CC BY NC SA

GAMMASLAYERS

EINE 75-SEITEN-REGELERWEITERUNG VON STEFAN SCHOBERTH UND MILAN SLAT

PARAMENTAL 2 GO

THERMOKINET * ELEMENTAL

BASISKLASSE

THERMOKINET

Thermokineten, auch Elemental genannt, beeinflussen die Bewegung von Elementarteilchen. Insbesondere deren Geschwindigkeit, die sich in der Temperatur widerspiegelt. Auch verstehen sie sich auf Kondensation und die Manipulation von Strahlung. Sie können dadurch Hitze, Kälte, Wasser und Eis erschaffen.

THERMOKINETENFERTIGKEITEN DER 1. STUFE

Brennende Waffe, Einfrieren, Feuergeschoss, Feuer löschen, Innere Glut, Inneres Licht, Kalter Schauer

TALENTE

Auffassungsgabe 1 III
Konstrukteur 1 III
Wechsler 1 V
Willenskraft 1 III
Abklingen 4 III
Bleihaut 4 III
Fetischist 4 III
Konstrukteur 4 X
Erste Hilfe 8 I
In Deckung 8 III
Medtech 8 I
Meister der Manipulation 8 III
Techlevel 8 III
Drahtlos 10 V
Willenskraft 10 V
Meister seiner Klasse 15 I
Zweites Gesicht 15 III

HELDENKLASSEN

Thermokinet:
Ascheläufer, Cryohexer, Gheist

ASCHELÄUFER

Der Ascheläufer, auch genannt Drache, ist ein Meister des Feuers und nimmt Aspekte eines Feuerspeienden Reptils an.
In flimmernder Luft, Rauch und Aschewolken kann er sich sehr schnell und unbemerkt bewegen. Steht diese Umgebung ihm nicht zur Verfügung, so kann er sie durch seine Thermokinetischen Kräfte erzeugen.

VORAUSSETZUNG

Thermokinet der Stufe 10

TALENTE

Aschelauf 10 III
Drachenfeuer 10 III
Heimlichkeit 10 V
Rauchsicht 10 III
Drachenschuppen 12 III
Drachenstärke 12 III
Feuerlunge 12 II
Drachenfeuer 15 V
Flammende Schwingen 15 III
Vulkangeboren 15 III
Drachenstärke 18 V
Feuerlunge 18 V
Flammen der Hölle 18 III
Unsterblicher Drache 20 I

CRYOHEXER

Der Cryohexer, auch genannt Vendigo, ist ein Meister der Kälte und des Sturms. Sein natürliches Umfeld ist der nukleare Winter. Viele Cryohexer sind auch Prediger der Kälte und schaaren Gläubige und Kreaturen der Kälte um sich. Das Talent Religiöser Führer wirkt auch auf Kreaturen der Kälte wie Eiswölfe, Wendigos und Yetis.

VORAUSSETZUNG

Thermokinet der Stufe 10

TALENTE

Abklingen 10 V
Einstecker 10 V
Höllenkälte 10 III
Religiöser Führer 10 V
Sicherer Halt 10 I
Telepathieresistent 10 III
Eislaufen 12 I
Langer Winter 12 III
Starkes Eis 12 III
Blaues Blut 15 III
Eiskaltes Händchen 15 I
Höllenkälte 15 V
Lähmende Kälte 15 V
Starkes Eis 18 V

GHEIST

Der Gheist, auch Energetiker genannt, wird von Materie zu reiner Energie und entzieht sich so energetischen und physischen Einflüssen. Er ist ein Meister der Heimlichkeit, ein gefürchteter Spion und Infiltrator.
Ab der 15. Stufe besteht der Gheist zunehmend aus Energie und kann auch technomantische Kräfte erlernen.
Die ihm zugängliche Stufe der technomantischen Kräfte ist um 15 geringer als seine eigene Stufe. So kann ein Gheist der 18. Stufe technomantische Parafähigkeiten bis Stufe 3 und thermokinetische Parafähigkeiten bis Stufe 18 erlernen.

VORAUSSETZUNG

Thermokinet der Stufe 10

TALENTE

Energieblick 10 I
Heimlichkeit 10 III
Energie lenken 12 V
Gheisttarnung 12 III
Energie absorbieren 15 V
Gheisterschritt 15 V
Statische Gheistgestalt 15 V
Energie verhindern 15 V
Heimlichkeit 15 X
Aus dem Nichts 18 III
Gammaangriff 18 III

TALENTE

Neue Talente für die drei Heldenklassen

ASCHELAUF

ASC 10 (III)

Auf Asche, über Feuer, in heißer, flimmernder Luft und im Rauch erhöht sich der Laufen Wert um +1 pro Rang. Statt zu laufen kann auch lotrecht hoch oder runter geschwebt werden.
Der Laufen Wert beim Schweben ist dabei genauso hoch, wie am Boden.

AUS DEM NICHTS

GHE 18 (III)

Bis zu Talentrang mal pro Kampf kann sich der Gheist in Energieform an einen anderen Ort versetzen und scheinbar aus dem Nichts auftauchen. Seine Initiative wird um 10 verringert, erst dann erscheint er in einer Entfernung von bis zu AU Metern und kann beispielsweise einen Überraschungsangriff von hinten durchführen.

