

# Kapitel 4 - Parakraft

## Übersicht

Parakräfte spielen in einigen Settings von GS eine wesentliche Rolle. Egal ob durch Biomanipulation, mutagene Strahlung, spontane Mutation oder sogar Cyberware ist es einigen Individuen möglich, geistige Kräfte von großer Macht zu entwickeln. GS berücksichtigt vorerst drei Arten von paramentalen Menschen oder Mutanten: Die Telepathen, die Telekineten und die Technomanten. Die Stärke einer paramentalen Kraft wird als Kraftbonus (KB) bezeichnet.

Zu jedem Zeitpunkt ist es einem Paramental nur möglich, eine einzige Kraft „parat“ und damit einsatzfähig zu haben. Will er eine andere Kraft einsetzen, muss er die aktive Kraft zuvor wechseln (siehe **Kapitel 3 - Regeln**).

## Telepathie

### **Ablenkung**

Stufe : 1

Preis (Mnemo) : 25 Battens

Kraftbonus : -  $(H\ddot{A}+VE)/2$

Auslösedauer : 0

Wirkdauer : 1 Runde

Distanz : VEx5 Meter

Abklingzeit : 0

Effekt:

Das Ziel wird abgelenkt und verliert seine nächste Aktion im Kampf. Außerhalb des Kampfes wird es anderweitig kurz abgelenkt sein, weil es „etwas gehört/gesehen“ oder ein „seltsames Gefühl“ hat.

### **Empathische Eingebung**

Stufe : 2

Preis (Mnemo) : 50 Battens

Kraftbonus : -  $(VE+AU)/2$

Auslösedauer : 1 Runde  
Wirkdauer : 10 min  
Distanz : VEx2 Meter  
Abklingzeit : 1 Stunde

Effekt:

Wandelt die Emotion eines Ziels zu einer anderen, z.B. Liebe zu Zweifel, Trauer zu Wut usw.

## **Empathisches Radar**

Stufe : 3  
Preis (Mnemo) : 75 Battens  
Kraftbonus : +0  
Auslösedauer : 1 Runde  
Wirkdauer : 10 min  
Distanz : VEx2 in m  
Abklingzeit : 1 Stunde

Effekt:

Nimmt in einem bestimmten Radius um den Telepathen eine vorher definierte Emotion oder Stimmungsregung (Hass, Wut, Mordlust, Zweifel, Liebe, usw.) wahr. Eine sehr effektive Fertigkeit für Leibwächtertelepathen.

## **Erinnerung Löschen**

Stufe : 8  
Preis (Mnemo) : 400 Battens  
Kraftbonus : - (VE+AU)/2  
Auslösedauer : VE (Opfer)+1  
in Stunden  
Wirkdauer : VE Jahre  
Distanz : Berührung  
Abklingzeit : 24 Stunden

Effekt:

Löscht die Erinnerung des Ziels an einen bestimmten Umstand oder einen Vorfall. Die Probe kann durch die „Wichtigkeit“ der Erinnerung modifiziert werden.

## **Epileptischer Anfall**

Stufe : 8  
Kraftbonus : - (VE+AU)/2  
Auslösedauer : 1 Runde  
Dauer : VE Runden  
Distanz : Berührung

Abklingzeit : 10 Runden

Effekt:

Versetzt ein organisches Ziel in einen schweren epileptischen Anfall, der 1W20 Punkte LK kostet. Das Ziel ist nicht erweckbar und kampfunfähig. Die schweren Zuckungen und damit verbundene Schreie sind jedoch alles andere als leise. Nach dem Anfall ist das Ziel für 1h benommen (Attribute -1).

## Falsche Erinnerung

Stufe : 10

Preis (Mnemo) : 1000 Battens

Kraftbonus : - (VE+AU)

Auslösedauer : VE (Opfer)+1 in Tagen

Wirkdauer : permanent

Distanz : Berührung

Abklingzeit : 24 Stunden

Effekt:

Implantiert eine „falsche“ Erinnerung in das Gedächtnis des Opfers.

## Falsche Persönlichkeit

Stufe : 14

Preis (Mnemo) : 2800 Battens

Kraftbonus : - (VE+AU)

Auslösedauer : VE (Opfer)+1 in Tagen

Wirkdauer : permanent

Distanz : Berührung

Abklingzeit : 24 Stunden

Effekt:

„Implantiert“ eine neue Persönlichkeit in das Ziel (Start-Stufe 1), welche die alte, gelöschte Persönlichkeit (siehe „Persönlichkeit löschen“) ersetzt. Vor der Apokalypse war diese Kraft eine gängige paramentale Alternative zur Todesstrafe.

## Gedankenblick

Stufe : 1

Preis (Mnemo) : 25 Battens

Kraftbonus : - (VE+AU)/2

Auslösedauer : 1 Runde

Wirkdauer : max. 1 Min.

Distanz : Sichtweite

Abklingzeit : 0

Effekt:

Liest die oberflächlichen Gedanken des Ziels.

## **Gedankenscan**

Stufe : 5

Preis (Mnemo) : 250 Battens

Kraftbonus : -  $(VE+AU)/2$

Auslösedauer :  $VE$  (Opfer)+1  
in Minuten

Wirkdauer : max. 1 Min.

Distanz : Berührung

Abklingzeit : 1 Stunde

Effekt:

Liest die verborgenen Gedanken des Ziels. Der Gedankenscan wird gern als „Verhörmethode“ genutzt.

