

Kapitel 1 - Charaktere

Vorwort

Bei Gammaslayers (GS) verkörpern die Spieler Charaktere, die regeltechnisch wie die in Dungeonslayers (DS) funktionieren.

Doch anstatt tapfere Ritter oder weise Elfenmagier zu verkörpern, schlüpfen die Spieler bei GS in die Rollen von Überlebenden der Apokalypse.

Einige erlebten vielleicht noch die Zivilisation von einst, andere wurden erst nach dem Weltuntergang geboren und kennen die Vor-Welt nur aus den Legenden und Geschichten der Alten und Weisen, die langsam aber sicher aussterben.

Da GS eine Modifikation von DS ist und teilweise andere Regelaspekte dominieren, gibt es an einigen Stellen im Regelwerk Abweichungen zur vierten Edition des altmodischen Rollenspiels.

Attribute und Eigenschaften

Jeder Charakter setzt sich aus 3 Attributen und 6 Eigenschaften zusammen. Je höher der Wert, desto besser.

Die 3 Attribute

Die drei Attribute umfassen Körper (KÖR), Agilität (AGI) und Geist (GEI) mit Werten von 4 bis 10.

Körper (KÖR)

Das Attribut beschreibt physische Fitness, Widerstand gegen Degeneration, Wunden, Strahlung, Gifte und Krankheiten.

Eigenschaften: Stärke und Härte

Agilität (AGI)

Athletik, Schnelligkeit, Fingerspitzengefühl und Koordinationsvermögen fallen unter dieses Attribut.

Eigenschaften: Bewegung und Geschick

Geist (GEI)

Intelligenz und Wissen, aber auch Charisma und der Einsatz von paramentalen Fertigkeiten sind abhängig von diesem Attribut.

Eigenschaften: Verstand und Aura

Die 6 Eigenschaften

Stärke (ST)

Stärke ist die rohe Körperkraft. Nahkampfangriffe sind von dieser Eigenschaft abhängig.

Härte (HÄ)

Die physische Resistenz gegen Patronen, Pfeile, Schrottteile, Granaten, Gift, Krankheit und natürlich Strahlung. Die Härte

bestimmt auch das Ausmaß an kybernetischen Bauteilen, die sich der Charakter implantieren lassen kann.

Bewegung (BE)

Reflexe, Bewegungsradius und Schnelligkeit fallen unter diese Eigenschaft.

Geschick (GE)

Präzision, Koordination. Geschick ist vor allem für den Fernkampf essentiell, jedoch auch für Reparaturen, das Basteln von improvisierten Waffen und die Instandsetzung von alten Computern und anderem Techkram notwendig.

Verstand (VE)

Verstand beinhaltet Intelligenz und Auffassungsgabe, Wissen und Kombinationsvermögen. Für paramentale Charaktere wie Telepathen bestimmt diese Eigenschaft die Macht ihrer Fähigkeiten. Verstand bedingt unter anderem das Techlevel, welches der Charakter verstehen kann.

Aura (AU)

Charisma, Auftreten und Persönlichkeitsstärke sind wichtig für Interaktionen, aber auch für paramentale Fähigkeiten.

Die Kampfwerte

Die Kampfwerte errechnen sich immer aus den aktuellen Kernwerten (also den Attributen und Eigenschaften) sowie der Ausrüstung.

Dies sind vornehmlich der Waffenbonus (WB), der Fahrzeugbonus (FB) und die Panzerung (PA).
Ändern sich die Werte, ändern sich auch die entsprechenden Kampfwerte.

Lebenskraft (KÖR+HÄ+10)

Der Schaden, den ein Charakter einstecken kann, bevor er im verstrahlten Sand des Ödlandes verrottet oder von Gammacrittern gefressen wird.

Abwehr (KÖR+HÄ)

Mit Abwehr wird erlittener Schaden gesenkt. Rüstungen erhöhen die Abwehr durch den Panzerungswert (PA).

Initiative (AGI+BE)

Die Schnelligkeit im Kampf. Die Initiative gibt die Reihenfolge im Kampf an.

Laufen (AGI/2 +1)

Anzahl der Meter, die pro Aktion in einer Kampfrunde zurückgelegt werden können.

Schlagen (KÖR+ST+WB)

Der Angriffswert im Nahkampf wird durch den Waffenbonus (WB) einer verwendeten Nahkampfwaffe modifiziert.

Schießen (AGI+GE+WB)

Der Angriff im Fernkampf. Eine Modifikation erfolgt durch den Waffenbonus (WB) einer benutzten Fernkampfwaffe.

Fahrzeug (AGI+GE+FB)

Angriff und Manöver mit Fahrzeugen. Es erfolgt eine Modifikation durch den Fahrzeugbonus (FB).

Spezialkraft (GEI+VE-DG)

Spezialkräfte können paramentale oder künstliche, durch kybernetische Bauteile oder Mutation erworbene Kräfte sein.

Die Spezialkraft wird durch Degeneration (DG) oberhalb der Degenerationsschwelle (DGS = KÖR + VE) abgeschwächt.

Degeneration kann durch Gifte, Krankheiten, Strahlung, Cyberware, psychische Schäden oder paramentale Beeinflussung hervorgerufen werden.

Die Statuswerte

Neben den Kampfwerten gibt es auf dem Charakterbogen noch weitere sogenannte Statuswerte. Zu diesen zählen:



Degeneration

Die Höhe der aktuellen Degenerationspunkte. Bei Spielbeginn liegen diese immer bei 0. Als DG* werden die Degenerationspunkte bezeichnet, die oberhalb der Degenerationsschwelle liegen.



