

Inhalt

Einführung

- 01 Titelbild ‚The Suburbs Of Great London‘
- 04 Vorgeschichte ‚Trapped On Mars‘
- 05 Vorwort · Spielzubehör · Danksagung
Gewalt im Spiel · Impressum
- 06 Inhalt
- 08 Einführung · Begriffe

Grundregeln

- 10 **Standard-Spiel**
Sieg
Spielfläche
- 11 **Armeeauswahl**
Startaufstellung
Kampfbeginn
- 12 **Spielrunden**
Befehle
Was sind Befehle in der Realität?
Gruppenbefehle/Spezialbefehle
- 13 **Marsch · Feuer · Deckung · Achtung**
Angriff · Zielen · Überwachung
Sprung Auf!
- 14 **Befehl-Phase**
Startbefehl · Keine Befehlsänderung
Befehlsänderung
Spezialisten und Spezial-Befehle
- 15 **Roboter und Befehle**
Optionale Vereinfachung
Initiative-Phase
Initiativewurf · Initiativwürfel
Modifikatoren · Fliehende Truppen
- 16 **Aktions-Phase**
Zugreihenfolge · Zug einer Kampfgr.
Zug einer Figur · Allgemeine Aktions-R.
Spezial-Aktionen
Schluss-Phase
automatische Aktionen
Siegüberprüfung
- 17 **Kontakt**
Verbindung
Kommunikator · Befehlsänderung
Initiativewurf
Bewegung
Schwieriges Gelände · Springen
- 18 **Schwimmen und Tauchen**
Tragkraft
Bewegungsbehinderung
- 19 **Schock**
Allgemeine Schockregeln
Kontakt mit geschockten Figuren
Schockerholung (Schockmarke entf.)
Verletzung
Tod
- 20 **Fernkampf**
Fernkampffraktion einer Figur
Trefferwurf · Ergebnisse über 6
FK-TW-Modifikatoren
- 21 **Schadenswurf**
Schadensmodifikatoren
Tod · Verletzung · Schock (T-V-S)
Tod ist nicht gleich Tod
Flächendeckende Waffen
- 22 **Indirektes Feuer · Schießen bei Kontakt**
Synchronisierte Waffen
- 23 **Besondere Trefferwürfe**
Höhenunterschied
Zwei Schusswaffen
Beispiel Feuergefecht
- 24 **Beispiele für Deckung**

- 24 **Nahkampf**
Nahkampf einleiten · Erstschlag
Nahkampf abbrechen/Nachschatz
Nahkampfangriff
Mehrere Nahkampfwaffen
Fernkampfwaffen im Nahkampf
Nahkampf ohne Todesfolge
Gefangene
- 25 **Nahkämpfer beschießen**
Größenunterschied beim NK
Übermannen
Nahkampffraktion einer Figur
Nahkampfmodifikatoren NK-TW
Nahkampfwaffentabelle
- 27 **Ducken**
Vorraussetzungen · Auswirkung
Gegenstände aufheben
- 28 **Geländearten**
Bäume oder Wald · Sumpf
Lockerer Sand
Türen/Fenster
Passage von Türen
- 29 **Förderbänder**
Wind
Strömung
- 30 **Spiel-Praxis**
Grundsätzliche Spielerbeziehung
In dubio pro reo
Allwissend oder geheim
Entfernungen messen
Passende Figuren
- 31 **Spielfiguren**
Basisgröße

Expertenregeln

- 32 **Nacht**
Tag oder Nacht
Auswirkungen der Dunkelheit
- 33 **Unterdrückungsfeuer**
Bedingungen
Auswirkungen
Schockschlag
- 34 **Überwachung**
Feuerwinkel
ungenauere Überwachungsfeuer
Bewegung · Initiative · Reaktion
Schusszahl · Spezialoptionen
- 35 **Terminus**
Vakuum und Schwerelosigkeit
normale Panzerung
Reaktive Panzerung
Magnetschuhe
- 36 **Fahrzeuge**
Fahrzeugbasis · Tragkraft
Beschleunigung · Fahrzeugart
Bewegung · Radfahrzeuge
Kettenfahrzeuge
Luftkissen- /Hoverfahrzeuge
Lauffahrzeuge · Rückwärtsgang
Schaden · Beschädigungstabelle
- 37 **Waffen · Keine Waffen · Fahrer**
Auto-Pilot · Auto-Richtschütze
Größe · Kollisionen · Nebeltöpfe
- 38 **Geschütze**
- 40 **Befestigungsanlagen**
Wall oder Barrikade
Wassergraben · Stacheldraht
- 41 **Panzersperren · Minenfeld**
- 42 **Unterstand · Schützengraben**
Unterirdische Gänge
- 43 **Bunker**
- 44 **Unterstützung**
Artillerie
Anforderung · Auswirkungen
Orbitalwaffen