## **Gehorche!**

Stufe : 6

Preis (Mnemo) : 300 Battens

Kraftbonus : -  $(VE+AU)$

Auslösedauer : 1 Runde

Wirkdauer : LK-Verlust

Distanz : Stufe in m

Abklingzeit : 1 Stunde

Effekt:

Veranlasst ein Ziel dazu, den Befehlen seines Beherrschers Folge zu leisten, selbst wenn die Taten zum Tod des Ziels führen würden. Die Kraft endet mit dem Verlust von LK des Opfers.

## **Halluzination**

Stufe : 3

Preis (Mnemo) : 75 Battens

Kraftbonus : -  $(VE+AU)/2$

Auslösedauer : 1 Runde

Wirkdauer : 10 min

Distanz :  $VE \times 5$  Meter

Abklingzeit : 1 Stunde

Effekt:

Gaukelt dem Ziel eine optische, akustische oder olfaktorische Halluzination vor, die nur das Ziel wahrnehmen kann. Möchte der Telepath mehrere Sinne täuschen, ist die Probe um 2 pro weiterem Sinn erschwert.

# Horror

Stufe : 4

Preis (Mnemo) : 100 Battens

Kraftbonus : - (VE+AU)/2

Auslösedauer : 1 Runde

Wirkdauer : AU in min

Distanz : AU in Meter

Abklingzeit : 1 Stunde

Effekt:

Spricht die Urängste des Ziels an, welches sofort die Flucht ergreift. Pro Runde darf es eine Probe auf GEI+AU ablegen, ob die Panik abklingt. Diese Probe ist um die Stufe des Telepathen erschwert.

# Hirnblutung

Stufe : 12

Preis (Mnemo) : 1200 Battens

Kraftbonus : +5

Auslösedauer : 1 Runde

Wirkdauer : sofort

Distanz : VEx2 Meter

Abklingzeit : 5 Runden

Effekt:

Fügt dem Ziel direkten Schaden durch eine Hirnblutung zu.

# Katatonie

Stufe : 10

Preis (Mnemo) : 1000 Battens

Kraftbonus : -(KÖR+VE)/2

Auslösedauer : 1 Runde

Dauer : VE\*2 Runden

Distanz : Sicht

Abklingzeit : 5 Runden

Effekt:

Versetzt das Ziel in katatone Starre, aus der es erst nach Ablauf der Wirkung erwacht. Der effektivste und leiseste Betäubungszauber.

# Kopfschmerzen

Stufe : 1

Preis (Mnemo) : 25 Battens

Kraftbonus : +1

Auslösedauer : 1 Runde  
Wirkdauer : sofort  
Distanz : VEx2 Meter  
Abklingzeit : 0

Effekt:

Fügt dem Ziel Schaden in Höhe des Probenergebnisses durch starke Kopfschmerzen zu.

## Lügendetektor

Stufe : 4  
Preis (Mnemo) : 100 Battens  
Kraftbonus : - (VE+AU)/2  
Auslösedauer : 1 Runde  
Wirkdauer : sofort  
Distanz : VE Meter

Abklingzeit : 10 Minuten

Effekt:

Der Telepath kann eine einzelne Aussage eines Zieles auf ihren Wahrheitsgehalt überprüfen (wahr/falsch).

## Mob Bewusstsein

Stufe : 3  
Preis (Mnemo) : 75 Battens  
Kraftbonus : - Anz/10  
Auslösedauer : 1 Runde  
Wirkdauer : sofort  
Distanz : AUx5 in m  
Abklingzeit : 1 Stunde

Effekt:

Der Telepath nimmt die Grundstimmung einer Menschenmenge wahr kann sie aber nicht variieren.

## Mob Stimmung

Stufe : 10  
Preis (Mnemo) : 1000 Battens  
Kraftbonus : - Anz/5  
Auslösedauer : 10 Runden  
Wirkdauer : AU x5 min  
Distanz : AUx5 in m  
Abklingzeit : 1 Tag

Effekt:

Der Telepath kann die Grundstimmung einer Menschenmenge von Grund auf verändern. Aus einer wütenden Menschenmenge kann so eine ekstatische Feier werden. Spezielle NSCs und SCs werden i.d.R. durch diese Fertigkeit nicht beeinflusst.

## **Mob Herrschaft**

Stufe : 15

Preis (Mnemo) : 3000 Battens

Kraftbonus : - Anz/5

Auslösedauer : 10 Minuten

Wirkdauer : AU Stunden

Distanz : AUx10 in m

Abklingzeit : 1 Tag

Effekt:

Der Telepath verfügt vollständig über eine Menschenmenge, die seine Befehle und Weisungen kompromisslos bis zum Tod ausführt. Spezielle NSCs und SCs werden i.d.R. durch diese Fertigkeit nicht beeinflusst.

## **Persönlichkeit löschen**

Stufe : 10

Preis (Mnemo) : 1000 Battens

Kraftbonus : - (GEI+AU)

Auslösedauer : 1 Stunde

Wirkdauer : permanent

Distanz : Berührung

Abklingzeit : 24 Stunden

Effekt:

Löscht die gesamte Persönlichkeit einer Person. Es bleibt eine seelenlose Hülle zurück, die mit einer neuen Persönlichkeit (kybernetisch oder durch „Falsche Persönlichkeit“) programmiert werden muss. Ansonsten stirbt der leere Körper innerhalb von HÄx2 Tagen.