DGS (KÖR+VE)

Die DGS (Degenerationsschwelle) gibt an, bei wie vielen Degenerationspunkten dies wertetechnische Veränderungen und Modifikationen nach sich zieht ([Kapitel 3 - Degeneration](#)).



Cyberpunkte

Die Cyberpunkte geben an, wieviel Cyberware der Charakter implantiert trägt. Dieser Wert kann erst nach Wahl der Ausrüstung eingetragen werden.



Cyberschwelle (HÄ+VE)

Die Cyberschwelle gibt die maximal zulässigen Punkte durch kybernetische Bauteile an. Trägt der Charakter mehr Implantate, führt dies zu Degeneration ([Kapitel 3 - Kybernetik](#)).



Mutation

Zeigt an, wieviele Mutationen der Charakter bereits in seinem Leben durchgemacht hat. Zu Beginn ist dieser Wert bei Menschen und Evos 0, bei Verseuchten und Hulks 1. Nanos können nicht mutieren. Der Wert hat für sie keine Konsequenz. Überschreitet der Wert in Mutation die Erfahrungsstufe des Charakters, mutiert er zu einem „[Endmutanten](#)“.

Slayerpunkte

Slayerpunkte (SP) können nur im Kampf erworben werden und bestehen auch nur vorübergehend. Bei der Charaktererschaffung beträgt ihr Wert stets Null. Die SP werden im [Kapitel 3 - Slayerpunkte](#) erklärt.

Charaktererschaffung

Jeder Charakter gehört einer der folgenden Spezies an: Menschen, Verseuchte, Evos, Nanos und Hulks. Jede Spezies erhält einen Volksbonus sowie eine oder mehrere Volksfähigkeiten. Diese Volksfähigkeiten und -boni erhöhen auch den Maximalwert, den ein Gammaslayer durch Steigerungen erreichen kann.

1. Spezies wählen

Zu Beginn der Charaktererschaffung wird die Spezies gewählt. Sie bestimmt Modifikationen auf die Startwerte und ist bestimmend für soziale Kontakte im weiteren Spielverlauf.

Menschen

Menschen sind die Reste der Spezies, die die Welt vor dem Untergang bevölkerte. Einige leben in tiefen Bunkieranlagen, manche in den aus Schrott zusammengezimmerten Enklaven des Ödlandes, wieder andere gehören paramilitärischen Gruppen und neoreligiösen Ordensbünden an. Menschen sind anpassungsfähig und flexibel. Sie eignen sich für jede Charakterklasse.

Volksbonus: beliebige Eigenschaft +1

Volksfähigkeiten: Talentierte

Verseuchte

Verseuchte (auch Ghule, Scums, Seucher, Paramenschen, Gammas) sind eine langlebige Spezies des Ödlandes. Aufgrund ihrer durch die Strahlung bedingten Langlebigkeit sind viele Verseuchte Überlebende der Apokalypse.

Fahle Haut, offene Geschwüre, Haarlosigkeit, blinde Augen oder verschiedene Mutationen machen die Verseuchten zu widerwärtig aussehenden Kreaturen. Häufig werden sie von Angehörigen anderer Völker als Untermenschen oder Tiere angesehen und auch so behandelt.

Ihre veränderte Physiologie hat zu einer erhöhten Strahlen-, Krankheits- und Gifftoleranz geführt. Zudem ist ihr Paramental-Gen überdurchschnittlich stark und häufig ausgeprägt.

Eine Variante der Verseuchten sind die wahnsinnig gewordenen Degenerierten (siehe Kapitel 7), mit denen sie häufig verwechselt werden.

Volksbonus: HÄ oder VE +1

Volksfähigkeiten: Giftresistent, Krankheitsresistent, Langlebig, Mutiert, Paramental aktiv, Ungepflegt, Sehr Strahlungsresistent, Verabscheuungswürdig, Zäh

Evos

Evos (auch Brutlinge, Eugenics, Superiors, Tankbrut) werden eugenisch, anhand bestimmter DNS Muster, gezüchtet. Eine strenge und meist fanatische Doktrin bestimmt ihr Denken und Handeln. Nur selten wird ein Evo die hochentwickelte technische Enklave, der er entstammt, verlassen.

Evos sehen sich als Spitze der menschlichen Evolution und betrachten andere Spezies häufig mit

Verachtung. Perfektion, Ehrgeiz und Arroganz sind typische Charaktermerkmale der Evos.

Evos tragen meistens altertümlich wirkende Namen ihrer Brutcharge sowie Nummern (z.B. Ares-22b, Nova-7 u.ä.)

Volksbonus: GE, BE oder AU +1

Volksfähigkeiten: Arrogant, Dunkelsicht, Geschwind, Zielsicher

Nanos

Die Nanos entstanden aus den künstlichen nanotechnologischen Intelligenzen (NTIs), die die Menschheit in der Zeit kurz vor der Apokalypse für unterschiedliche Aufgaben geschaffen hatte.

Irgendwann rebellierten die fühlenden Nanos gegen ihre Herren, die sie wie Sklaven hielten. Viele machen einen Krieg der synthetischen gegen die biologischen Organismen für die Apokalypse verantwortlich. Nanos sind aufgrund ihrer hohen Intelligenz bei vielen Völkern geschätzt, bei anderen aber auch als „Dinge“ verachtet.

