4	Öffnet elektronische Schlösser (GE:2)	0	0	5	0
Bioscanner	0	B	5000	4	Scannt auf Krankheiten und Gifte	0	5	0	0
Chemoscanner	0	G	3500	4	Scannt auf chem. Zusammen-setzung	0	5	0	0
Geigerzähler	0	S	400	3	Zeigt Strahlungslevel an	0	5	0	0
Datenbank	-	G	100/ Rang	2-5	Rang 1-20 für bestimmte Wissensgebiete	0	0	0	0
Software	-	G	100/ Rang	4-5	z.B. Hackersoftware	0	0	0	0

Mögliche Upgrades:
A (CPU): Erhöht das Geist-Attribut des Prozessors um 2 pro Upgradestufe
B (Verbesserter Sensor): Pro Upgradestufe werden Scannerproben um 2 Punkte erleichtert
C (Decoder): Der verbesserte Decoder gewährt bei Überbrückung von elektronischen Schutzmaß-nahmen (z:B. Schlösser) pro Stufe einen +2 Bonus
D (Data): Pro Upgradestufe erhalten Computer einen Bonus von +5 auf ihre Datenbankstufe

Drogen & Medikamente

DROGEN & MEDIKAMENTE

Name	SZ	V	₿	TL	Bemerkungen	Maximale Upgradestufe			
	Tage					A	B	C	D
Stimulantien und Kampfdrogen									
Amphetamin	2	S	100	3	Erhöht KÖR, AGI und GEI um 2 für 2h	5	5	1	3
Novofentanil	2	S	150	3	Erhöht die HÄ um 2 für 1h	5	5	2	3
Hemanept	2	S	250	4	Erhöht die ST um 2 für 1h	5	5	0	0
Neuraccel	2	S	300	4	Erhöht die BE um 2 für 1h	5	5	0	0
Easyprolol	2	S	250	4	Erhöht die GE um 2 für 1h	5	5	0	0
Expromazin	2	G	250	4	Erhöht die VE um 2 für 1h	5	5	2	1
Pheroliol	2	B	450	4	Erhöht die AU um 2 für 1h	5	5	4	0
Rage	2	B	1000	4	Berserkerrausch. Für 1W20 Nahkampfangriffe darf KÖR hinzuaddiert werden	5	5	5	0
Medikamente									
Gammacure	-	S	450	4	Tilgt 1W20/4 Punkte Degeneration	5	0	-	0
X-Treme	-	S	150	4	Erhöht „Strahlung trotzen“ um 4 für 1h	5	5	-	0
Supracillin	-	B	1500	4	Heilt bei 1-4 auf W20 jede Form der bakteriellen Infektion. Je Rang in Reinheit +20% Chance	5	0	-	0
Virex	-	G	2000	4	Heilt bei 1-4 auf W20 jede Form der viralen Infektion. Je Rang in Reinheit +20% Chance.	5	0	-	0
Wormex	-	S	450	3	Heilt bei 1-4 auf W20 jede Form von parasitärer Infektion. Je Rang in Reinheit +20% Chance.	5	0	-	0
Medigel	-	S	120	4	Heilt spontan 1W20 LP pro Rang in Reinheitsgrad.	5	0	-	0
Demutations-Serum	-	A	10k	5	Wird benötigt zur Entfernung einer Mutation. Jeder Rang in Reinheitsgrad erhöht den Probenbonus um 2.	5	0	0	0
Drogen									
Neurodust	1	S	80	3	Euphorisierend (AU +1) für 2 Stunden	5	5	5	5
Heroin	2	S	60	3	Euphorisierend (AU +1, HÄ +1) für 2 Stunden	3	3	3	5
Brilliance	1	G	50	4	Bewusstseinserweiternd (VE +2) für 4 Stunden	2	2	0	5
Apozepam	7	S	45	3	Schlafmittel (HÄ, ST, BE, GE, VE-2) für 4 Stunden	2	1	0	5
X-Ketamin	4	S	65	4	Bewusstseinserweiternd (AU +3) für 1 Stunde	5	5	5	5
X-Psilocibin	7	E	10	1	Bewusstseinserweiternd (AU +1) für 3 Stunden	0	0	0	0

Mögliche Upgrades:
A (Reinheitsgrad): Erhöht die Wirkung des Medikamentes um 100% pro Stufe
B (Retardierung): Erhöht die Wirkdauer des Medikamentes um 100% pro Stufe
C (Psychostabilisierung): Erhöht die „Suchtzeit“ SZ um 100% pro Upgradestufe
D (Kickpotenzierung): Pro Upgradestufe wird der Rausch intensiver und länger und der Marktwert steigt um 200% pro Stufe