## **Schlaf**

Stufe : 1

Preis (Mnemo) : 25 Battens

Kraftbonus : -(KÖR+VE)/2

Auslösedauer : 1 Runde

Wirkdauer : bis erweckt

Distanz : VEx2 m

Radius

Abklingzeit : 10 Runden

Effekt:

Lässt organische Ziele in dem Gebiet einschlafen. Sie sind jedoch normal erweckbar.

## **Schwindel**

Stufe : 2

Preis (Mnemo) : 50 Battens

Kraftbonus : -VE

Auslösedauer : 1 Runde

Wirkdauer : 100 Runden

Distanz : VE Meter

Abklingzeit : 10 Runden

Effekt:

Das Opfer erhält durch starken Drehschwindel einen Malus von VE auf alle Handlungen.

## **Telepathischer Block**

Stufe : 3

Preis (Mnemo) : 75 Battens

Kraftbonus : +0

Auslösedauer : 1 Runde

Wirkdauer : 100 Runden

Distanz : berühren

Abklingzeit : 1 Stunde

Effekt:

Verdoppelt für das Ziel einmalig die Abwehr des nächsten telepathischen Eingriffs.

## **Telepathischer Gruß**

Stufe : 2

Preis (Mnemo) : 50 Battens

Kraftbonus : +0

Auslösedauer : 1 Runde

Wirkdauer : sofort

Distanz : Stufe x 10km

Abklingzeit : 1 Stunde

Effekt:

Ermöglicht das Senden einer kurzen (max. 3 Sätze) telepathischen Botschaft (z.B. eine Warnung) an einen anderen Charakter, der kein Telepath sein muss. Der Telepath muss in etwa wissen, wo der Empfänger der Nachricht ist.

## **Telepathisches Gespräch**

Stufe : 5

Preis (Mnemo) : 250 Battens

Kraftbonus : +0

Auslösedauer : 1 Runde

Wirkdauer : max VE Min.

Distanz : Stufe x 10km

Abklingzeit : 12 Stunden

Effekt:

Ermöglicht ein nahezu unbegrenztes Gespräch mit einem Ziel, welches selbst kein Telepath sein muss. Während des Gespräches sind einfache Aktionen möglich, jedoch keine Kämpfe oder komplexe Aufgaben.

## Telepathische Konferenz

Stufe : 9

Preis (Mnemo) : 900 Battens

Kraftbonus : +0

Auslösedauer : 5 Minuten

Wirkdauer : max. VE min

Distanz : Stufe x 10km

Abklingzeit : 24 Stunden

Effekt

Ermöglicht ein nahezu unbegrenztes Gespräch mit mehreren Teilnehmern.

## Tieraugen

Stufe : 2

Preis (Mnemo) : 50 Battens

Kraftbonus : +0

Auslösedauer : 5 Runden

Wirkdauer : 1h/Stufe

Distanz : Berührung

Abklingzeit : 1 Stunde

Effekt:

Der Telepath etabliert ein Band zu einem beherrschten oder abgerichteten Tier. Für 1 Stunde pro Charakterstufe kann er dann mit den Augen des Tieres sehen, aber den Körper des Tieres nicht lenken.

## Tierspäher

Stufe : 7

Preis (Mnemo) : 350 Battens

Kraftbonus : +0

Auslösedauer : 10 Runden  
Wirkdauer : 1 h/Stufe  
Distanz : Berührung  
Abklingzeit : 1 Stunde

Effekt:

Der Telepath schafft ein Band zu einem beherrschten oder abgerichteten Tier. Für 1 Stunde pro Charakterstufe kann er dann mit den Sinnen des Tieres wahrnehmen und das Tier nach eigenen Wünschen (auch gegen dessen Willen) lenken.

## Tierbefehl

Stufe : 4  
Preis (Mnemo) : 100 Battens  
Kraftbonus : - (HÄ+AU)/2  
Auslösedauer : 1 Runde  
Wirkdauer : AU Stunden  
Distanz : 3 Meter  
Abklingzeit : 1 Stunde

Effekt:

Ein Tier kann durch diese Manipulation zum Diener des Telepathen werden und so an seiner Seite kämpfen oder einfache Befehle ausführen. Der Spruch wirkt nur auf Säugetiere, Vögel und Reptilien. Gegen Mutationen und andere Tiere ist er um 2 bis 7 Punkte erschwert.

## Übelkeit

Stufe : 1  
Preis (Mnemo) : 25 Battens  
Kraftbonus : -(HÄ+VE)/2  
Auslösedauer : 1 Runde  
Wirkdauer : 10-KÖR  
Runden  
Distanz : VEx2 Meter  
Abklingzeit : 0

Effekt:

Dem Opfer wird übel (Alle Proben erschwert um VE des Telepathen) und es muss sich übergeben, wenn ihm keine Probe mit KÖR+HÄ erschwert um die Stufe des Telepathen gelingt. In diesem Fall erhält das Ziel 1W20/2 Punkte nicht abwehr-baren Schaden.

## Vertigo

Stufe : 7  
Preis (Mnemo) : 350 Battens  
Kraftbonus : - GEI

Auslösedauer : 1 Runde  
Wirkdauer : 1 Kampf  
Distanz : Sichtweite  
Abklingzeit : 10 Runden

Effekt:

Das Opfer erhält durch starken Drehschwindel einen Malus von VE+AU auf alle Handlungen. Stärkere Version von „Schwindel“.