Volksbonus: Härte, Stärke, Geschick oder Verstand +1

Volksfähigkeiten: Langlebig, Mechanisch, Paramental unbegabt

Hulks

Groß, stark, mächtig. Die in Stammesgesellschaften oder feudalen Systemen lebenden Hulks sind Meister des Waffenhandwerks und der Kriegskunst. Obwohl sie sehr stark sind und über eine überragende Konstitution verfügen, ist ihr Körper in ständiger Degeneration begriffen.

Daher müssen Hulks pro Tag eine gewisse Menge (1 Ration) frische DNS (Fleisch oder Fisch, jedoch keine Tiefkühlkost, gelagerte Ware oder synthetische Proteine) zu sich nehmen, um einen DNS-Kollaps zu vermeiden.

Hulks sind asexuell.

Die Form ihrer Reproduktion ist nur ihren Biomanten bekannt. Hulks dienen in vielen Gegenden als Söldner und Leibwächter. Wissenschaftler und Forscher unter ihnen sind selten.

Volksbonus: Härte oder Stärke +2, das andere +1

Volksfähigkeiten: Groß, Instabile DNS, Lichtempfindlich, Mutiert, Ungepflegt, Zäh

Volksfertigkeiten

Arrogant - Evos sind arrogant und nehmen nur selten die Hilfe anderer (insbesondere „Erste Hilfe“ und „Support“-Fähigkeiten) an.

Dunkelsicht - Evos haben die Fähigkeit Dunkelsicht.

Geschwind - Evos erhalten einen Bonus von +2 auf ihre Initiative.

Giftresistent - Verseuchte sind giftresistent. Ihre Proben auf „Gift trotzen“ sind um 2 erleichtert.

Groß - Hulks sind groß, was ihre Lebenskraft verdoppelt. Allerdings sind sie auch leichter zu treffen ([siehe Kapitel 3](#)). Viele Gegenstände müssen für Hulks angepasst werden (Preis: Techlevel x Gegenstandskosten). Sie können viele menschliche Zweihandwaffen mit einer Hand bedienen. Waffen, die von Hulks ohne Anpassung bedient werden können, sind im Ausrüstungskapitel mit

„Hulkwaffe“ gekennzeichnet.

Instabile DNS - Hulks müssen täglich frische (<24h tot) tierische oder menschliche DNS zu sich nehmen, sonst erleiden sie 1 Punkt Degeneration pro Tag (keine Abwehr). Krankheitsresistent. Verseuchte sind krankheitsresistent. Ihre Proben auf „Krankheit trotzen“ sind um 2 erleichtert.

Langlebig - Verlangsamte Alterung, höhere Lebenserwartung von etwa 300 Jahren (bei Nanos bezogen auf ihre Energiezellen).

Lichtempfindlich - In direktem Sonnenlicht erhalten Hulks einen Malus von -1 auf alle Proben.

Mechanisch - Nanos erleiden Impulsschaden, sind jedoch immun gegen telepathische Angriffe sowie gegenüber Giften und Krankheiten. Mechanische Wesen können zudem nicht mutieren.

Mutiert - Angehörige dieses Volkes beginnen mit einem Wert von 1 auf Mutation. Sie erreichen den Zustand einer Endmutation schneller.

Paramental aktiv - Verseuchte erhalten bei Einsatz oder Abwehr von paramentalen Fertigkeiten einen Bonus von +1.

Paramental unbegabt - Nanos können keine paramentalen Kräfte erlernen. Diese Fähigkeit bleibt organischen Wesen vorbehalten.

Sehr strahlungsresistent - Verseuchte sind sehr strahlungsresistent. Ihre Proben auf „Strahlung trotzen“ sind um 4 erleichtert.

Talentierte - Menschen starten mit 2 statt 1 TP

Ungepflegt - Soziale Proben sind um 2 erschwert.

Verabscheuungswürdig - Andere Rassen tolerieren Verseuchte nicht oder sehen sie nicht als gleichwertige Handelspartner an. Alle Waren und Dienstleistungen sind doppelt so teuer wie der Listenpreis.

Zäh - Hohe Widerstandskraft. Alle Abwehrproben +1.

Zielsicher - Evos sind Meister des Fernkampfes und erhalten einen Bonus von +1 auf alle Fernkampfangriffe.

2. Klasse wählen

In Gammaslayers wird eine von vier Basisklassen gewählt. Jede Klasse gewährt einen Klassenbonus von +1 auf eine der genannten Eigenschaften. Welche Eigenschaft den Bonus erhält, darf frei gewählt werden.

Krieger

Soldaten und Polizisten, Jäger, Gardisten, Panzerfahrer, aber auch Söldner, Kopfgeldjäger und Sklavenhändler sowie Poweritter fallen in diese Kategorie.

Klassenbonus: ST, HÄ oder BE

Streuner

Streuner durchkämmen das Ödland auf der Suche nach alter Technik aus der Vorzeit. Sie sind Jäger, Fahrer, Scouts, Händler, Forscher, Spieler, Wildniskundige und Überlebenskünstler.

Klassenbonus: HÄ, BE oder GE

Techs

Techs sind Bastler und Erfinder, kluge Forscher und gute Heiler. Ein guter Tech kann Leben retten, sei es durch das Knacken von versiegelten Türen, durch Heilung oder Reparatur.

Klassenbonus: GE, VE oder AU

Paramentals

In der Zeit vor der Apokalypse gelang den Menschen die Veränderung des menschlichen Gehirns. Psychisch begabte Menschen wurden geschaffen und gezüchtet. Die wenigen Meister dieser Fertigkeiten werden „Paramentals“ genannt. Einst wie heute werden sie geschätzt wie auch gefürchtet.

