



GAMMASLAYERS

2-SEITEN-ZUSÄTZLICHE PARAKRÄFTE

VON STEFAN SCHOBERTH UND MARCOS NEBESTREIT

PARAKRÄFTE 2 GO TELEKINETISCHE KRÄFTE

PARAKRÄFTE

TELEKINESE

EIGENE LEVITATION

Stufe	: 8
Preis (Mnemo)	: 800 Battens
Kraftbonus	: -2
Auslösedauer	: 1 Runde
Wirkdauer	: AU in Min
Distanz	: -
Abklingzeit	: 10 Minuten
Effekt:	

Der Telekinet kann schweben indem er sich vom Boden wegdrückt.

Die maximale Bewegung entspricht dem Laufen Wert (rennen unmöglich).

Diese kann sowohl waagrecht als auch senkrecht durch die Luft erfolgen.

STARKE LEVITATION

Stufe	: 5
Preis (Mnemo)	: 250 Battens
Kraftbonus	: $-(KÖR+ST)/2$, KB Objekte: *
Auslösedauer	: 1 Runde
Wirkdauer	: AU in Min
Distanz	: VE x 2m
Abklingzeit	: 10 Minuten
Effekt:	

Max. VE+AU * 100kg

Bewegung des Objektes entspricht dem Laufen Wert (rennen unmöglich) des Telekineten.

Diese kann sowohl waagrecht als auch senkrecht durch die Luft erfolgen.

* Kraftbonus bei Objekten: Bierkasten und kleiner: +2, Stuhl und kleiner: +0, Kühlschrank und kleiner: -2, Schrank und kleiner: -4, Auto: -8

STOSS UND ZUG

Ergänzung zu den Kräften Stoss und Zug im GRW, S.85:

Kraftbonus -1 je 5 kg über angegebenem Gewicht. Damit kann man etwas über die Gewichtsbeschränkung hinaus gehen.

STARKER STOSS

Stufe	: 6
Preis (Mnemo)	: 300 Battens
Kraftbonus	: KB -1 je 20 kg über angegebenem Gewicht
Auslösedauer	: 1 Runde
Wirkdauer	: sofort
Distanz	: VE x 5m
Abklingzeit	: 4 Runden
Effekt:	

Stößt eine Person oder ein Objekt mit einer maximalen Masse von VE+AU x 20 kg um VE x 5 Meter weg. Personen werden von den Beinen geholt.

Eine Person kann sich mit einer Probe auf AGI+ST-4 vor der Kraft schützen.

STARKER ZUG

Stufe	: 6
Preis (Mnemo)	: 300 Battens
Kraftbonus	: KB -1 je 20 kg über angegebenem Gewicht
Auslösedauer	: 1 Runde
Wirkdauer	: sofort
Distanz	: VE x 10m
Abklingzeit	: 4 Runden
Effekt:	

Zieht eine Person oder ein Objekt mit einer maximalen Masse von VE+AU x 20 kg um VE x 5 Meter näher heran. Personen werden von den Beinen geholt.

Eine Person kann sich mit einer Probe auf AGI+ST-4 vor der Kraft schützen.



GEWALTIGER STOSS

Stufe : 10
Preis (Mnemo) : 1000 Battens
Kraftbonus : KB -1 je 200 kg über angegebenem Gewicht

Auslösedauer : 1 Runde
Wirkdauer : sofort
Distanz : VE x 5m
Abklingzeit : 10 Runden

Effekt:

Drückt eine Person oder ein Objekt mit einer maximalen Masse von VE+AU x 100 kg um VE x 5 Meter weg. Personen werden meist von den Beinen geholt. Eine Person kann sich mit einer Probe auf AGI+ST-4 vor der Kraft schützen.

IMPRESSUM

Stefan „Dragonorc“ Schoberth – Regeln, Text, Überarbeitung und Layout

Marcos „Mafph“ Hebestreit – Idee, Spieltest und Lektorat

Alexander „Akulex“ Kuhn – Zeichnung Telekinetin

Die in diesem Fanwerk zum Rollenspiel **Gammaslayers** (© Stefan Bushuven, Christian Kennig und Uhrwerk Verlag) enthaltenen Texte und Inhalte stehen mit den hier genannten Einschränkungen unter folgender CC-Lizenz: CC BY-NC-SA 3.0 Namensnennung-Keine kommerzielle Nutzung-Weitergabe unter gleichen Bedingungen © 2021 unter Creative Commons 3.0 Deutschland. Gammaslayers ist eine Modifikation des Rollenspiels Dungeonslayers (© Christian Kennig) für Endzeitsettings.

GEWALTIGER ZUG

Stufe : 10
Preis (Mnemo) : 1000 Battens
Kraftbonus : KB -1 je 200 kg über angegebenem Gewicht

Auslösedauer : 1 Runde
Wirkdauer : sofort
Distanz : VE x 10m
Abklingzeit : 10 Runden

Effekt:

Zieht eine Person oder ein Objekt mit einer maximalen Masse von VE+AU x 100 kg um VE x 5 Meter näher heran. Personen werden meist von den Beinen geholt.

Eine Person kann sich mit einer Probe auf AGI+ST-4 vor der Kraft schützen.

WERFEN

Stufe : 3
Preis (Mnemo) : 75 Battens
Kraftbonus : -1 für 20kg Gewicht des Ziels

Auslösedauer : 1 Runde
Wirkdauer : sofort
Distanz : Berührung
Abklingzeit : 2 Runden

Effekt:

Verstärkt einen körperlich durch den Paramental durchgeführten Wurf telekinetisch.

Das berührte Ziel, das maximal so schwer ist wie der Telekinet selbst, kann zielsicher bis zu (VE+AU)m weit oder (VE+AU)/2m (+Größe des Paramental) hoch geworfen werden. Beim Hochwerfen fällt entsprechend Fallschaden an.

Um einen Gegner zu berühren ist eine Probe auf Schlagen mit WB+0 nötig, dagegen wird keine Abwehr gewürfelt, ausweichen über das Talent ist möglich.

Wird die Kraft Werfen erfolgreich für Wurfaffen oder Granaten eingesetzt, so wird der Schaden mit GEI+AU+WB ermittelt.