## Vertraue mir

Stufe : 4  
Preis (Mnemo) : 100 Battens  
Kraftbonus : - (VE+AU)/2  
Auslösedauer : 5 Runden  
Wirkdauer : AU in min  
Distanz : 1 Meter  
Abklingzeit : 1 Stunde

“ Effekt:

Das Ziel vertraut dem Telepathen und leistet seinen Wünschen Folge, solange es nicht von großem Nachteil (z.B. Bestrafung, körperlicher Schaden) für das Ziel ist.

# Telekinese

## Atemmaske

Stufe : 4  
Preis (Mnemo) : 100 Battens  
Lern-PW : 12  
Kraftbonus : +0  
Auslösedauer : 1 Runde  
Wirkdauer : 1h  
Distanz : Berührung  
Abklingzeit : 1h

Effekt:

Der Telekinet legt ein kleines Schutzfeld vor Mund und Nase, welches Giftgase, Fallout, Staub und Ruß herausfiltert. Für die Wirkdauer ist der Telekinet immun gegen schädliche Gase (z.B. CS-Gas), Toxine und Krankheitserreger.

# Blitzschnell

Stufe : 4

Preis (Mnemo) : 100 Battens

Kraftbonus : +0

Auslösedauer : 1 Runde

Wirkdauer : VEx5 Runden

Distanz : Berührung

Abklingzeit : 100 Runden

Effekt:

Der Telekinet schwächt den Luftwiderstand so stark ab, dass der Laufenwert des Ziels um 1m pro VE steigt.

# Geschossbeschleunigung

Stufe : 1

Preis (Mnemo) : 25 Battens

Kraftbonus : +0

Auslösedauer : 1 Runde

Wirkdauer : max 10

Runden

Distanz : VEx 2 m

Abklingzeit : 10 Runden

Effekt:

Ein Wurfgeschoss wird durch die kinetische Kraft so stark beschleunigt, dass die GA um VE+AU des Telekineten gesenkt wird. Das Geschoss muss innerhalb von 10 Runden geworfen werden, sonst verfliegt die Wirkung.

# KI Aura

Stufe : 4

Preis (Mnemo) : 100 Battens

Kraftbonus : +0

Auslösedauer : 1 Runde

Wirkdauer : 1h

Distanz : selbst

Abklingzeit : 24 Stunden

Effekt:

Der Telekinet stärkt seine AU um 1 pro 4 Charakterstufen.

# KI Beweglichkeit

Stufe : 4

Preis (Mnemo) : 125 Battens

Kraftbonus : +0

Auslösedauer : 1 Runde

Wirkdauer : 1 Stunde

Distanz : selbst

Abklingzeit : 24 Stunden

Effekt:

Der Telekinet stärkt seine BE um 1 pro 4 Charakterstufen.

## **KI Geschick**

Stufe : 4

Preis (Mnemo) : 125 Battens

Kraftbonus : +0

Auslösedauer : 1 Runde

Wirkdauer : 1 Stunde

Distanz : selbst

Abklingzeit : 24 Stunden

Effekt:

Der Telekinet stärkt seine GE um 1 pro 4 Charakterstufen.

## **KI Härte**

Stufe : 4

Preis (Mnemo) : 125 Battens

Kraftbonus : +0

Auslösedauer : 1 Runde

Wirkdauer : 1 Stunde

Distanz : selbst

Abklingzeit : 24 Stunden

Effekt:

Der Telekinet stärkt seine HÄ um 1 pro 4 Charakterstufen.

## **KI Verstand**

Stufe : 4

Preis (Mnemo) : 125 Battens

Kraftbonus : +0

Auslösedauer : 1 Runde

Wirkdauer : 1 Stunde

Distanz : selbst

Abklingzeit : 24 Stunden

Effekt:

Der Telekinet stärkt seine VE um 1 pro 4 Charakterstufen.

## **KI Kraft**

Stufe : 4

Preis (Mnemo) : 125 Battens

Kraftbonus : +0

Auslösedauer : 1 Runde

Wirkdauer : 1h

Distanz : selbst

Abklingzeit : 24 Stunden

Effekt:

Der Telekinet stärkt seine ST um 1 pro 4 Charakterstufen.

## **KI Reflexe**

Stufe : 4

Preis (Mnemo) : 125 Battens

Kraftbonus : +0

Auslösedauer : 1 Runde

Wirkdauer : 1 Kampf

Distanz : selbst

Abklingzeit : 100 Runden

Effekt:

Der Telekinet stärkt seinen eigenen Körper. Seine Initiative steigt um 1 pro 4 Charakterstufen

## **Kinetischer Hieb**

Stufe : 1

Preis (Mnemo) : 25 Battens

Kraftbonus : +1

Auslösedauer : 1 Runde

Wirkdauer : sofort

Distanz : VE x 2m

Abklingzeit : 0

Effekt:

Ein starker Hieb mit der Stärke einer Faust.

## **Kinetischer Schlag**

Stufe : 5

Preis (Mnemo) : 250 Battens

Kraftbonus : +3

Auslösedauer : 1 Runde  
Wirkdauer : sofort  
Distanz : VE x 2m  
Abklingzeit : 0

Effekt:

Eine stärkere Form des Kinetischen Hiebs, die zudem die GA um AU des Telekineten verringert.