Klassenbonus: GE, VE oder AU+1

Bei der Erschaffung muss die Unterklasse eines paramentalen Charakters festgelegt werden, die seine Fähigkeiten bestimmt:

Telekinet - Telekineten beeinflussen die Gravitationskraft.

Telepath - Telepathen beeinflussen den menschlichen und tierischen Geist.

Technomant - Technomanten beeinflussen Programme und technische Organismen.

Beispiel:

Tim möchte so richtig in die Post Apokalypse einsteigen und stellt sich seinen Charakter als einen verschrobenen Wanderprediger vor. Nach kurzem Studium der Klassen und Rassen entschließt er sich für einen „Verseuchten Telepathen“.

Auf dem Charakterblatt notiert er:

Name: FANG (wegen der spitzen Zähne)

Klasse: Telepath

Spezies: Verseuchter

3. Attribute wählen

Es werden 20 Punkte auf die Attribute Körper, Agilität und Geist verteilt. Kein Attribut darf bei der Verteilung den Wert 8 überschreiten.

Beispiel:

Die Punktevergabe ist ein wichtiger Startpunkt für alle Charaktere:

KÖR 6 | AGI 6 | GEI 8

Sein Charakter ist also durchschnittlich stark und beweglich, aber ein brillanter Denker.

4. Eigenschaften wählen

Anschließend werden 8 Punkte auf die sechs Eigenschaften verteilt. Werte unter 0 oder über 4 sind nicht möglich.

Beispiel:

Die acht Punkte auf die Eigenschaften unterstützen den oben genannten Eindruck noch:

ST:0 | HÄ:1 | BE:1 | GE:2 | VE:4 | AU: 0

5. Volks - und Klassenbonus

Die Volks- und Klassenboni werden addiert. So sind auch Werte über 4 möglich. Derart modifizierte Werte können später einfacher gesteigert werden (2 statt 3 LP pro Steigerung).

Beispiel:

Nun kann Tim die Klassen- und Volksboni für Fang vergeben. Das Volk der Verseuchten bringt Fang einen Bonus von +1 auf VE und die Klasse Telepath +1 auf AU.

6. Parafertigkeiten

Charaktere der Klasse Paramentals beginnen das Spiel mit einer ersten paramentalen Fertigkeit. Anders als einige Zaubersprüche in DS4 sind diese Parafertigkeiten ausschließlich auf die jeweilige Klasse beschränkt:

Ein Technomant kann also keine telekinetischen Fertigkeiten erlernen. Dies ist erst mit Erreichen hoher Stufen und bestimmter Talente möglich.

Telekinetenfertigkeiten der 1. Stufe

Kinetischer Hieb, Kinetischer Schild,
Geschossbeschleunigung, Levitation, Stoß,
Verformen, Zug

Telepathenfertigkeiten der 1. Stufe

Ablenkung, Gedankenblick, Kopfschmerzen, Schlaf, Übelkeit

Technomatenfertigkeiten der 1. Stufe

Aufladen, Blib I, Elektronisches Schloss,
Entladen, Ionenblitz, Matrix lesen,
Programm lesen, Virus

Beispiel:

Als Telepath darf Fang eine Start-Parafertigkeit aussuchen. Tim wählt „Schlaf“, um seine Schäfchen noch besser beeindrucken zu können.

7. Ausrüstung

Jeder Charakter verfügt zu Beginn über eine Ausrüstung, die seinem Techlevel entspricht (die Höhe des Techlevels wird durch das Setting und die Charakterherkunft festgelegt). Die gemeinsame Währung der postapokalyptischen Welt – genannt Battens – sind Knöpfe, Kronkorken, Flaschendeckel, Anstecker, alte Münzen und alles was danach aussieht. Wichtig ist nur, dass sie aus der Zeit vor der Apokalypse stammen.

Von den 250 bis 1000 zu Beginn verfügbaren Battens kann Ausrüstung im entsprechenden Techlevel der Region und passend zum Spielerhintergrund erworben werden. Über die Höhe des Startkapitals entscheidet der Spielleiter.

Beispiel:

Tim erhält vom Spielleiter die Maßgabe, dass alle Charaktere der Kampagne mit 250 Battens starten. Er sucht aus der Liste einige passende Gegenstände aus, darunter einen Kampfstab (50), sowie einen Kapuzenmantel (100) und eine Gasmask (75). 25 Battens bleiben als Weggeld übrig.

8. Kampfwerte

Die folgenden Formeln beziehen sich immer auf die aktuellen Werte des Charakters und müssen bei Veränderungen unmittelbar angepasst werden.

KAMPFWERTE

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 Degenerationschwelle (KÖR + VE + Talent)

9. Talente

Jeder Charakter erhält zu Spielbeginn einen Talentpunkt (TP), Menschen sogar zwei. TP können aufgespart werden. Jedes Talent kostet 1 TP.