BLAUES BLUT

CRY 15 (III)

Wenn die Temperatur unter den Gefrierpunkt fällt erhöht sich die Abwehr um +2 pro Talentrang

DRACHENFEUER

ASC 15 (V)

Pro Rang erhöht sich Schaden oder WB aller Feuerkräfte um +1 und erhält -1 GA.

DRACHENSCHUPPEN

ASC 12 (III)

Der Ascheläufer verändert die molekulare Struktur seiner Haut und macht sie dadurch dauerhaft Widerstandsfähiger. Sie wird dadurch dunkler und hornig oder metallig. Pro Rang erhält er Abwehr +1 und Strahlung Trotzen +2.

DRACHENSTÄRKE

ASC 12 (III), ASC 18 (V)

Der Ascheläufer wird ähnlicher zum Element des Feuers und spiegelt dessen Stärke wieder. Nahkampfangriffe erhalten WB+1 und GA-1 pro Rang.

EISKALTES HÄNDCHEN

CRY 15 (I)

Der Cryohexer kann alleine durch seine Berührung Eis oder Schnee wie weiches Wachs formen.

EISLAUFEN

CRY 12 (I)

Der Cryohexer kann gekonnt schlittern und sich auf Eis mit doppeltem Laufen Wert bewegen. Um dabei nicht auszurutschen empfiehlt sich das Talent Sicherer Halt.

ENERGIE ABSORBIEREN

GHE 15 (V)

Der Körper des Gheist verbessert und heilt sich durch Zufuhr von Energie. Während die Kraft Innere Glut oder Brennender Drache aktiv ist richten Energieangriffe (Laser, Plasma, etc.) keinen Schaden mehr an und heilen den Gheist statt dessen für +2 LK pro Talentrang.

ENERGIEBLICK

GHE 10 (I)

Der Gheist kann feinste Änderungen im Energiemuster, also Licht, Wärme und Strahlung, optisch wahrnehmen. Er erhält damit Dunkelsicht und IV und hat zusätzlich ein Maß für die Verstrahlung der Umgebung und auch einzelner Gegenstände.

ENERGIE LENKEN

GHE 12 (V)

Der Gheist ist in der Lage Ströme von Energie umzulenken. Mit einer Aktion kann er Energie in seiner Umgebung für eine Runde beeinflussen. In bis zu AU Metern Entfernung kann er für ausgewählte Ziele die Abwehr gegen Energiewaffen um (GEI+AU)/4+2 pro Talentrang erhöhen. Das hilft gegen Laser- und Plasmawaffen.
Der Gheist kann auch Energie durch Berührung von einer Energiequelle in eine andere umlenken. Eine Energiezelle aufladen benötigt eine Aktion. Größere Energiemengen brauchen länger.
Das Talent ist mit dem Talent Energie absorbieren kombinierbar, dann kann absorbierte Energie mit einer Aktion gespeichert werden, anstatt zu heilen.

ENERGIE VERHINDERN

GHE 15 (V)

Der Gheist kann mit einer Aktion in einer Entfernugn von bis zu AU Metern die Energieversorgung für Waffen, Geräte und Wesen verhindern. Dazu muß ihm eine Probe auf GEI+VE mit +2 pro Talentrang gelingen. Komplexe Geräte wie Computer können mit GEI+HÄ vergleichend dagegen würfeln. Nanos und künstliche Lebewesen erhalten +4 auf diese Probe.

FEUERLUNGE

ASC 12 (II), ASC 18 (V)

Pro Rang erhöhen sich die Dauern und die Fläche (bzw. Länge) von Feuerkräften um +1 (auf der Skala der Eigenschaft, i.e. wie verwendete Eigenschaft +1). Wenn möglich werden Feuerkräfte als Feuerspucken gewirkt.

FLAMMEN DER HÖLLE

ASC 18 (III)

Pro Kampf und pro Rang kann der Drache einen Feuerangriff durchführen, dessen Schaden nicht abwehrbar ist.

FLAMMENDE SCHWINGEN

ASC 15 (III)

Während die Kraft Innere Glut oder Brennender Drache aktiv ist kann sich der Ascheläufer auf feurigen Schwingen in die Luft erheben. Mit einer Probe auf Spezialkraft mit +2 pro Talentrang können die sehr auffälligen Schwingen ausgebildet werden. Im Flug ist die Bewegungsgeschwindigkeit doppelt so hoch wie der Laufen Wert. Proben in der Luft werden mit AGI+BE durchgeführt und erhalten einen Bonus von +2 pro Talentrang.

GAMMAANGRIFF

GHE 18 (III)

Der Gheist kann Energie aus einem Energiespeicher in Form eines Strahlungsangriffes von sich geben. Der MW des Energiespeichers wird für den Gammaangriff um 5 Punkte gesenkt, z.B. hat eine Energiezelle dann MW 18-5=13 und ist bei einem Gammaangriff von 13 oder höher leer.

Der Gammaangriff wird mit GEI+AU +2 pro Talentrang durchgeführt, erzeugt Degeneration anstatt von physischem Schaden und trifft alle Ziele in bis zu AU Metern Entfernung (auch freundliche Ziele, Radius kann kleiner gewählt werden). Er kann pro Talentrang einmal pro Kampf durchgeführt werden, wenn genug Energie zur Verfügung steht.
Da es keine Kraft sondern ein Talent ist können Talente wie Willenskraft nicht eingesetzt werden.