- 45 **Kampfabwurf**
Platzierung · Abschuss v. Torpedos
Planmäßiger Aufschlag · Kosten
- 46 **Kampfmoral**
Verluste · Moralwurf
Rückzug · Flucht
- 47 **Geheimdienst**
Spion · Saboteur · Überläufer
- 48 **Kampfdrogen**
Dosierung · Einnahme
Reflexdrogen · Leistungsdrogen
Psychodrogen · Wahrnehmungsdr.
Konzentrationsdrogen
Reaktivierungsdrogen
- 47 **Feuer und Brände**
Entzündungstabelle
Universal-Feuerlöscher · Hand-Feuerl.

Kampftruppen

- 50 **Kampftruppen**
Rasse/Modell · Dienstgrade
Spezialisten · Fraktionen
Zivilisten
- 51 **Menschen**
Athletischer Typ · Schwächlicher Typ
Unausgebildeter Schütze / Kämpfer
- 52 **Spacer**
- 53 **Mork**
- 54 **Nexus-Menschen**
- 55 **Dienstgrade**
Schützen (SZ) und Kämpfer (KP)
Gruppenführer (GF)
Unterführer (UF)
Gruppenführer-Anwärter (GA)
Anführer (AF), Boss
Einzelkämpfer (EK) +40 Pt.
Held (HD) +42 Pt.
- 56 **Spezialisten**
Nahkämpfer (NKP)
Großmeister (GRM)
Scharfschütze (SSH)
Security (SEC)
Veteran (VET)
Sanitäter (SAN)
Feldarzt (MED)
- 57 **Techniker (TEC)**
Chef-Techniker (ING)
Pionier (PIO)
Aufklärer (AKL)
Läufer (LFR)
Berserker (BSK)
Fanatiker (FNT)
Kanonier (KAN) (Richtschütze)
Fahrer (FHR)
- 58 **Androiden**
Android · Typ B (Basis-Modell)
Android · Typ S (Stadt-Modell)
Android · Typ K (Kampf-Modell)
- 59 **Leichter Cyborg**
Schwerer Cyborg
Cyborg-Optionen
- 60 **Roboter**
Grundkosten · Multiwaffenplattform
Schock/Verletzung · Nahkampf
Geschwindigkeit · Künstliche Intelligenz
- 61 **High-End-Prozessoren**
Nano-Reparatursysteme
Größe von Robots
Killer-Schwarm
Was ist ein Killer-Schwarm
Beschädigung und Zerstörung
Schwarm-Aktionen
Aufstellung und Kosten

Waffen

- 62 NK-Waffen · Begriffserklärung Spezial
- 63 **LEVEL2 Waffentabelle**
- 64 Pistolen (verschiedene Arten)
Explosivwerfer
- 65 **Netz Waffen**
Flammenwerfer
Plasmawaffen
Säurewaffen
- 66 **Projektile Waffen**
Kanonen
- 67 **Laserwaffen**
Granaten
Sprenggranaten · Nebelgranaten
Reizgasgranaten
- 68 Kampfgasgranaten · E-Mag-Granaten
- 68 **Raketen** (verschiedene Arten)
- 68 **Alttertümliche Waffen**
Nahkampfwaffen
- 70 **Spezial-Waffen**
Reichweite · Gewicht · Schaden
- Spezial-Munition**
Hochexplosive · Panzerbrechende
- 3 für 2**
- Zweitwaffe**
- 71 **Waffenzusatzteile**
Zielfernrohr · Laserpunkt
Laser-Entfernungsmesser
elektronisches Waffenschloss
Servo-Waffenaufhängung
Supra-Kühlsystem · Gift
Reservetanks
- 72 **AMBB KS-10 ‚Kampfschütze‘**
- 73 KS-10 · KS-10 Z · KS-10 G