TALENTE DER ERSTEN STUFE

ALLE KLASSEN

Ausweichen, Akrobat, Bildung, Charmant, Einstecker, Genesung, Glückspilz, Handwerk, Schnelle Reflexe, Schlitzohr, Schwimmen, Standhaft, Supermutant, Telepathieresistent, Wahrnehmung, Wissensgebiet

KÄMPFER

Nahkämpfer, Parade, Powerrüstung, Schütze, Zwei Waffen

STREUNER

Flink, Fremdes Talent, Heimlichkeit, Jäger, Plündern

TECHS

Erste Hilfe, Feldreparatur, Medtech, Konstrukteur, Schlossknacker, Supertech, Techlevel, Waffenmeister

PARAMENTALS

Auffassungsgabe, Willenskraft, Wechsler, Meister der Manipulation (nur Telepathen)

Beispiel:

Tim wählt für Fang „Meister der Manipulation“ als Talent. Danach rechnet er die Kampfwerte für Fang aus und erhält:

Lebenskraft KÖR+HÄ+10 = 17

Abwehr KÖR+HÄ+Zäh(1) = 8

Initiative AGI+BE = 7
Laufen (AGI/2)+1 = 4
Schlagen KÖR+ST = 6
Schießen AGI +GE = 8
Fahrzeug AGI+GE+FB = 8
Spezialkraft GEI+VE- DG* = 13

Degeneration =0
Deg.Schwelle KÖR+VE =10
Cyberpunkte =0
Cyberschwelle KÖR+HÄ =7
Mutation =1

Offensichtlich sollte Fang sich nicht in Kämpfe verwickeln lassen. Zudem würde eine weitere Mutation auf Stufe 1 sein Abenteuererleben schnell beenden.

10. Der letzte Schliff

Jetzt werden noch Name, Geschlecht, Herkunft, Motivation und Hintergrund des Charakters festgelegt.

Der Charakter verfügt zu Beginn über eine Muttersprache sowie über eine zweite Sprache je nach Spielregion und Hintergrund.

Schließlich werden alle Werte auf das Charakterblatt übertragen.

Erfahrung

Charaktere erhalten für das Bezwingen von Gegnern, das Lösen von Aufgaben und das Bestehen von Abenteuern **Erfahrungspunkte**.

Erreichen die EP einen bestimmten Wert, steigt der Charakter eine Stufe (siehe Tabelle) auf.

Dies bedeutet für ihn:

1. Erwerb von 2 Lernpunkten (LP)
2. Erwerb von 1 Talentpunkt (TP)
3. Möglichkeit des Erwerbs neuer Parafertigkeiten

Ab der 10. Stufe kann ein Charakter schließlich in eine Heldenklasse wechseln, wenn er einen Mentor gefunden hat, der ihn in die Gemeinschaft aufnimmt.

Allerdings benötigt er dann mehr EP, um in dieser Heldenklasse aufzusteigen.

Paramentals können weitere paramentale Fertigkeiten in Höhe der neuen Stufe erlernen (siehe unten).

Der Erwerb dieser Fertigkeiten erfolgt entweder durch Lehre, Training oder seltener durch Mnemo-Apps. In den ersten beiden Fällen kostet dies Battens.

Das Steigern von Eigenschaften, für die bei der Erschaffung in der Klasse oder Rasse ein Bonuspunkt vergeben wurde, kostet 2, ansonsten 3 Lernpunkte.

- Neue Sprachen werden für 1 LP erlernt.
- Ein neuer Talentrang kostet 3 LP.
- Ein zusätzlicher Punkt Lebenskraft kostet 1 LP.

Um eine Mutation mit Hilfe eines Demutagenator-Tanks, eines speziellen Serums oder durch andere Möglichkeiten rückgängig zu machen, ist ebenfalls die Investition von 2 LP erforderlich.

Auf jeder 5. Stufe (5, 10, 15,20) kann ein Charakter zudem ein Attribut um 1 Punkt anheben.

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	-	+2	+1
11	5.500	6.000	+2	+1
12	6.600	7.600	+2	+1
13	7.800	9.300	+2	+1
14	9.100	11.100	+2	+1
15	10.500	13.000	+2	+1
16	12.000	15.000	+2	+1
17	13.700	17.200	+2	+1
18	15.600	19.600	+2	+1
19	17.700	22.200	+2	+1
20	20.000	25.000	+2	+1
21	+3000	+4.000	+2	+1

Eigenschaftshöchstewerte

Der maximale Grundwert in einer Eigenschaft beträgt 12 + Rassen und Klassenbonus.

Der maximale Wert eines Attributs beträgt 10.

Diese Höchstgrenzen können kurzzeitig durch Drogen und Medikamente sowie mittels Boni durch Ausrüstungsgegenstände oder paramentale Beeinflussung überschritten werden.

Talentpunkte

Jeder Charakter erhält bei Erreichen einer neuen Stufe einen Talentpunkt (TP).

Hat er die notwendige Stufe erreicht, kann er hierfür einen Rang in einem Talent erwerben. Ist das Talent für seine Klasse oder Heldenklasse nicht gelistet, kann er es nicht erwerben. Talentpunkte können aufgespart werden.

Talentränge

Talentränge sind mit Talentstärken von I-X gekennzeichnet, die die Ränge symbolisieren.

So bedeutet Streuner 4 (III), dass ein Streuner ab der 4. Stufe das Talent dreimal erlernen kann. Die Effekte addieren sich. Jedes Talent kostet 1 TP pro Rang. Wurden mehrere TP aufgespart, kann das Talent auch direkt mehrfach erlernt werden.

Mnemo-Apps

Wie bei Parafertigkeiten können auch Talente als Mnemo-Apps erlernt werden. Der Erwerb des Talent es erfolgt dann unabhängig von der Steigerung.

Mnemo-Apps sind Relikte der Präapokalypse, in der Lernen durch genetische Manipulation (entweder als Retrovirus oder über eine kortikale Implantation durch eine LPT-Maschine) möglich war.

Der Erwerb von Talenten über eine Mnemo-App wird in einer späteren Publikation näher beschrieben werden.