## **Kinetischer Schild**

Stufe : 1  
Preis (Mnemo) : 25 Battens  
Kraftbonus : +0  
Auslösedauer : 1 Runde  
Wirkdauer : 100 Runden  
Distanz : selbst  
Abklingzeit : 100 Runden

Effekt:

Der Telekinet schafft einen Schutzschild um sich herum, der seine Abwehr um AU (Fernkampf) oder VE (Nahkampf) erhöht. Die Art des Schutzes muss vor Einsatz der Kraft angesagt werden.

## **Klingenaura**

Stufe : 8  
Preis (Mnemo) : 400 Battens  
Kraftbonus : +0  
Auslösedauer : 1 Runde  
Wirkdauer : 1 Kampf  
Distanz : selbst  
Abklingzeit : 100 Runden

Effekt:

Der Telekinet wird zum Magneten für allerlei spitze oder scharfe Gegenstände in seiner Umgebung. Diese fliegen auf ihn zu und umgeben ihn mit einer Aura aus Schrapnell, Klängen und Scherben. Jeder, der den Telekineten im Nahkampf angreift, wird zuvor von der Klingenaura mit dem Angriffswert (GEI + AU des Telekineten) attackiert.

## **Kraftfeld**

Stufe : 7  
Preis (Mnemo) : 350 Battens  
Kraftbonus : +0  
Auslösedauer : 10 Runden  
Wirkdauer : 1 Stunde  
Distanz : selbst

Abklingzeit : 24 Stunden

Effekt:

Der Telekinet baut ein maximal VE x VE großes, grün schimmerndes Kraftfeld mit einer LK von (GEI+AU) x10 und einer Abwehr in Höhe von AU+VE des Telekineten auf.

Das Feld ist meist vertikal ausgerichtet und dient als Barriere gegenüber allen physischen Einwirkungen wie Geschossen, Schlägen, Energiewaffenangriffen aber auch Gasen, Bakterien und Viren. Impulsangriffe gegen das Feld verursachen doppelten Schaden. Das Feld ist stationär und kann nach seiner Erschaffung nicht mehr bewegt werden.

Erfahrenen Telekineten ist es möglich, anders ausgerichtete Kraftfelder zu erschaffen (siehe Tabelle):

<b>KI-KRAFTFELD</b>	
<b>Ausrichtung</b>	<b>Probenmod.</b>
Vertikal	+0
Horizontal	-2
Schrägstehend	-4
Sphärisch	-6

## Kugelbann

Stufe : 12

Preis (Mnemo) : 1200 Battens

Kraftbonus : +0

Auslösedauer : 1 Runde

Wirkdauer : 1 Runde

Distanz : 0

Abklingzeit : 10 Runden

Effekt:

Mit dieser Kraft kann der Telekinet eine oder mehrere Salven von Patronen in der Luft zum Stillstand bringen und damit sofort unschädlich machen. Dies betrifft alle Patronen die NACH Aktivierung der Kraft in der Kampfrunde auf ihn abgefeuert werden. Der Kugelbann endet mit der nächsten Handlung des Charakters.

## Levitation

Stufe : 1

Preis (Mnemo) : 25 Battens

Kraftbonus : -1/100kg

Auslösedauer : 1 Runde

Wirkdauer : AU in Min

Distanz : VE x 2m

Abklingzeit : 10 Minuten

Effekt:

Der Telekinet kann einen Gegenstand oder eine Person mit einem Gewicht von  $VE+AU \times 10\text{kg}$  levitieren. Die maximale Bewegung des Objektes beträgt 1 m pro Kampfrunde.

## Lichtbrücke

Stufe : 10

Preis (Mnemo) : 1000 Battens

Kraftbonus : +0

Auslösedauer : 1 Runde

Wirkdauer : 5 Minuten

Distanz :  $VE + AU$  m

Abklingzeit : 24 Stunden

Effekt:

Der Telekinet erschafft eine schimmernde Lichtbrücke von  $VE+AU$  Metern Länge und  $VE$  Metern Breite. Die Belastbarkeit der Brücke ist unbegrenzt.

## Schockwelle

Stufe : 5

Preis (Mnemo) : 250 Battens

Kraftbonus : +0

Auslösedauer : 1 Runde

Wirkdauer : sofort

Distanz :  $AU + VE$  m

Abklingzeit : 10 Runden

Effekt:

Produziert eine vom Telekineten ausgehende Schockwelle, die sich  $AU+ VE$  Meter weit bewegt und alle Objekte von weniger als  $AU \times 5\text{kg}$  und Personen, denen keine Probe auf  $AGI+ST$  gelingt, zu Boden reißt.

## Schadensfeld

Stufe : 12

Preis (Mnemo) : 1200 Battens

Kraftbonus : +0

Auslösedauer : 2 Runden

Wirkdauer :  $AU$  Runden

Distanz :  $VE \times 2\text{m}$

Abklingzeit : 10 Runden

Effekt:

Der Telekinet erschafft ein  $VE \times VE$  großes Feld der Zerstörung. Jedes Wesen, welches sich am Ende der Kampfrunde in dem Feld aufhält, erhält  $AU \times 5$  Punkte Schaden, gegen den Abwehr

gewürfelt wird.

## Stasis

Stufe : 15

Preis (Mnemo) : 3000 Battens

Kraftbonus : - (GEI+VE)

Auslösedauer : 2 Runden

Wirkdauer : AU Stunden

Distanz : VE m

Abklingzeit : 24 Stunden

Effekt:

Der Kraftwirker kann ein Objekt oder Lebewesen in ein Stasisfeld einhüllen. In diesem vergeht die Zeit nicht, es kann nicht verletzt oder getötet werden und für das Ziel ist auch keine Zeit vergangen, wenn es aus dem Stasisfeld erlöst wird.