GHEISTERSCHRITT

GHE 15 (V)

Der Gheist wird für kurze Zeit mitsamt seiner Ausrüstung zu reiner Energie. Während die Kraft Innere Glut oder Brennender Drache aktiv ist kann er sich bis zu Talentrang mal pro Kampf durch eine Wand oder ein physisches Hindernis bewegen.
Der Gheisterschritt findet mit dem Laufen Wert statt, Rennen ist möglich.

GHEISTTARNUNG

GHE 12 (III)

Der Gheist verblasst optisch und wird semitransparent. Pro Talentrang erhält er +3 um sich unbemerkt zu bewegen oder verstecken. Das addiert sich mit Rängen auf Heimlichkeit.

HÖLLENKÄLTE

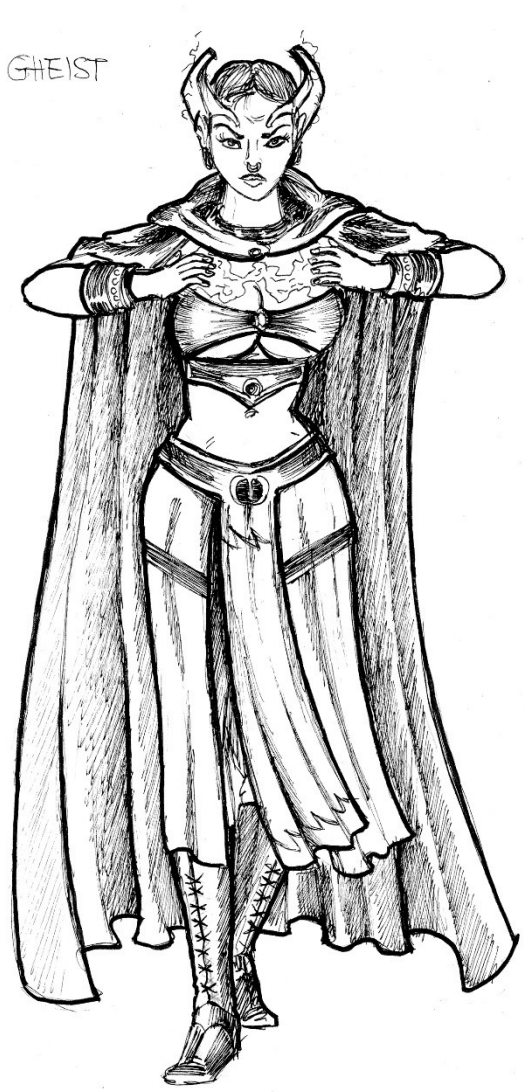
CRY 10 (III), CRY 15 (V)

Kälteangriffe erhalten +1 Kraftbonus und -1 GA pro Talentrang.

LÄHMENDE KÄLTE

CRY 15 (V)

Kälte Angriffe wie Abkühlen, Frostatem, Kalter Schauer, Kältesturm lähmen zusätzlich alle Ziele denen eine Probe auf KÖR+ST mißlingt. Die Probe wird um -2 pro Talentrang erschwert. Gelähmte Ziele sind für 1 Kampfrunde pro Talentrang nicht Handlungs- und Bewegungsfähig.



LANGER WINTER

CRY 12 (III)

Kälte- und Eiskräfte erhalten Dauer +2 Runden oder +20% pro Talentrang.

RAUCHSICHT

ASC 10 (III)

Der Ascheläufer kann ungehindert durch Rauch sehen. Pro Rang erhält er zusätzlich +2 auf Bemerken Proben in Rauch, oder wenn er von flimmernder, heißer Luft umgeben ist.

SICHERER HALT

CRY 10 (I)

Der Cryohexer kann sich völlig sicher auf Eis- und Schneeflächen bewegen, ohne daß seine Geschwindigkeit reduziert wird, oder er Gefahr läuft auszurutschen.

STARKES EIS

CRY 12 (III), CRY 18 (V)

Manifestierte Eiswaffen erhalten +2 auf WB pro Talentrang. Manifestierte Eisrüstungen erhalten +1 auf RK pro Talentrang.

STATISCHE GHEISTGESTALT

GHE 15 (V)

Der Gheist hält inne und wird mitsamt seiner Ausrüstung zu reiner Energie. Während die Kraft Innere Glut oder Brennender Drache aktiv ist kann er für bis zu Talentrang Runden pro Kampf immateriell werden. In dieser Zeit ist er völlig immun gegen physische Angriffe, kann aber auch selbst nicht physisch angreifen oder interagieren. Er kann sich in diesem Zustand nicht bewegen.
Sprechen oder Kräfte anwenden ist möglich. Die Runden können entweder am Stück oder einzeln gewählt werden.

UNSTERBLICHER DRACHE

ASC 20 (I)

Pro Kampf kann der Ascheläufer einen Schaden ignorieren, nachdem der Schaden bereits ausgewürfelt wurde.

VULKANGEBOREN

ASC 15 (III)

Kräfte die sonst Rüstung oder Waffen aus Eis erschaffen stehen dem Vulkangeborenen zusätzlich in einer Lava-Variante zur Verfügung. Also massives Gestein umgeben von glühender Lava. Der Vulkangeborene selbst nimmt keinen Schaden durch diese Kräfte.
Vulkanwaffen erhalten +2 WB pro Talentrang, Vulkanrüstungen +1 PA pro Talentrang.