Ausrüstung

- 74 **Allgemeine Ausrüstung**
Kommunikator · Störsender · Sec-Kom
Nachtsichtgerät · Handschellen
- 75 Sprungdüsen · Sprengsätze
Bewegungsorter · Netzlösung
- 76 Säure-Neutralisator · Säure-Netz-
Aktivator · Arztkoffer · Werkzeugkoffer
Minendetektor · Skateboard · Inliners
- 77 Fahrrad · Reizgas-Spray
Die dunkle Lagerhalle
- 78 **Panzerung**
normale Panzerung · Servo-
Panzerung · Dermalpanzerung
- 79 **Schutzkleidung**
Laser-Reflexkleidung · ABC-Vollschutz
Gasmasken · Säurehaut · Schilde
Chamäleonartnung
- 80 **Plantate**
Lungen · Controller · Schnittstellen
- 81 Muskulatur · Skelett · Augen
Augen · Zielerfassung · Einbauwaffen

Fraktionen

- 82 Fraktionen Übersicht
- Eigene Fraktion**
Banden
Warum? · Gruppenorganisation
Ausbildung · Ausrüstung
- 83 Operationsgebiete und Szenarien
Bear's Rockerbande (150 Pt.)
- Wilde**
Gruppenorganisation
Ausbildung · Ausrüstung
- 84 **Polizei/Security**
Warum? · Gruppenorganisation
Zweierteams · Ausbildung

- Anti-Demo-Teams · Ausrüstung
Operationsgebiete und Szenarien
- 85 Polizei-Gruppe (150 Pt.)
LAW-Drone (50 Pt.)
LAW-Preserver (50 Pt.)
- 86 **Rebellen**
Warum? · Organisation
Ausbildung · Ausrüstung
Unterfraktionen · Heiliger Islam
Operationsgebiete und Szenarien
Zelle-19 (250 Pt.)
- 87 **Militär**
Warum? · Gruppenorganisation
Ausbildung · Ausrüstung
Operationsgebiete und Szenarien
- 89 TNO · Afrika-Liga · Heiliger Islam...
TNO-Kampfgruppe (250 Pt.)
- 90 TNO PW-60 (400 Pt./465 Pt.)
- 91 **Konzerne**
Warum? · Gruppenorganisation
Ausbildung · Ausrüstung
Operationsgebiete und Szenarien
- 92 **Pro-Konzerne**
AMBB · BioNorm · Brandon
Jang San Industries · Susei · Triax
- 93 **Contra-Konzerne**
NewTec · Nexus · Makato
Wayland-Yukani · SGHV n. C.
- 94 **Die Maschinen**
- 95 **Genmonster**
- 96 Psi-Monster · Primus · Primus-Kokon
- 97 Ei · Jungtier · Genmonster in Turnieren
Genmonster-Tabelle

Das Spiel

- 98 **Vorbereitung**
Treffpunkt und Termin · Fraktionen
Angreifer und Verteidiger
Freie Festlegung des Geländes oder...
Sammlung von Punktelisten

- 99 **Szenarien**
Was ist ein Szenario? · Szenario-Ziele
1. Aufeinandertreffen · 2. Überfall...
3. Durchbruch · 4. Attentat
- 100 5. Verteidigung · eigene Szenarios
Kampagnen
- 101 **Geländetabelle für Profispiele**
- 102 **Das Profispiel**
Spielfestlegung · Vorbereitung
Startaufstellung · Spiel · Ende
- Geländedichte**
Gelände-Dichtezahl · Gelä.-Punktwerte
- 103 **Geländeaufbau**
Verschiebung · Überbauung/Kombi.
Gekauftes Gelände
- 104 **Land**
Landfläche · Gebäude und Straßen...
1. Ebene · 2. Wald · 3. Hügel · 4. Berge
5. Wüste · 6. Eis · 7. Sumpf · 8. Fluss
- 105 **Stadt**
Stadtfläche · Das Innere der Städte
1. Wohnbezirk · 2. Arbeitsbezirk
3. Transportstation · 4. Stadtzentrum
- 106 **Unterstadt**
Stadtfläche · In den Unterstädten
1. Hallenkomplex · 2. Gangsystem
- 107 **Vorort**
Stadt- und Landfläche
In den Vororten
- 108 **Offizielles LEVEL2-Turnier**
- 109 **Notizen**

Index

- 110 **Index**
- 112 **Abkürzungen**

Tabellen mit Zusammenfassung und Punktelisten