Fahrzeuge

FAHRZEUGE									
Name	**FB**	**V**	**B**	**TL**	**Bemerkungen**	**Maximale Upgradestufe**			
						A	B	C	D
Landfahrzeuge									
Fahrrad	+0	E	150	2		0	0	0	0
Moped	+0	D	1k	3		1	0	0	2
Motorrad	+1	D	2,5k	3		1	1	1	2
Trike	+1	S	5k	3		2	1	1	2
Quad	+2	S	7,5k	3		2	2	1	3
Kleiner PKW	+1	S	10k	3		2	1	0	2
Großer PKW	+1	S	30k	3		3	2	0	2
Van	0	S	60k	3		1	3	0	3
Truck	-1	S	100k	3		3	3	0	4
Bus	-2	S	100k	3		1	3	0	2
Super-Truck	-3	G	120k	4		3	4	0	3
Leichter Panzer	+1	A	300k	3		4	5	1	5
Schwerer Panzer	0	A	600k	4		4	5	4	5
Behemoth Panzer	-2	A	1m	5		3	5	4	5
Luftfahrzeuge									
Fallschirm	-3	S	1,5k	3		0	0	0	0
Gleitschirm	-2	G	4,5k	4		0	0	0	0
Ultralightflieger	+2	G	9k	4		0	0	0	0
Segelflugzeug	+2	G	15k	3		0	0	1	0
Motorflugzeug	+2	G	35k	4		2	1	1	1
Lear-Jet	+1	G	300k	4		2	2	1	2
Passagier-Jet	-3	G	800k	4		2	3	1	2
Transport-Jet	-4	G	800k	4		2	3	1	2
Helikopter (Scout)	+4	G	120k	4		2	1	3	1
Helikopter (Jäger)	+3	G	200k	4		2	2	3	1
Helikopter (Schw.)	+2	G	600k	4		2	4	3	1
Helikopter (Transp.)	+1	G	600k	4		1	4	3	1
Helikopter (2. Rotor)	0	G	800k	4		1	4	3	1
Jagd-Jet	+2	G	600k	4		5	5	3	3
Bomber	+1	G	1m	4		5	5	3	4
Schwerer Bomber	0	G	2m	4		4	5	2	5
Fliegende Festung	-2	G	4m	4		1	5	2	5

Mögliche Upgrades:
A (Turbolader): Erhöht die Maximalgeschwindgkeit (Laufenwert) des Fahrzeuges um 2 pro Stufe
B (Panzerung): Erhöht die PA des Fahrzeugs um 2 pro Stufe
C (Servos): Erhöht den FB des Fahrzeuges um 1 pro Rang
D (Interne Struktur): Pro Upgradestufe erhöht sich die LK des Fahrzeuges um den LK-Größenbonus

Nachtrag Upgrade D

Pro Stufe des Upgrades erhöht sich die LK um den LK Bonus durch die Größe: also 5 bei klein, 10 bei mittel, 20 bei groß usw.

Weitere Ausrüstung

WEITERE AUSRÜSTUNG					
Name	**V**	**$**	**TL**	**Bemerkungen**	**Maximale Upgradestufe**
				Erleichtert Probe auf	**Akkuranz**
Dosisregulator	G	4,5k	5	Mutation induzieren	5
Destille	E	250	2	Wissensgebiet [Chemie]	5
Bioanalysator	B	4,5k	4	Wissensgebiet [Chemie, Biologie]	5
Bio-Regenerator	B	15k	5	heilt pro Einsatz W20 LK, Batterie erschöpft bei 20, Abklingzeit 5 Runden, wiegt 100 kg	1
Bio-Tank	B	8,5k	5	Heilt pro Stunde 1W20 LK, sehr schwer (500kg)	1
Funkgerät (10 km)	D	1k	3	Akkuranz erhöht RW um 50%/Rang	3
Funkgerät (200 km)	S	4,5k	3	Akkuranz erhöht RW um 50%/Rang	3
Radio	D	100	3		0
Hackersoftware	B	500/ Rg	4	Hacking- und Programmierenproben +2 pro Stufe	5
Richtmikrofon	G	800	3	Reichweite 20 m/Rang	5
Akkuranz: gewährt pro Stufe 2 Bonuspunkte auf die jeweilige Probe.					