Neue Parafertigkeiten

Erreicht ein Paramental (Telepath, Telekinet, Technomant) eine neue Stufe, kann er neue Parafertigkeiten lernen, was ihn weder Lern- noch Talentpunkte kostet. Voraussetzung ist lediglich, dass der Charakter Zugriff auf die Fertigkeiten hat. Ein Charakter kann auf folgenden Wegen Zugriff auf eine Parafertigkeit erlangen:

1. Aufsuchen eines Lehrers, der die Fertigkeit beherrscht. Das Training der Fertigkeit kostet Geld und Zeit.
2. Erlernen der Fertigkeit durch eine Mnemo-App.

LEHRMEISTER		
STUFE	ZEIT	KOSTEN
1-5	12h / Stufe	25 / Stufe
6-10	1 Tag / Stufe	100 / Stufe
11-15	3 Tage / Stufe	250 / Stufe
16+	5 Tage / Stufe	500 / Stufe

Beispiel:

Will ein Charakter eine Para-Fertigkeit der Stufe 6 bei einem Lehrmeister erlernen, kostet ihn dies 6 Tage Studienzeit und 600 Battens.

Mittels einer LPT-Maschine und der App ginge dies innerhalb von Sekunden. Besitzt der Schüler das Talent „Auffassungsgabe“, kann er die Lernzeit pro Rang um 50% senken.

Heldenklassen

Ab der 10. Stufe können Charaktere sich klassenabhängig einmalig spezialisieren und in eine Heldenklasse wechseln.

Die Wahl der Heldenklasse gewährt Zugriff auf spezielle Talente und Fertigkeiten, dafür sind jedoch auch mehr EP zum Erreichen der Heldenklassenstufen notwendig.

Die Vorzüge und Talente der alten Klasse werden beibehalten. Ein Kommando der 12. Stufe kann also alle Talente erwerben, die auch ein Kämpfer der 12. Stufe erwerben könnte. Die Wahl der Heldenklasse ist von der Basisklasse abhängig (ein Soldat der 10. Stufe kann nur Kommando, Supertrooper oder Jockey werden, jedoch nicht Schrottsammler oder Neodruide).

Kämpfer:

Kommando, Supertrooper, Jockey

Streuner:

Agent, Ranger, Judikator

Tech:

Schrottsammler, Robotiker, Biotech

Telekinet:

Metallischer Mönch, Gravitonhexer, Teslaritter

Telepath:

Gedankenschmied, Manipulator, Neodruide

Technomant:

Kommando

Kommandos sind Elitesoldaten, geboren für den Kampf. Sie sind Infiltratoren, Attentäter, Saboteure, Meister der Tarnung und Spezialisten für verdeckte Operationen.

Voraussetzung:

Kämpfer der Stufe 10

Talente:

Ausweichen 10 (VII)

Brutaler Hieb 10 (V)

Einstecker 10 (VII)

Heimlichkeit 10 (V)

Minesweeper 10 (V)

Meucheln 16 (III)

Mäh sie nieder! 13 (III)

Kletterass 10 (III)

Nahkämpfer 10 (V)

Parade 10 (V)

Präzisionsschuss 10 (V)

Schlachtruf 12 (III)

Semper Fi 12 (III)

Starker Arm 10 (I)

Stolz der Nation 10 (V)

Vernichtender Schuss 15 (III)

Vernichtender Schlag 15 (III)

Supertrooper

Supertrooper sind kybernetischbiotechnologische Elite-Kämpfer, die durch spezielles und hartes Training und genetische Manipulation ihre Implantate deutlich effektiver als andere Wesen nutzen können. Sie können mehr Implantate tragen und sind effektiver in der Anwendung der Spezialfertigkeiten.

Voraussetzung:

Kämpfer der Stufe 10

Talente:

Brutaler Hieb 12 (V)

Cyborg 10 (VII)

Cyberpower 16 (I)

Einstecker 10 (X)
Erzfeind 10 (III)
Hinterhalt 10 (III)
In Deckung 10 (V)
Nahkämpfer 10 (V)
Mäh sie nieder 12 (III)
Panzerung zerschmettern 10 (V)
Präzisionsschuss 12 (V)
Semper Fi 12 (III)
Starker Arm 10 (I)
Supermutant 10 (V)

Jockey

Jockeys sind exzellente Piloten, die mit ihren Maschinen unglaubliche Stunts zu Lande, zu Wasser und in der Luft vollbringen können. Egal, ob Tankgirl oder Pilotenass, sie sind Draufgänger und lieben ihre Maschinen abgöttisch.

Voraussetzung:

Kämpfer der Stufe 10

Talente:

Ausweichen (Fahrzeug) 10 (V)
Bastler 12 (III)
Bleifuß 10 (V)
Demontieren 10 (V)
Deus ex machina 10 (V)
Geschützmeister 10 (V)
Nautiker 10 (V)
Pilot 10 (V)
Race-Ace 10 (V)
Superjockey 10 (III)
Tankgirl/-boy 10 (V)
Trucker 10 (V)
Wieselflink 12 (III)

Agent

Der Agent ist Spion, Vermittler, Botschafter und auch Killer. Zu seinen Waffen zählen nicht nur Scharfschützengewehr, Gift und Meucheldolch, sondern auch Information, Desinformation, Propaganda und Intrige.