PARAKRÄFTE

Diese Kräfte beschäftigen sich hauptsächlich mit Hitze, Kälte und Energie.
Zu beachten ist, daß manche Hitze basierten Kräfte sich mit kälte basierten nicht kombinieren lassen. Wenn der Elemental das probiert, dann löschen sich die Kräfte gegenseitig aus, oder es gewinnt die Kraft mit der höheren Stufe.
Wasser oder Eis das direkt verbrannt wird, bzw. verdunstet kann zu größeren Mengen an Nebel führen.

THERMOKINESE

ABKÜHLEN

Stufe : 4
Preis (Mnemo) : 100 Battens
Kraftbonus : -(AGI+BE)/2 d. Ziels
Auslösedauer : 1R
Wirkdauer : PW R
Distanz : VE x 5m
Abklingzeit : 10 R
Effekt:
Kühlt ein Wesen ab. Das Ziel friert und wird langsamer. –VE/2 des Telepathen Abzug auf alle Aktionen. Abkühlen wirkt auch auf künstliche Wesen wie Roboter oder Nanos.

ANZÜNDEN

Stufe : 6
Preis (Mnemo) : 300 Battens
Kraftbonus : +0
Auslösedauer : 1R
Wirkdauer : W20+10 R
Distanz : AU x 5 m
Abklingzeit : 1R

Effekt:
Zündet einen mittleren oder großen brennbaren Gegenstand, z.B. einen Tisch, Schrank, ein Bett, einen Baum oder eine Tür an. Jeder der auf ein angrenzendes Feld zieht erhält automatisch einen Feuerangriff mit Spezialkraft WB+0 durch die entstehende Hitze. Dieser Schaden fällt nur einmal pro Runde an. Brennt W20+10 Runden lang.

BLENDENDES LICHT

Stufe : 4
Preis (Mnemo) : 100 Battens
Kraftbonus : +0
Auslösedauer : 1 Runde
Wirkdauer : 1 Runde
Distanz : VE x 5m
Abklingzeit : 1 Runde
Effekt:
Erschafft plötzliches helles Licht.
Wirkt wie eine Blendgranate. AUxAU Felder sind betroffen.

BRENNENDER DRACHE

Stufe : 12
Preis (Mnemo) : 1200 Battens
Kraftbonus : +0
Auslösedauer : 1 R
Wirkdauer : 1 Kampf
Distanz : Selbst
Abklingzeit : 100 R
Effekt:
Völlig immun gegen Feuer, Kälte, Energie, Strahlung.
Ankommende Geschosse aus Metall beginnen zu schmelzen, aus Holz zu verbrennen, dadurch Abwehr +VE+AU gegen Fernkampf.
Wer auf Nahkampfreichweite herankommt, bzw. in einem Angrenzenden Feld steht erhält jede Runde automatisch Feuerschaden. Angriff mit Spezialkraft+0. Jeder Nahkampfangriff auf den Paramental oder durch den Paramental wird zusätzlich von einem Feuerangriff begleitet.
Der Körper des Paramentals wird heiß und ist von Flammen umgeben. Vorsicht: Kleidung und Ausrüstung des Drachen können Feuer fangen oder schmelzen. Wir empfehlen Asbest-Anzüge, Ablativ-Westen und dergleichen.

BRENNENDE WAFFE

Stufe : 1
Preis (Mnemo) : 25 Battens
Kraftbonus : +0
Auslösedauer : 1 R
Wirkdauer : 1 Kampf
Distanz : Berührung
Abklingzeit : 100 R
Effekt:
Gehaltene Metallwaffen werden bis zum Glutpunkt erhitzt, Holz beginnt zu brennen. Upgrades können dadurch verloren gehen, oder die Waffe völlig zerstört werden. Probe auf 10+Anzahl der Upgrades, ein Upgrade geht bei Mißerfolg verloren. Bei Patzer wird die Waffe zerstört.
Gibt + AU WB auf Nahkampfangriffe durch Hitze und psychologischen Vorteil.
Kann auch für Pfeil- oder Speerspitzen verwendet werden.

EINFRIEREN

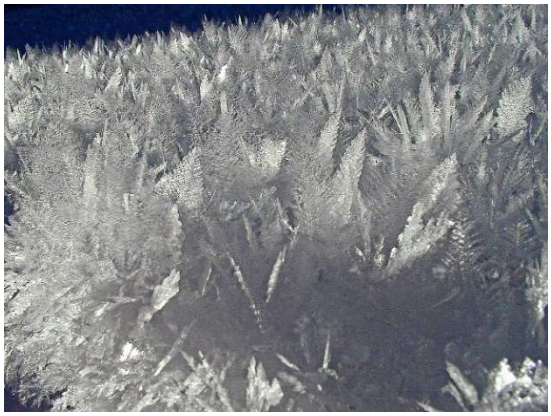
Stufe : 1
Preis (Mnemo) : 25 Battens
Kraftbonus : +0
Auslösedauer : 1 R
Wirkdauer : 1 Tag
Distanz : Berührung
Abklingzeit : 30 min
Effekt:
Friert einen Gegenstand oder ein totes Wesen ein, so daß es frisch bleibt. Oder friert eine Wanne voll Wasser, erzeugt Eis. Der Knüller auf postapokalyptischen Partys.