## Stasiswinter

Stufe : 12

Preis (Mnemo) : 1200 Battens

Kraftbonus : +0

Auslösedauer : 1 h

Wirkdauer : spez.

Distanz : selbst

Abklingzeit : speziell

Effekt:

Eine der seltsamsten Kräfte des Telekineten ist der Stasiswinter. Mit diesem vermag sich der Telekinet selbst in ein Stasisfeld zu hüllen, was ihn für eine zuvor definierte Zeit „konserviert“ und unverwundbar macht. Die Kraft verlöscht augenblicklich mit ihrer Anwendung, muss also jedes Mal neu erlernt werden. Die maximale Wirkdauer der Kraft beträgt 10 Jahre mal der Stufe des Telekineten.

## Stoss

Stufe : 1

Preis (Mnemo) : 25 Battens

Kraftbonus : +0

Auslösedauer : 1 Runde

Wirkdauer : sofort

Distanz : VEx 2 m

Abklingzeit : 0

Effekt:

Stößt eine Person oder ein Objekt mit einer maximalen Masse von VE+AU x 5 kg VE Meter weit

zurück. Personen werden meist umgerissen, wenn keine Probe auf AGI+ST gelingt.

## Verformen

Stufe : 1

Preis (Mnemo) : 25 Battens

Kraftbonus : +0

Auslösedauer : 1 Runde

Wirkdauer : sofort

Distanz : Berührung

Abklingzeit : 10 min

Effekt:

Der Telekinet kann ein unbelebtes Objekt mit einer Masse von  $AU \times 10$  in kg mit reiner Gedankenkraft verformen. Dabei wird der Gegenstand (am Anfang sind es Löffel, später MiniGuns) zumeist unbrauchbar.

## Zerreißen

Stufe : 10

Preis (Mnemo) : 1000 Battens

Kraftbonus : +7

Auslösedauer : 1 Runde

Wirkdauer : sofort

Distanz : VEx 2 m

Abklingzeit : 0

Effekt:

Die stärkste Form des Kinetischen Hiebs. Zerreißen ist nicht abwehrbar.

## Zug

Stufe : 1

Preis (Mnemo) : 25 Battens

Kraftbonus : +0

Auslösedauer : 1 Runde

Wirkdauer : sofort

Distanz : VEx 2 m

Abklingzeit : 0

Effekt:

Zieht eine Person oder ein Objekt mit einer maximalen Masse von  $VE + AU \times 5$  kg VE Meter näher heran. Personen werden meist von den Beinen geholt. Eine Person kann sich mit einer Probe auf AGI+ST vor der Kraft schützen.

# Technomantie

Technomantische Fertigkeiten zielen auf die Manipulation von Hard- und Software, Cybertechnik und künstlichen Organismen ab.

## **Aufladen**

Stufe : 1

Preis (Mnemo) : 25 Battens

Kraftbonus : +0

Auslösedauer : 1 Runde

Wirkdauer : sofort

Distanz : Berührung

Abklingzeit : 10 Runden

Effekt:

Aufladen bewirkt eine Erneuerung der Energie einer Energiezelle oder Batterie. Die Größe der Batterie (maximal Fahrzeugbatterie) spielt dabei keine Rolle.

## **Avatar**

Stufe : 5

Preis (Mnemo) : 250 Battens

Kraftbonus : +0

Auslösedauer : 1 Runde

Wirkdauer : sofort

Distanz : selbst

Abklingzeit : 24 Stunden

Effekt:

Bewirkt eine Projektion des Technomanten in ein Computersystem oder eine VR. Die Fähigkeit bietet die Möglichkeit, in virtuelle Welten einzudringen.

## **Blib I**

Stufe : 1

Preis (Mnemo) : 25 Battens

Lern-PW : 12

Kraftbonus : +0

Auslösedauer : 1 Runde

Wirkdauer : VE Stunden

Distanz : VE Meter

Abklingzeit : 100 Runden

Effekt:

Erzeugt einen virtuellen Vertrauten, der Computersysteme infiltrieren und eigenständig Bots erstellen kann. Somit kann er auch Programme infiltrieren, durchsuchen, codieren usw. Der Technomant ist (auch ohne Draht oder Funkverbindung zum System) jederzeit in der Lage, die Aktionen des Blibs zu kontrollieren. Der Blib besitzt GEI und VE wie der Technomant und erhält einen Bonus von +2 auf Hacking.

## **Blib II**

Stufe : 5

Preis (Mnemo) : 200 Battens

Lern-PW : 14

Kraftbonus : +0

Auslösedauer : 1 Runde

Wirkdauer : VE Stunden

Distanz : VE Meter

Abklingzeit : 100 Runden

Effekt:

Wie Blib I mit Bonus von +5 auf Hacking.

## **Blib III**

Stufe : 10

Preis (Mnemo) : 1200 Battens

Kraftbonus : +0

Auslösedauer : 1 Runde

Wirkdauer : VE Stunden

Distanz : VE Meter

Abklingzeit : 100 Runden

Effekt:

Wie Blib I mit Bonus von +10 auf Hacking.

## **Blib IV**

Stufe : 15

Preis (Mnemo) : 3000 Battens

Kraftbonus : +0

Auslösedauer : 1 Runde

Wirkdauer : VE Stunden

Distanz : VE Meter

Abklingzeit : 100 Runden

Effekt:

Wie Blib I mit Bonus von +15 auf Hacking.