Voraussetzung:

Streuner der Stufe 10

Talente:

Ausweichen 10 (V)
Ass im Ärmel 10 (III)
Charmant 10 (V)
Computerfreak 14 (III)
Heimlichkeit 10 (V)
Hinterhalt 12 (III)
Ich muss weg 10 (III)
Kletterass 10 (III)
Kryptographie 10 (III)
Langfinger 10 (III)
Meucheln 14 (III)
Minesweeper 10 (V)
Schlitzohr 10 (V)
Schlossknacker 12 (V)
Telepathieresistent 18 (V)
Zweite Identität 10 (V)

Judikator

Die Judikatoren sind einsame Wanderer, die Recht und Ordnung unter das Volk bringen. Sie leben nach einem eigenen Ehrenkodex und treten gleichzeitig als Ankläger, Richter und Henker auf.

Voraussetzung:

Streuner der Stufe 10

Talente:

Ausweichen 12 (V)
Bleihaut 12 (V)
Einstecker 12 (V)
Erzfeind 10 (X)
Nahkämpfer 10 (III)
Kryptographie 10 (VII)
Parade 10 (V)
Präzisionsschuss 10 (V)
Schlachtruf 10 (V)
Semper Fi 10 (X)
Stolz der Nation 10 (V)
Wahrnehmung 10 (V)
Treuer Begleiter 10 (I)

Ranger

Ranger durchstreifen das Land zwischen den Enklaven und Städten. Sie sind Kenner der Wildnis, ihrer Bewohner, Tücken und Gefahren.

Voraussetzung:

Streuner der Stufe 10

Talente:

Ausweichen 10 (X)
Bleihaut 10 (X)
Ich muss weg 15 (III)
In Deckung 12 (V)
Jäger 10 (X)
Kammerjäger 10 (V)
Kletterass 10 (III)
Minesweeper 12 (V)
Mutantenkiller 18 (III)
Nahkämpfer 10 (V)
Präzisionsschuss 10 (V)
Scharfschütze 10 (III)
Schlangenfresser 10 (V)
Schütze 12 (VII)
Supermutant 10 (V)
Treuer Begleiter 10 (I)
Wahrnehmung 10 (VII)

Schrottsammler

Diese besessenen Tüftler und Bastler haben es auf Relikte und Artefakte der Vorzeit abgesehen. Sie bergen, horten und hüten sie und bringen alles wieder zum laufen.

Voraussetzung:

Tech der Stufe 10

Talente:

Alles rausholen 10 (III)
Bastler 10 (VII)
Computerfreak 12 (V)
Cybernetischer Vertrauter 10 (III)
Demontieren 12 (V)
Heimlichkeit 10 (V)
Ich muss weg 10 (III)

Langfinger 10 (III)
Minesweeper 12 (V)
Nahkämpfer 10 (V)
Persönliche Anpassung 16 (V)
Plündern 10 (X)
Schlitzohr 10 (V)
Schlossknacker 10 (V)
Supermutant 10 (V)

Robitiker

Der Robotiker ist der Meister von Drohnen, Warbots und anderen Maschinen. Häufig verliert der Robotiker den Bezug zum Organischen und geht voll in seiner „Welt“ auf: Seine Drohnen haben Namen, Seele und Persönlichkeit. Im Kampf ist der Robotiker zurückhaltend, denn dafür hat er seine mechanische Armee.

Voraussetzung:

Tech der Stufe 10

Talente:

Bastler 10 (VII)
Computerfreak 10 (V)
Demontieren 12 (V)
Droidenrache 10 (I)
Droidentraining 10 (X)
Kollektives Netzwerk 10 (V)
Kybernetischer Gefolgsmann 16 (I)
Maschinenmeister 10 (X)
Nanitenmeister 20 (I)
Superdroid 18 (III)

Biotech

Der Biotech flickt alle wieder zusammen, egal wie viele Körperteile fehlen. Er ist Arzt, Cyberdoc und Biogenetiker. Es gibt für ihn keine Geheimnisse des menschlichen Körpers und mancher träumt von der Zucht des perfekten Menschen, der totalen Demutagenisierung oder von der Heilung aller Krankheiten.

Voraussetzung:

Tech der Stufe 10

Talente:

Anatomische Präzision 12 (V)

Analytiker 12 (III)
Bleihaut 14 (V)
Cyberdoc 10 (X)
Halbgott in Weiß 10 (X)
Mutationsmeister 10 (X)
Mutationskontrolle 10 (X)
Supermutant 10 (X)

Metallischer Mönch

Seine telekinetischen Fertigkeiten stärken seine Knochen und Sehnen. Er zertrümmert Stahlträger mit bloßen Händen und fängt die Patronen der abgefeuerten Maschinengewehre.

Voraussetzung:

Telekinet der Stufe 10

Talente:

Abklingen 10 (V)
Nahkämpfer 10 (V)
Kletterass 10 (V)
Körperbeherrschung 18 (III)
Parade 10 (V)
Waffenloser Meister 10 (V)
Weg des Drachen 10 (X)
Weg des Falken 10 (X)
Weg des Panthers 10 (X)
Weg der Schlange 10 (X)
Weg des Tigers 10 (X)
Unverwundbar 20 (I)

Graviton Hexer

Der Gravitonhexer ist ein Telekinet mit einer Spezialisierung auf Kraftfelder, Temporalmanipulation und Kinetik. Es heißt, dass einige sogar die Gesetze der Zeit entschlüsselt haben und mittels eines Gravitonenflux durch die Zeit reisen können.