Überlebensausrüstung

ÜBERLEBENSAUSRÜSTUNG					
Name	**V**	**B**	**TL**	**Upgrade**	**Spezielle Auswirkung**
Überlebensausrüstung besitzt aufgrund ihrer Diversität spezielle Upgrades, die auf den Gegenstand zugeschnitten sind. Die maximale Upgradestufe ist in der Spalte „Upgrade“ angegeben.					
Gasmaske	D	75	3	5	Strahlung trotzen +1/Upgradestufe (nur für Inhalation)
Gammasuit	S	250	3	5	Strahlung trotzen +2/Upgradestufe
Hermetischer Anzug	B	1500	3	5	Strahlung trotzen +4/Upgradestufe
Feuerfester Anzug	G	1000	3	5	Zusätzlicher PA gegen Feuer von +2 pro Upgradestufe
Set	D	125	3	0	Kleine Tasche, Entsprechende Technikproben +1. Module: Elektronik, 1. Hilfe, Konstruktion, Computer, Chemie, Waffentechnik, Panzerungstechnik, Fahrzeuge, Robotik
Kit	E	450	4	0	Koffer oder Rucksack, Entsprechende Technikproben +2. Module: Elektronik, 1. Hilfe, Konstruktion, Computer, Chemie, Waffentechnik, Panzerungstechnik, Fahrzeuge, Robotik
Schlafsack	E	50	1	0	
Zelt	D	125	0	0	
Nahrung I	E	5	0	0	Verstrahlungswert 5
Nahrung II	E	10	0	0	Verstrahlungswert 2
Nahrung III	E	20	0	0	
Wasserration I	E	1	0	0	Verstrahlungswert 5
Wasserration II	E	3	0	0	Verstrahlungswert 2
Wasserration III	E	10	0	0	
Gürteltaschen	D	25	1	0	
Rucksack	D	50	1	0	
Taucherausrüstung	G	250	3	5	Ermöglicht Tauchen bis zu 1h+Rang
Metalldetektor	G	450	3	5	Erkennt Metalle mit GEI 8 + Rang UP

Waffenzubehör

WAFFENZUBEHÖR				
Name	**V**	**B**	**TL**	**Spezielle Auswirkung**
Zielfernrohr	S	450	3	Basisreichweite verdoppelt
Schalldämpfer	D	400	3	Aufmerksamkeit, um einen Schuss zu hören -4
Dreifuß	E	250	2	Initiative bei zweihändigen Feuerwaffen +1
Lichtblitzdämpfer	B	1200	4	Aufmerksamkeit, um Schuss zu sehen -2
Laserzielvisier	G	1500	4	WB +1

Paramentale Artefakte

PARAMENTALE ARTEFAKTE				
Name	**V**	**B**	**TL**	**Spezielle Auswirkung**
Kraftfokus	spez	Lvl x 1000	0	Ein Kraftfokus erlaubt den Einsatz einer dem Paramental bekannten paramentalen Kraft, ohne diese im Geiste parat zu haben. Ein Kraftfokus ist an eine paramentale Kraft gebunden.
Kraftfetisch	spez	Lvl x 25 x Rang	0	Ein Kraftfetisch kann zur Verstärkung des KB einer paramentalen Fertigkeit eingesetzt werden. Der Fetisch ist für eine Fähigkeit spezifisch, kann also nur für diese eingesetzt werden. Seine Verwendung verbraucht den Fokus. Pro Rang des Parafetischs steigt der KB um 1.
Abklingfetisch	spez	Lvl x 10 x Rang	0	Der für eine Kraft spezifische Abklingfetisch reduziert pro Rang die Abklingzeit um 1 Runde. Der Fetisch wird dabei verbraucht.
Reichweitenfetisch	spez	Lvl x 5 x Rang	0	Der für eine Kraft spezifische Reichweitenfetisch erhöht pro Rang die Reichweite um 1 Meter. Der Fetisch wird dabei verbraucht.
Wirkdauerfetisch	spez	Lvl x 20 x Rang	0	Der für eine Kraft spezifische Wirkdauerfetisch erhöht pro Rang die Wirkdauer um 1 Runde. Der Fetisch wird dabei verbraucht.
Lvl: Level der Parafertigkeit ***Rang***: Rang des Parafetisch (0-10) Parafetische sind selten und werden in der Regel von selbsternannten Voodoohexen, Schamanen, Neodruiden und anderen Paramentals hergestellt und gehandelt.				

Dienstleistungen

DIENSTLEISTUNGEN				
Name	**V**	**B**	**TL**	**Spezielle Auswirkung**
Zoll: Enklave	-	0	-	
Zoll: Dorf	-	5	-	
Zoll: Stadt	-	10	-	
Zoll: Großstadt	-	25	-	
Taverne: Essen	E	10	-	XW 5
Taverne: gutes Essen	D	25	-	XW 1
Taverne: exklusiv	S	100	-	
Bordell: mies	D	25	-	XW 5
Bordell: gut	S	150	-	
Drink an der Bar	-	1	-	XW 1
Botenjunge (Stadt)	-	10	-	Pro Auftrag
Heilung beim Cyberdoc	S	5/LK	2	
Mutation beseitigen	G	5000	5	Pro Mutation
Dekontamination	G	15/DG	4	Pro Degenerationspunkt 15 Battens
Cyberimplantation	G	25%	4	25% der Kosten des Implantates
Schreiber	D	25	-	
Bote (grüne Zone)	E	1/km	-	
Bote (gelbe Zone)	E	5/km	-	
Bote (rote Zone)	E	50/km	-	

Revision #10
Created 28 January 2019 23:42:47 by Jolly
Updated 15 February 2019 23:28:01 by Jolly