

Erweiterte Charakter- erschaffung

Wie schon in **ALEARIUS - LEX PRIMA** gibt es hier einen Abschnitt für die Charaktererschaffung. Hier werden spezielle Fertigkeiten oder Sonderfähigkeiten aufgeführt.

Ein weiterer Aspekt ist die Möglichkeit einen Cyborg zu spielen. Auch hierfür gibt es spezielle Zusatzregeln, die es zu beachten gilt.

// **Bullet-Time** | das zehnte Attribut
Jedes Weltenbuch und damit jedes Rollenspiel aus dem **ALEARIUS**-Universum besitzt sein eigenes, ganz spezielles Sonderattribut. Bei **HEADHUNTER_2.0** ist es das Attribut „**Bullet-Time**“ (BT). Bullet-Time erlaubt es dem Spielcharakter mehrere Aktionen innerhalb einer Runde auszuführen. Dies geschieht für den Charakter in einer Art Zeitlupe. Die Zeit wird in diesem Moment langsamer wahrgenommen, die eigenen Handlungen geschehen dadurch nicht nur subjektiv schneller, sondern gehen auch zügiger von der Hand.

Dieser Effekt ermöglicht cineastische Momente. Situationen in denen der Charakter eine ganze Bar aufmischt und mit einem lässigen Blick über die Schulter ein Trümmerfeld hinterlässt. Für das BT-Attribut werden **Geschick, Wahrnehmung, Intelligenz** und **Willenskraft** addiert. Mit der ermittelten Summe kann dann das BT-Attribut abgelesen werden.

Bullet-Time Umrechnungstabelle

Summe	BT-Attribut
4	1
5-8	2
9-12	3
13-16	4
17-20	5
21-24	6
25-28	7
29-32	8
33-36	9
37-40	10

Anwendung:

Bullet-Time wird **spontan** eingesetzt. Hierbei ist nur eine Bullet-Time-Combo (mehrere Handlungen nacheinander) pro Runde möglich. Zu Beginn einer Szene kann ausgewürfelt werden (**BT gegen SW6**), wie viele Bullet-Time-Combos zur Verfügung stehen. Jeder gefallene Erfolg bedeutet dabei eine frei einsetzbare physische Bullet-Time-Combo innerhalb der kommenden Szene.

Wenn eine Runde angebrochen ist und der Spieler eine seiner Bullet-Time-Combos ausführen möchte, kann er den BT-Wert (gleich Bullet-Time-Attribut) zu seinem Würfelpool hinzuaddieren und einen 10+ Würfelpool entwickeln.

Mit diesem Pool kann der Spieler nun mehrere Handlungen ausführen, ohne die Einschränkung der maximalen Handlungsanzahl zu beachten (**siehe ALEARIUS - LEX PRIMA, S.137**).

Attribute:

Größe	7
Stärke	6
Konstitution	6 (9)
Geschick	7
Ausdauer	6
Intelligenz	5
Wahrnehmung	7
Charisma	6
Willenskraft	6

Gewicht:	74 kg
Größe:	174 cm

Leistung:

KKS-Schlag	6
KKS-Tritt	11
Rammen	12+xm
Kraft dauer	11 kg
Kraft lang	21 kg
Kraft kurz	42 kg
NFW	20
FFW	19

Zustand:

Lebenspkt.	18
Audauerpkt.	18
Willenskraftpkt.	17
Blattwert	6+2
Verletzung	3 (6)
Leichte Wunde	4 (7)
Schwere Wunde	6 (9)

Ausrüstung und (Schutz-)Kleidung:

Lederjacke verstärkt	RS4/BP8
Startkapital:	1.650,-

Cyberware:

Chipbuchse 1 Slot	-1MVE
Datenbuchse	-1MVE
Cyberaugen	-2MVE
Restlichtverstärkung	
Sporen einziehbar	-5MVE
Trittschaden+3	
Nagelmesser einziehbar	-1MVE
Dermalpanzerung Typ 3 (KO+3)	-27MVE

// Der Rocker

Rocker haben die Angewohnheit sich zu nehmen was sie wollen. Sie haben kein bestimmtes Revier in dem sie agieren, machen aber schnell eine geldverheißende Situation zur Chefsache. Sie sind in der Regel launisch und unberechenbar. Heute sind sie dein Freund und morgen. Tja mal sehen was kommt. Das einzig wichtige ist ihr Bike und das verteidigen sie.