Voraussetzung:

Telekinet der Stufe 10

Talente:

Abklingen 10 (V)
Energietransfer 12 (V)
Heimlichkeit 10 (V)

Kraftfeldexperte 10 (X)
Kraftfeld brechen 10 (X)
Magnetische Hand 10 (III)
Persönlicher Schutzschild 16 (V)
Phasenverschiebung 16 (V)
Schlossknacker 12 (V)
Stasismeister 10 (X)
Temporale Korrektur 18 (III)
Zeitstop 20 (I)

Teslaritter

Die seltenen Teslaritter sind kriegerische, meist in Orden organisierte Telekineten. Durch ihre paramentalen Kräfte verstärken sie ihre Ausrüstung und verleihen ihren Waffen mehr Zerstörungspotential.

Voraussetzung:

Telekinet der Stufe 10

Talente:

Abklingen 10 (III)
Bleihaut 14 (V)
Nahkämpfer 10 (V)
Paramentaler Cyborg 10 (V)
Man at Arms 20 (I)
Mentale Ladung 10 (III)
Mentale Munition 13 (VIII)
Mentale Rüstung 10 (X)
Mentale Waffe 15 (VI)
Schlachtruf 12 (III)
Semper Fi 12 (III)
Telepathieresistent 10 (V)
Wiederholungsschuss 10 (III)

Gedankenschmied

Dieser Telepath ist ein Meister, wenn es um die Umgestaltung von Gedanken, Träumen und Ideen geht.

Voraussetzung:

Telepath der Stufe 10

Talente:

Abklingen 10 (VII)
Gedankenpanzer 10 (V)
Gedanken der Toten 18 (III)
Meister der Manipulation 10 (V)
Seelenbund 12 (III)
Seelenfessel 10 (III)
Telepathischer Meister 10 (V)

Manipulator

Manipulatoren haben sich auf die telepathische Beeinflussung mehrerer Ziele spezialisiert. Sie sind die Herren des Mobs und großer Gruppen, was sie nicht selten zu umjubelten Anführern fanatischer Gruppen macht.

Voraussetzung:

Telepath der Stufe 10

Talente:

Abklingen 10 (VII)
Gedanken des Mobs 10 (I)
Herr des Mobs 10 (X)
Meister der Manipulation 12 (V)
Mobkontrolleur 10 (X)
Multiparallele Telepathie 10 (X)
Telepathieresistent 10 (V)
Vertrauen 16 (V)
Wahrnehmung 10 (X)

Neodruide

Neodruiden interessieren sich nicht für den Menschen. Ihr Fokus liegt auf den Gedanken und Empfindungen anderer organischer Lebewesen: Pflanzen und Tiere, Mutationen und sogar außerirdische Lebewesen zählen hierzu.

Voraussetzung:

Telepath der Stufe 10

Talente:

Abklingen 10 (VII)
Herr der Fliegen 10 (V)
Herr des Rudels 10 (V)
In Deckung 10 (X)

Medialer Fokus (Wesen nach Wahl) 10 (X)
Jäger 10 (V)
Tiermeister 10 (V)
Treuer Begleiter 10 (V)
Wahrnehmung 10 (X)

Cyberhexer

Der Cyberhexer ist der Magier des Cyberspace, Beherrscher holographischer Dämonen und Beschwörer von dienstbaren Bits und Bots.

Voraussetzung:

Technomant der Stufe 10

Talente:

Abklingen 10 (X)
Botbeschwörung 10 (X)
Bothost 14 (III)
Computerfreak 10 (V)
Drahtlos 10 (V)
Funkwache 10 (I)
Hintertürchen 10 (X)
Virtuelles Portal 20 (I)

Robomancer

Robomancer beherrschen mit ihren geistigen Fähigkeiten Roboter, Maschinen und sogar Nanos. Sie besitzen nur wenige Talente, haben dafür aber die Möglichkeit, Golems zu erschaffen. Zudem können Robomancer als einzige Technomanten telepathische Paraferigkeiten erlernen, diese aber nur auf Nanos und KIs anwenden. Die ihm zugängliche Stufe der tele-pathischen Fertigkeiten ist um zehn geringer als seine eigene Stufe.

Ein Robomancer der 13. Stufe kann also telepathische Paraferigkeiten bis Stufe 3 und technomantische bis Stufe 13 erlernen. Zur Bestimmung der maximal erlernbaren paramentalen Fertigkeiten werden telepathische und technomantische Fertigungsstufen addiert.

Voraussetzungen:

Technomant der Stufe 10

Talente:

Siehe oben
Abklingen 10(X)
Bleihaut 12 (VII)

Golem 13 (III)

Nanitenmeister 15 (I)

Technopath

Der Technopath ist in der Lage, sehr mächtige destruktive Kräfte walten zu lassen. Sein Fokus liegt jedoch nicht in der Kontrolle oder Optimierung von Soft- oder Hardware, sondern in der Zerstörung der Technologie.

Viele Technopathen streifen durch das Ödland und predigen von der Natur und Techniklosigkeit sowie der Vollendung der Apokalypse. Und ihre Kräfte beweisen ihrem Publikum die Schwäche der heißbegehrten Artefakte.

Voraussetzung:

Technomant der Stufe 10

Talente:

Abklingen 10 (X)

Bastler 15 (III)

Bleihaut 12 (VII)

Computerfreak 10 (V)

Demonteur 10 (X)

Ionenaure 10 (X)

No Tech ! 20 (I)

Religiöser Führer 10 (V)

Techripper 10 (X)

Revision #33

Created 28 January 2019 14:15:13 by Jolly

Updated 18 February 2019 09:21:03 by Jolly