EISBLOCK

Stufe : 12
Preis (Mnemo) : 1200 Battens
Kraftbonus : - (KÖR+ST)/2
Auslösedauer : 1 R
Wirkdauer : VE x 2R
Distanz : VE m
Abklingzeit : 5 R
Effekt:
Nimmt Wasser aus der umgebenden Luft und packt es als Eispanzer um einen Gegner/ ein Wesen, der dadurch gefangen wird. Funktioniert doppelt so lange für Wesen die im Wasser sind.
Wirkt auf Ziele bis Größenkategorie Groß.

EISDOLCHE

Stufe : 7
Preis (Mnemo) : 350 Battens
Kraftbonus : +7
Auslösedauer : 1 R
Wirkdauer : 1 R
Distanz : VE x 2m
Abklingzeit : 5 R
Effekt:
Lässt aus Wasser heraus Eisdolche hervorschießen. Wirkt wie eine Splittergranate auf VExVE Felder.
(GRW, S. 111: GA-6, PA zählt doppelt)
Es muß sich Wasser (ein Faß, eine große Pfütze, ein Wasserschlauch) im Zentrum der Explosion befinden.



EISRÜSTUNG

Stufe : 6
Preis (Mnemo) : 300 Battens
Kraftbonus : +0
Auslösedauer : 1 R
Wirkdauer : VE x 5R
Distanz : Berührung
Abklingzeit : 100 R
Effekt:
Kondensiert mit dem Wasser aus der umgebenden Luft eine Rüstung und einen Helm aus Eis. Für sich oder ein berührtes Wesen. Diese gibt PA+4 für die Rüstung, PA+2 für den Helm. Addiert sich nicht mit anderer Rüstung, der höhere PA-Wert zählt.

EISWAFFEN

Stufe : 6
Preis (Mnemo) : 300 Battens
Kraftbonus : +0
Auslösedauer : 1 R
Wirkdauer : 1 Kampf
Distanz : Berührung
Abklingzeit : 100 R
Effekt:
Erschafft zwei Einhandwaffen, eine Einhandwaffe und ein Schild, oder eine Zweihandwaffe aus Eis. Werte wie Schwert, Katana, taktischer Schild, Feueraxt, etc.
Alle einfachen Waffen sind möglich, aber nichts technisches oder kompliziertes wie Kettensägen, Teleskopstäbe, Neuralpeitschen, Monofilament-Waffen.
Es können bis zu VE/4 Upgrades für die Eiswaffen gewählt werden. Aufgerundet.

ERHITZEN

Stufe : 3
Preis (Mnemo) : 75 Battens
Kraftbonus : +0
Auslösedauer : 1 R
Wirkdauer : --
Distanz : AU x 2m
Abklingzeit : 1 R
Effekt:
Erhitzt einen kleinen oder mittelgroßen Gegenstand, Stein, eine Phiole Wasser (max. AU/2 kg). Wer einen solchen Gegenstand hält und nicht sofort loslässt erhält 2xAU Punkte abwehrbaren Schaden.
Danach kühlt der Gegenstand mit der üblichen Geschwindigkeit wieder ab. Stein, Metall oder Wasser bleibt bis zu AU Minuten heiß, andere Gegenstände kühlen innerhalb von AU Runden wieder ab.
Mehrfaches Erhitzen verlängert die Zeit, bevor der Gegenstand abkühlt, führt aber nicht zum Schmelzen, Verdampfen und erhöht auch nicht den Schaden.

FEUER AUSMERZEN

Stufe : 6
Preis (Mnemo) : 300 Battens
Kraftbonus : +0
Auslösedauer : 1 R
Wirkdauer : --
Distanz : VE x 5m
Abklingzeit : 10 R
Effekt:
Löscht alles Feuer in einem Bereich von AUxAU m.

FEUERGESCHOSS

Stufe : 1
Preis (Mnemo) : 25 Battens
Kraftbonus : +1
Auslösedauer : 1 R
Wirkdauer : --
Distanz : AU x 5m
Abklingzeit : 0 R
Effekt:
Schießt ein kleines Geschoß aus Feuer, das dem Ziel Schaden zufügt.

FEUER LÖSCHEN

Stufe : 1
Preis (Mnemo) : 25 Battens
Kraftbonus : +0
Auslösedauer : 1 R
Wirkdauer : --
Distanz : VE x 2m
Abklingzeit : 1 R
Effekt:
Löscht einen Gegenstand oder ein Wesen, oder ein Feld auf der Battlemap.

FEUERSTOSS

Stufe : 6
Preis (Mnemo) : 300 Battens
Kraftbonus : +3
Auslösedauer : 1 R
Wirkdauer : --
Distanz : AU x 5m
Abklingzeit : 1 R

Effekt:
Spuckt Feuer auf alle Felder in einer Linie, bis zu AU m weit, Feuerschaden. Brennbares entflammt wie bei einem Flammenwerfer (Siehe GRW S. 109)

FESTFRIEREN

Stufe : 4
Preis (Mnemo) : 100 Battens
Kraftbonus : -(KÖR+ST)/2
Auslösedauer : 1 R
Wirkdauer : VE x 2R
Distanz : VE x 2m
Abklingzeit : 1 R
Effekt:
Metall oder Stein wird so kalt, daß ein Wesen in Kontakt damit festfriert und damit Bewegungsunfähig wird.