# Elektronisches Schloss

Stufe : 1

Preis (Mnemo) : 25 Battens

Kraftbonus : -SW

Auslösedauer : 1 Runde

Wirkdauer : sofort

Distanz : Berührung

Abklingzeit : 0

Effekt:

Öffnet ein elektronisches Schloss.

# Entladen

Stufe : 1

Preis (Mnemo) : 25 Battens

Kraftbonus : +0

Auslösedauer : 1 Runde

Wirkdauer : sofort

Distanz : Berührung

Abklingzeit : 0

Effekt:

Entlädt schlagartig einen Energiespeicher (Batterie, Akkumulator, Kondensator).

# EMP Nova

Stufe : 10

Preis (Mnemo) : 440 Battens

Lern-PW : 20

Kraftbonus : +3

Dauer : sofort

Distanz : VE x 2m

Radius

Abklingzeit : 10 Runden

Effekt:

Ruft eine vom Wirker ausgehende EMP-Nova hervor, die Impulsschaden anrichtet.

# FORMAT C:

Stufe : 2

Preis (Mnemo) : 50 Battens

Kraftbonus : +3

Auslösedauer : 1 Runde

Wirkdauer : sofort  
Distanz : VE x 2m  
Radius  
Abklingzeit : 10 Runden

Effekt:

Löscht einen Datenträger wie eine CD, DVD, ein Magnetband, einen optischen Chip usw. Diese Löschung ist permanent.

## Firewall-Bruch

Stufe : 5  
Preis (Mnemo) : 250 Battens  
Kraftbonus : -FWS  
Auslösedauer : 10 Runden  
Wirkdauer : bis Reboot  
Distanz : VE x 2m  
Radius  
Abklingzeit : 100 Runden

Effekt:

Reduziert die FWS um das Probenergebnis. Die Reduktion hält bis zum nächsten Reboot an.

## Firewall-Verstärkung

Stufe : 5  
Preis (Mnemo) : 250 Battens  
Kraftbonus : -FWS  
Auslösedauer : 1 Runde  
Wirkdauer : VE in h  
Distanz : VE x 2m  
Radius  
Abklingzeit : 24 Stunden

Effekt:

Verstärkt eine Firewall, so dass ihre FWS um VE steigt.

## Hologramm

Stufe : 4  
Preis (Mnemo) : 100 Battens  
Kraftbonus : +0  
Auslösedauer : 1 Runde  
Wirkdauer : 1 Kampf  
Distanz : VE in m  
Abklingzeit : 0

Effekt:

Erzeugt ein Hologramm des Technomanten, welches sowohl organische als auch technische Sensoren überlistet. Das Hologramm verschmilzt immer wieder mit dem Technomanten und lässt 50% der Angriffe auf ihn fehlgehen. Die Kraft kann abhängig von der Charakterstufe mehrfach angewandt werden (siehe Tabelle):

<b>HOLOGRAMM</b>		
<b>Anzahl (nötige Stufe)</b>	<b>KB</b>	<b>Kein Treffer bei (W20)</b>
1 / Stufe 3	+0	1-10
2 / Stufe 6	-2	1-13
3 / Stufe 9	-4	1-15
4 / Stufe 12	-6	1-16

## Mental-Hacking

Stufe : 4

Preis (Mnemo) : 100 Battens

Kraftbonus : -FWS

Auslösedauer : 1 Runde

Wirkdauer : sofort

Distanz : Berührung

Abklingzeit : 0

Effekt:

Erlaubt dem Technomanten ein infiltriertes Computersystem zu hacken. Bei Gelingen der Fähigkeit sind alle weiteren Hackingproben um das halbe Probenergebnis erleichtert.

## Ionenblitz

Stufe : 1

Preis (Mnemo) : 25 Battens

Kraftbonus : +1

Auslösedauer : 1 Runde

Wirkdauer : sofort

Distanz : VE x 5m

Abklingzeit : 0

Effekt:

Löst einen Ionenblitz aus, der dem Ziel Impulsschaden zufügt.

## Ionenschlag

Stufe : 5

Preis (Mnemo) : 250 Battens

Kraftbonus : +3  
Auslösedauer : 1 Runde  
Wirkdauer : sofort  
Distanz : VE x 5m  
Abklingzeit : 0

Effekt:

Löst einen stärkeren Ionenblitz aus, der dem Ziel Impulsschaden zufügt.

## **Ionensturm**

Stufe : 15  
Preis (Mnemo) : 3000 Battens  
Kraftbonus : +5  
Auslösedauer : 1 Runde  
Wirkdauer : 1 Runde  
pro Stufe  
Distanz : VE x 50m  
Abklingzeit : 100 Runden

Effekt:

Löst einen Ionensturm im Zielgebiet (Radius VE x 10 Meter) aus, der jedem Ziel pro Runde Impulsschaden in Höhe der Stufe des Technomanten zufügt. Gegen diesen wird „Impulsschaden trotzen“ gewürfelt. Physischer Schaden wird nicht verursacht.

## **Matrix lesen**

Stufe : 1  
Preis (Mnemo) : 25 Battens  
Kraftbonus : +0  
Auslösedauer : 1 Runde  
Wirkdauer : sofort  
Distanz : Berührung  
Abklingzeit : 0

Effekt:

Im Cyberspace kann der Technomant die Matrix eines Programmes direkt lesen und erkennen, welchem Zweck das Programm dient.

