

GAMMASLAYERS FANWERK

Datum: 17.08.2013
Version: 1.0
Autor: Stefan Bushuven / Whisp

Grundsätzliches

Fanwerk für Gammaslayers kann von jedem veröffentlicht werden, solange es als „Fanwerk“ gekennzeichnet ist. Der Autor ist für den Inhalt (u.a. Bilder) und die Einhaltung von Urheberrechten selbst verantwortlich. Die GS - Redaktion prüft alle Einsendungen, bevor sie auf der GS-Homepage veröffentlicht werden und behält sich vor, Beiträge abzulehnen.

Zur Veröffentlichung ist **UNBEDINGT** das **Dungeonslayers-Fanwerk** Logo (auf der DS-Homepage unter <http://www.dungeonslayers.net/banner/>) auf dem Cover des Produktes oder anderweitig gut sichtbar (s.u.) zu platzieren:



Bei „**Vaults-2-Go**“ sollte zudem das folgende Logo in die linke obere Ecke des Dokumentes platziert werden:



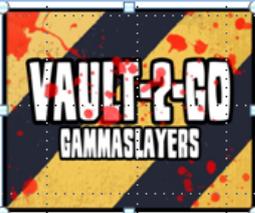
Beide Logos stehen in der Downloadsektion des GS-Homepage und sonstiges zur Verfügung

Vault-2-Go Dokumente

V2Go sind von offizieller Seite immer gleich aufgebaut. Wer möchte, kann dies auch auf seine Fan-V2Go anwenden:

1. Vault-2-Go Logo links oben in die Ecke (4,58 x5,6 cm)
2. Rechts daneben den Namen der Vault 2 Go in der Schriftart „**Sector 017**“ in **36 pts**

- Darüber ein grauer Balken (15% Grauanteil) mit **20 pts Sector 017** mit „Eine X Seiten Vault-2-Go“ darunter Titel (Sector 017, 36 pts) und Autor (Sector 017, 9 pts)
- Unter dem V2-Go Logo: die Gammabox (Überschrift Gammabox: **Sector 017 mit 20 pts**), Inhalt des Kastens in **Calibri 8 pts** mit den Angaben des Szenario Codes*, der Erfahrungsstufen, dem Ort des Abenteuers (z.B. Mittland, Unwald, Rostküste, ...), der Verstrahlungszone des Ortes (GRW S. 181) und den Gammapunkten, die dem SL zur Verfügung stehen (GRW S.60). Hierunter das Fanwerk Logo.
- Text des Abenteuers in **Calibri 8 pts** in 3 Spalten mit 5,6 cm Breite
- Abschließend grauer Block (15% Grauanteil) mit Erfahrungspunkten in **Calibri 8 pts**
- Wurden Fremdprogramme verwendet, werden sie an der Seite rechts in Grau erwähnt!**



GAMMA - BOX

Szenario Code: GS-B-02
 Erfahrungsstufen: 1-4
 Ort: Mittland
 Strahlungszone: grün
 Gammapunkte: 1

EINE X SEITEN VAULT-2GO

ORIG

REFUNGHIUM

Ein GS-Abenteuer über vier bis sechs Stunden und sechs bis sieben Spieler



7 - Ruheaum
 Der Ruheaum der Kultisten. Auch hier halten sich 1 Kultist(Novize)/SC und der Anführer auf, die wahrscheinlich schon in den Kampf bei [3] eingegriffen haben. Er trägt den Schlüssel zu [4]. In einer verschlossenen Kiste (SW-3) befinden sich 3 Molotow-Cocktails und 1x Amphetamin sowie 2 Medi-Gels und 400 Batterie.

8 - alte Werkstatt
 Dieser Bereich wurde von den Kultisten und dem Pilz nie betreten. Ein mittlerer Servicebot und 2 Geschütze (verteidigen den Zentralrechner, der Daten im Wert von 4A20 enthält).

9 Wasserbereitungsanlage
 Durch die Zerstörung der Wurzeln, verliert der Pilz die Fähigkeit Regeneration und vertrocknet in 1W20 Tagen.

„Fang-Wurzeln“
 Der Pilz versucht sich über seine Sporen vermehren (die starke Unfruchtbarkeit bewirkt, dass nur 1 von 100 Sporen tatsächlich angeht). Zuerst wird ersich schützen, indem er die Kultisten vorschiebt und aus der Umgebung zurückruft und dann weiter mental angreift. Alle 10 Runden kann er zudem einen mentalen Angriff wie bei [2] durchführen. Sinkt GEI auf 0, wird der SC zum Diener des Pilzes. Dazu müssen die Charaktere nur innerhalb des Bunkers sein. Der Pilz stirbt durch direkte Gewalt oder Kappen seiner 3 Wurzeln in B.

PSI - PILZ					
KOR:	10	AGI:	0	GEI:	7
ST:	0	BE:	0	VE:	1
HA:	6	GE:	0	AUF:	6
GU:	20	1	0		
BEWAFFNUNG		PANZERUNG			
Telepathie		Mittel (PA=4)			
Anfällig	Doppelter Schaden durch Feuer und Plasma				
Spezial-kanne 9	Telepathie: Kopfschmerzen, Halluzinationen, Miss-Normalität, Schwindel, Schlaf, Unruhe				
Wasserkocher	FA=4, nicht reparierbar				
Panzerung					
Immunität	Immune gegen Telepathie				
Regener	Regeneriert jede Runde 1KK im W20, W20 da Probenmenge verloren mit PSI: 100%. Ein Demomog lässt ein alogischlogisch korrigiert 000000000000000000				
Beide	keine				
GH:	4	GC:	11	EP:	145

Sobald der Pilz zerstört ist, werden auch die überlebenden Kultisten geheilt sein. Ggf. können die SCs nun auf den Feldern noch helfen, die Sporen zu vernichten.

EP: Abenteuer: 75, Erkundung: 1EP/Raum, Gegner: EP/SC, pro überlebendem Kultisten: +10 EP, Sporen auf den Feldern vernichtet: +10 EP.

***Scenario Codes**

Jedes Szenario und Abenteuer (Also nicht anderes Fanwerk wie Tabellen oder Regelergänzungen) erhält von der GS-Redaktion einen Szenario Code, um es zeitlich und setting-technisch einzuordnen.

- A Mittlandkampagne
- B Freie/Universelle Abenteuer
- C reserviert für später...
- F Freie Fanwerk Abenteuer

R Ripleys Rangers Scenarios
S Solanum Kampagne
X R-Hub Abenteuer

GS-A-01 Ist zum Beispiel das erste Mittlandkampagnen Abenteuer

Bei mehrteiligen Abenteuern oder Kampagnen kann nach der Zahl noch ein 1,b,c, etc. eingefügt werden.

Bei Fanwerk Abenteuer zu den Kampagnen wird das F nach dem Kampagnencode erwähnt (z.B. GS-AF-01 für ein Fanwerkabenteuer der Mittlandkampagne)

Bei Fragen:

Whisp im GS Forum anschreiben!

Viel Spaß beim Fanwerken!

Stefan „Whisp“ Bushuven