FLAMMENKLINGE

Stufe : 8
Preis (Mnemo) : 800 Battens
Kraftbonus : +0
Auslösedauer : 1 R
Wirkdauer : 1 Kampf
Distanz : Selbst
Abklingzeit : 100 R
Effekt:
Erschafft eine zweihändige Klinge aus purem Feuer, die durch normale Waffen nicht parriert werden kann. WB+2, GA-8. Einhändig geführt WB-2, GA-8.

FLAMMENINFERNO

Stufe : 16
Preis (Mnemo) : 4800 Battens
Kraftbonus : +5
Auslösedauer : 2 R
Wirkdauer : AU x 5R
Distanz : AU x 5m
Abklingzeit : 5 R
Effekt:
In einem Gebiet mit AU Metern Radius entsteht ein Flammendes Inferno, als wären die Tore zur Hölle geöffnet worden. Jeder im Bereich erhält pro Kampfrunde Schaden in Höhe des Probenergebnisses, davon AU/2 Punkte nicht abwehrbar.
Brennbares entflammt wie bei einem Flammenwerfer (Siehe GRW S. 109)

FLAMMENMEER

Stufe : 10
Preis (Mnemo) : 1000 Battens
Kraftbonus : +5
Auslösedauer : 3 R
Wirkdauer : W20+10 R
Distanz : AU x 2m
Abklingzeit : 5 R
Effekt:
Wirkt wie ein Molotow Cocktail auf AU x AU Felder, die W20+10 Runden lang brennen.

FLIMMERNDE LUFT

Stufe : 5
Preis (Mnemo) : 250 Battens
Kraftbonus : +0
Auslösedauer : 1 R
Wirkdauer : AU min
Distanz : Selbst
Abklingzeit : 10 min
Effekt:
Die Luft um den Thermokineten kocht und verzerrt optisch. Fernkampfangriffe gegen alle bis zu AU/2 Meter entfernten Ziele werden um AU/2 Punkte reduziert.

FROSTATEM

Stufe : 4
Preis (Mnemo) : 100 Battens
Kraftbonus : +2
Auslösedauer : 1 R
Wirkdauer : 1 R
Distanz : VE m
Abklingzeit : 3 R
Effekt:
Atmet eisige Luft aus. Was in Kontakt mit der Luft kommt wird direkt eingefroren. Flüssigkeiten, Wasser-Rationen und Tränke in der Ausrüstung werden eingefroren. Lebende Organismen nehmen Kälteschaden: VE Punkte abwehrbarer Schaden. Wird kein Schaden abgewehrt, so darf das Ziel eine Runde nicht agieren. Wirkt auf alle Felder in einer Linie, bis zu VE m weit.

FROSTIGER BLICK

Stufe : 4
Preis (Mnemo) : 100 Battens
Kraftbonus : +0
Auslösedauer : 1 R
Wirkdauer : VE min
Distanz : Selbst
Abklingzeit : 10 min
Effekt:
Der Thermokinet hat ein undurchdringliches Pokerface und ist vorübergehend schwerer telepathisch beeinflussbar. Telepathische Kräfte erhalten -8 gegen den Thermokineten.

FROSTIGER SCHRITT

Stufe : 4
Preis (Mnemo) : 100 Battens
Kraftbonus : +0
Auslösedauer : 1 R
Wirkdauer : 5 min
Distanz : Berührung
Abklingzeit : 5 min
Effekt:
Wasser unter den Füssen des Paramental gefriert. Süßwasser sofort, so daß man sich mit Bewegung Laufen darüber bewegen kann, Salzwasser friert langsamer, so daß sichere Bewegung nur mit einem Schritt pro Runde möglich ist.

INNERE GLUT

Stufe : 3
Preis (Mnemo) : 75 Battens
Kraftbonus : -2
Auslösedauer : 1 Runde
Wirkdauer : 1h
Distanz : Selbst
Abklingzeit : 1h
Effekt:
+VE+AU Abwehr gegen Feuer, Kälte, Energie und Strahlung, also auch gegen Laserwaffen, Molotow Coktails.
Die Augen des Elementals beginnen von innen heraus feurig zu leuchten, Körpertemperatur erhöht um ca 30°C.
Behält man es ständig an, dann hilft es auch gegen Degeneration aus der Zone und durch Nahrung/Wasser.

INNERES LICHT

Stufe : 1

Preis (Mnemo) : 25 Battens
Kraftbonus : +0
Auslösedauer : 1 Runde
Wirkdauer : AU x 10 min
Distanz : Selbst
Abklingzeit : 30 min
Effekt:
Der Elementar oder ein Teil von ihm (z.B. Faust) beginnt zu leuchten. Lichtintensität kann variiert werden, die Farbe ist typisch für den Thermokineten (einmalig festlegen). Lichtradius kann von 1 bis AUx5 m variiert werden.
Kann bei apruptem Einsatz wie eine Blendgranate eingesetzt werden. AUxAU Felder sind betroffen, in deren Zentrum sich der Thermokinet befindet. Zwischen zwei aprupten Einsätzen müssen mindestens 10 Runden liegen

KALTER SCHAUER

Stufe : 1
Preis (Mnemo) : 25 Battens
Kraftbonus : -(GEI+HÄ)/2
Auslösedauer : 1 R
Wirkdauer : 5min
Distanz : VE x 5m
Abklingzeit : 1 min
Effekt:
Jagt jemandem einen kalten Schauer den Rücken hinab, bzw. mehrere. Geeignet um Furcht zu erzeugen oder Horror zu verstärken. In Zusammenhang mit passenden sozialen Proben +4 Bonus.