## **Programm lesen**

Stufe : 1  
Preis (Mnemo) : 30 Battens  
Kraftbonus : +0  
Auslösedauer : 1 Runde  
Wirkdauer : sofort

Distanz : Berührung

Abklingzeit : 0

Effekt:

Der Technomant kann auch ohne einen Monitor oder ein Projektionsgerät mittels dieser Fertigkeit Daten und Programme von einem Datenträger lesen.

## **Pause**

Stufe : 15

Preis (Mnemo) : 3000 Battens

Kraftbonus : +0

Auslösedauer : 1 Runde

Wirkdauer : VE Runden

Distanz : VE in Metern

Abklingzeit : 100 Runden

Effekt:

„Pausiert“ alle synthetischen Organismen (Abwehrwurf!) und technischen Gegenstände (auch Waffen) für VE Runden.

## **Robo Boost (Härte, Geschick, ...)**

Stufe : 4

Preis (Mnemo) : 100 Battens

Kraftbonus : +0

Auslösedauer : 1 Runde

Wirkdauer : 1 Stunde

Distanz : 0

Abklingzeit : 24 Stunden

Effekt:

Der Technomant kann eine Eigenschaft eines Roboters um 1 pro 4 Charakterstufen anheben. Der Robo Boost muss für jede Eigenschaft gesondert erlernt werden (siehe telekinetische Fähigkeiten wie Ki-Härte usw.)

## **Robo Herrschaft**

Stufe : 5

Preis (Mnemo) : 250 Battens

Kraftbonus : - (VE+AU)

Auslösedauer : 1 Runde

Wirkdauer : 1 Stunde

Distanz : VE in m

Abklingzeit : 100 Runden

Effekt:

Beherrscht einen technologischen Mechanismus ähnlich dem telepathischen „Gehorche“.

## Update I

Stufe : 5

Preis (Mnemo) : 250 Battens

Kraftbonus : +0

Auslösedauer : 1 Runde

Wirkdauer : VE in Min.

Distanz : VE in Metern

Abklingzeit : 100

Effekt:

Boostet eine Drohne oder einen Roboter, so dass dieser „heroisch“ wird.

## Update II

Stufe : 12

Preis (Mnemo) : 1200 Battens

Kraftbonus : +0

Auslösedauer : 1 Runde

Wirkdauer : VE in Min.

Distanz : VE in Metern

Abklingzeit : 100

Effekt:

Boostet eine Drohne zu „episch“.

## Vorspulen

Stufe : 5

Preis (Mnemo) : 250 Battens

Kraftbonus : -HÄ

Auslösedauer : 1 Runde

Wirkdauer : VE Runden

Distanz : VE x 2m

Radius

Abklingzeit : 100 Runden

Effekt:

Beschleunigt einen synthetischen Organismus oder eine Maschine, so dass dieser im Kampf zweimal an der Reihe ist.

## Virus

Stufe : 1

Preis (Mnemo) : 25 Battens

Kraftbonus : -FWS

Auslösedauer : 1 Runde

Wirkdauer : sofort

Distanz : Berührung

Abklingzeit : 0

Effekt:

Der Technomant kann einen mentalen Virus in ein Computersystem einspeisen, welcher das System für Stufe des Technomanten in Runden lähmt (z.B. Lähmung eines Kamerasystems). Interne Abwehrprogramme, Sicherheitspasswörter usw. werden hierdurch nicht außer Kraft gesetzt. Militärische und hochentwickelte Software wird durch diese Fähigkeit nicht ausgeschaltet.

## Virtueller Speicher

Stufe : 3

Preis (Mnemo) : 75 Battens

Kraftbonus : +0

Auslösedauer : 1 Runde

Wirkdauer : spez.

Distanz : Berührung

Abklingzeit : 24 Stunden

Effekt:

Erstellt einen mentalen Datenspeicher mit (nahezu) unbegrenzter Kapazität. Das erneute Lesen und Kopieren des Speichers lässt ihn verschwinden.

## Wiederholen

Stufe : 10

Preis (Mnemo) : 1000 Battens

Kraftbonus : -VE

Auslösedauer : 1 Runde

Wirkdauer : sofort

Distanz : VE x 2m

Radius

Abklingzeit : 10 Runden

Effekt:

Zwingt eine Maschine oder ein synthetisches Wesen seine letzte Aktion zu wiederholen. Im Falle von gelungenen Angriffen erfolgen keine neuen Trefferwürfe, sondern es werden exakt die der letzten Runden „kopiert“. Die Fähigkeit kann sowohl als Angriffsfähigkeit als auch als Unterstützungsfähigkeit für verbündete Maschinen dienen.

## Wiederholungsschleife

Stufe : 15

Preis (Mnemo) : 3000 Battens

Kraftbonus : -(VE+AU)

Auslösedauer : 1 Runde

Wirkdauer : sofort

Distanz : VE x 2m

Radius

Abklingzeit : 100 Runden

#### Effekt

Bringt eine Maschine, einen Computer oder ein synthetisches Wesen in eine Wiederholungsschleife, die nur mit Abschaltung oder Ionisierung aufgehoben werden kann. Bis dahin wird die Technologie ihre letzte Aktion immer wieder ausführen, bis ihre Energie aufgebraucht ist.

---

Revision #12

Created 28 January 2019 23:41:27 by Jolly

Updated 18 February 2019 09:56:45 by Jolly