KÄLTESTURM

Stufe : 15
Preis (Mnemo) : 4500 Battens
Kraftbonus : +4
Auslösedauer : 2 R
Wirkdauer : VE x 5R
Distanz : VE x 5m
Abklingzeit : 5 R

Effekt:
In einem Gebiet mit VE Metern Radius entstehen eisige Kälte, Schnee und Hagel und Eissplitter fliegen umher. Jeder im Kältesturm erhält pro Kampfrunde Schaden in Höhe des Probenergebnisses, von denen VE/4 Punkte nicht abwehrbar.
Wird kein Schaden abgewehrt, so darf das Ziel eine Runde nicht agieren.

LICHTQUELLE

Stufe : 3
Preis (Mnemo) : 75 Battens
Kraftbonus : +0
Auslösedauer : 1 R
Wirkdauer : AU/2 Stunden
Distanz : Berührung
Abklingzeit : 10 R
Effekt:
Ein berührter kleiner oder mittelgroßer Gegenstand beginnt zu leuchten. Leuchtet AU m weit.

METALL FORMEN

Stufe : 6
Preis (Mnemo) : 300 Battens
Kraftbonus : +0
Auslösedauer : 1 R
Wirkdauer : AU x 10 min
Distanz : Berührung
Abklingzeit : 1 Stunde
Effekt:
Metall wird thermisch geformt, indem es mit der Hand geschmolzen, geformt und wieder abgekühlt wird. Dies kann Konstruktion deutlich beschleunigen und das Formen von Gegenständen oder Waffen ermöglichen. Konstruktionszeiten reduzieren sich um die halbe Wirkdauer.
Mit dieser Kraft ist für entsprechende Gegenstände keine Werkstatt nötig.
Um die Qualität von geformtem Material zu bestimmen ist eine Konstruktionsprobe nötig. Gegenstände mit Upgrades sind schwieriger herzustellen.

METALL SCHMELZEN

Stufe : 7
Preis (Mnemo) : 350 Battens
Kraftbonus : +0/+5
Auslösedauer : 2 R
Wirkdauer : --
Distanz : AU x 2m
Abklingzeit : 5 R
Effekt:
Schmilzt einen kleinen Gegenstand (Pistole, Messer) vollständig, verformt einen mittlerern (Sturmgewehr, Katana, Helm) oder schmilzt ein Loch in einen Großen (Tür, Metalldecke, Metallboden, Computerrack, Stahlträger).
Ist das Metall bereits in Kontakt mit einem Wesen, so wird Schaden mit Spezialkraft und WB+5 erzeugt. Schmilzt Metall an der Decke und tropft auf den Gegner herab, so ist es ein Angriff mit WB+0.

METALL VERFLÜSSIGEN

Stufe : 14
Preis (Mnemo) : 4200 Battens
Kraftbonus : +3/+8
Auslösedauer : 3 R
Wirkdauer : AU min
Distanz : AU x 2m
Abklingzeit : 10 min
Effekt:
Stärkere Version von Metall schmelzen. Während die Kraft wirkt kann ständig Metall geschmolzen werden, so daß man mit genug Zeit auch größere Löcher in Wände und Türen schmelzen oder Seen aus flüssigem Metall erschaffen kann.
Wird das flüssige Metall zum Angriff verwendet, wie bei Metall Schmelzen, so gibt es einen Bonus von +8 (direkter Kontakt) bzw. +3 durch spritzendes/ Tropfendes Metall.

QUELLE

Stufe : 2
Preis (Mnemo) : 50 Battens
Kraftbonus : +0
Auslösedauer : 2 R
Wirkdauer : --
Distanz : Berührung

Abklingzeit : 10 Minute
Effekt:
Kondensiert eine Wasserration aus der Umgebung. Funktioniert nicht in extrem trockener Umgebung wie Wüste oder Ödland. Wie stark das Wasser verstrahlt ist hängt von der Verstrahlung der Umgebung (Zone) ab.
Bei niedriger Luftfeuchtigkeit (Ödland, Wüste) muß erst ein Kilometer Weg zurück gelegt werden, bevor die Kraft erneut eingesetzt werden kann.

RAUCH

Stufe : 2
Preis (Mnemo) : 50 Battens
Kraftbonus : -2
Auslösedauer : 1 R
Wirkdauer : AU x 2 R
Distanz : AU x 5m
Abklingzeit : 5 R
Effekt:
Dichter Rauch entsteht innerhalb von zwei Runden in einem Radius von AU Metern um eine erzeugte Brandstelle.

SCHWEISSEN

Stufe : 3
Preis (Mnemo) : 75 Battens
Kraftbonus : +0
Auslösedauer : 1 R
Wirkdauer : AU x 5min
Distanz : Berührung
Abklingzeit : 30 Minuten
Effekt:
Schweißen mit Fingerspitzen oder Handfläche zum verbinden von Metallteilen über eine Schweißnaht.
Das ist ein langsamer Prozeß.

THERMISCHE TARNUNG

Stufe : 5
Preis (Mnemo) : 250 Battens
Kraftbonus : -2
Auslösedauer : 1 R
Wirkdauer : VE x 15min
Distanz : Eigener Körper
Abklingzeit : 1 Stunde
Effekt:
Die Wärmeabstrahlung des eigenen Körpers kann so moduliert werden, daß man z.B. auf Wärmekameras nicht mehr auftaucht. Auch Mutanten mit Wärmesicht werden dadurch getäuscht.
Alternativ kann auch eine völlig andere thermische Gestalt der gleichen Größenkategorie gewählt werden.

THERMOMUSTER ERZEUGEN

Stufe : 3
Preis (Mnemo) : 75 Battens
Kraftbonus : -SW / -FWS
Auslösedauer : 5 R
Wirkdauer : AU x 1min
Distanz : Berührung
Abklingzeit : 5 Minuten
Effekt:
Ein Thermo-Muster wird an der Hautoberfläche erzeugt, um ein elektronisches bzw. thermisches Schloss zu überlisten. Der Thermokinet muß vorher Gelegenheit gehabt haben ein gültiges Thermomuster für dieses Schloß zu beobachten/ spüren, sonst erhält er zusätzlich -8.

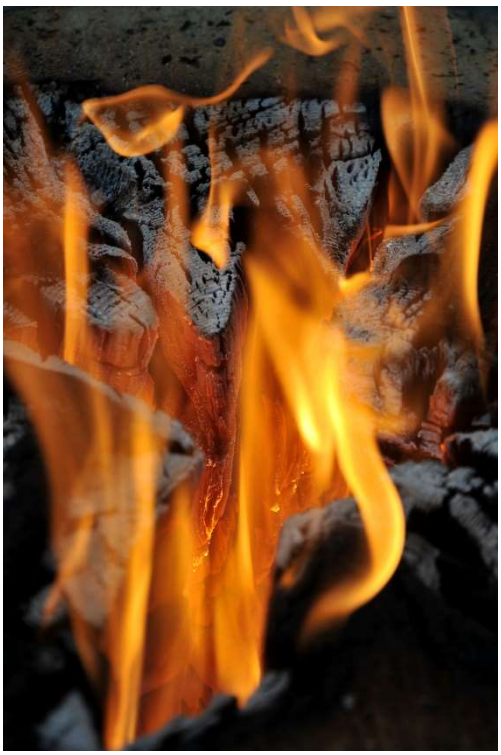
TREPPE AUS EIS

Stufe : 10
Preis (Mnemo) : 1000 Battens
Kraftbonus : +0
Auslösedauer : 5 R
Wirkdauer : VE min
Distanz : Berührung
Abklingzeit : 10 Minuten
Effekt:
Erschafft Schritt für Schritt unter dem Thermokineten eine Treppe oder Rampe aus Eis aus der umgebenden Luft. Bis zu 1m Höhe pro Runde kann überwunden werden. Die Gesamtlänge kann VE x 2 Meter nicht übertreffen.
Auf dem Eis besteht Rutschgefahr, siehe Kraft Vereisen.

Die Treppe oder Rampe bleibt während der Dauer bestehen, bevor sie schmilzt und verdunstet, oder löst sich vorher auf Befehl des Thermokineten auf.

VERBRENNEN

Stufe	:	3
Preis (Mnemo)	:	75 Battens
Kraftbonus	:	-(KÖR+AU)/2
Auslösedauer	:	1 R
Wirkdauer	:	PW R
Distanz	:	AU x 2 m
Abklingzeit	:	0



Effekt:
Zündet ein Ziel oberflächlich an und fügt ihm dadurch Schaden zu. Das Zielt nimmt jede Runde AU Punkte abwehrbaren Schaden, wenn es nicht gelöscht wird. Brennbare Panzerung wird durch Verbrennen um PA-1 reduziert. vgl. Flammenwerfer GRW S. 109

VEREISEN

Stufe	:	3
Preis (Mnemo)	:	100 Battens
Kraftbonus	:	+2
Auslösedauer	:	2 R
Wirkdauer	:	VE x 2 R
Distanz	:	VE x 2m
Abklingzeit	:	10 R

Effekt:
Eine Fläche von max. VExVE wird vereist. Jeder im Bereich, oder der den Bereich betritt, muß gegen AGI+BE prüfen oder stürzt. Laufen Felder zurücklegen oder aufstehen auf der Eisfläche erfordert eine erneute Probe. Wer Erfahrung mit arktischen oder Gletscher-Gebieten hat erhält +4 auf die Probe.
Kriechende Bewegung (Laufen/2) ist mit um +8 erleichterter Probe möglich.

IMPRESSUM

Stefan „Dragonorc“ Schoberth – Idee, Text, Überarbeitung und Layout
Milan Slat – Spieltest, Ballancing und Lektorat
Manfred „Doomhammer“ Schoberth – Spieltest
Alexander „Akulex“ Kuhn – Zeichnungen 2x Cryohexer, 2x Ascheläufer, Gheist, Ifrit, 2x Evo
Stefan „Whisp“ Bushuven – GS Autor, Regelprüfung, Lektorat
Abbildung Hoar Frost, Seite 8: en.wikipedia.org/wiki/Frost
Abbildung Flammenklinge, Seite 10: commons.wikimedia.org/wiki/File:Firesword.png
Abbildung Schwedenfeuer, Seite 15: commons.wikimedia.org/wiki/File:Schwedenfeuer_Detail_04.JPG

*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.*