Fertigkeiten:

Ausweichen	6
Klettern	7
Springen	6
Abrollen	6
Schwimmen	6
Akrobatik	5
Balance	6
Werfen	6
Schleichen	6
Sich verbergen	5
Verstecken	5
Diebstahl	5
Spuren verwischen	7
Mech. Schloss knacken	4
Mechanik	4
Erste Hilfe	4
Gassenwissen	4
Software	7
Motorrad	4
Handgemenge	
Streetfight	5
Klingenwaffen	4
Hiebwaffen	4
Stangenwaffen	4
Peitsche / Flegel	5
Pistolen	5
Schrotgewehre	4
Gewehre	5
Maschinenpistolen	6
Maschinengewehre	7

„Hallo! Wen haben wir denn da? Einen Headhunter? Nun, ich hab' schon härtere Typen wie dich platt gemacht. Die Straße ist mein zu Hause und ich kann mich nicht daran erinnern dich eingeladen zu haben. Es sei denn du hast etwas Bares bei dir. In diesem Fall möchte ich dich bitten, mir ein wenig auszuhelfen, Buddy. Aber komm nicht auf die Idee etwas dafür zu verlangen. Die Regeln hier bestimme ich und meine Kumpels.“



Gegenspieler

Es wäre schön einfach zu sagen, es gäbe nur Mutanten zu jagen. Wahrscheinlich würde dann aber das Spiel letzten Endes extrem langweilig werden. Nein, wie auch im richtigen Leben gibt es so einige Gestalten, die auf den fremden Ruhm eifersüchtig sind. Es gibt Cyborgs, die es witziger finden junge Frauen oder Männer zu schlachten, als sich dem Kampf gegen das Verbrechen zu stellen und noch diverse andere Gegner, die ein unterschiedliches Motiv für ihre Taten haben. Im folgenden Teil werden einige von ihnen näher beschrieben.

Die Erschaffung von Gegnern, sofern sie menschlich oder kybernetisch sind, verläuft ebenso wie die reguläre Charaktererschaffung. Der Spielleiter kann jedoch hier etwas mehr mit dem Blattwert experimentieren. Bei Gegenspielern entfällt das Bestimmen des Blattwertes. Der SL kann eigenständig festlegen, wie hoch dieser Ausfällt.

Mutanten

Mutanten sind eigentlich der wahre Grund für die Existenz der Headhunter. Sie sind das erklärte Ziel seiner Zeit gewesen und sind es auch heute noch. Nur treffen die Headhunter immer seltener auf neue Mutanten. Von zehn Verfolgungen ist vielleicht einer dabei.

Trotzdem ist Vorsicht geboten. Oftmals kann ein Mutant das Virus übertragen. Es gibt zwar so genannte Ammen, die nur einen Ableger in sich tragen und der nicht in der Lage ist sich zu reproduzieren, aber die tragen leider kein Rangabzeichen auf der Schulter, als dass man sie daran erkennen könnte.

Mutationen sollten stets schauerhaft und gefährlich ausfallen. Reißzähne, Klauen oder Tentakel um nur einige Beispiele zu nennen. Natürlich gibt es auch den geistigen Mutanten. Das sind Mutationen, die sich hauptsächlich geistig widerspiegeln aber dennoch körperlich eine Leistungssteigerung von mindestens 50% aufweisen. Bei der Erschaffung eines Mutanten kann man ruhig phantasiereich daran gehen und auch mal gerne über die Strenge schlagen.



Absolut menschliche Gegner

Menschliche Gegner sind einfach zu spielen und zu steuern. In ihren Reihen findet man eigentlich alles an Bösewichtern die es gibt. Ihr auffälligstes ist jedoch ihre Cyberwarearmut. Nicht dass sie sich das nicht leisten könnten, aber ca. 30% aller rein menschlichen Gegner sind sogar Cybertechnasser.

Ein typischer Vertreter, der Cyberware verabscheut sind Anhänger der „Truetology“.

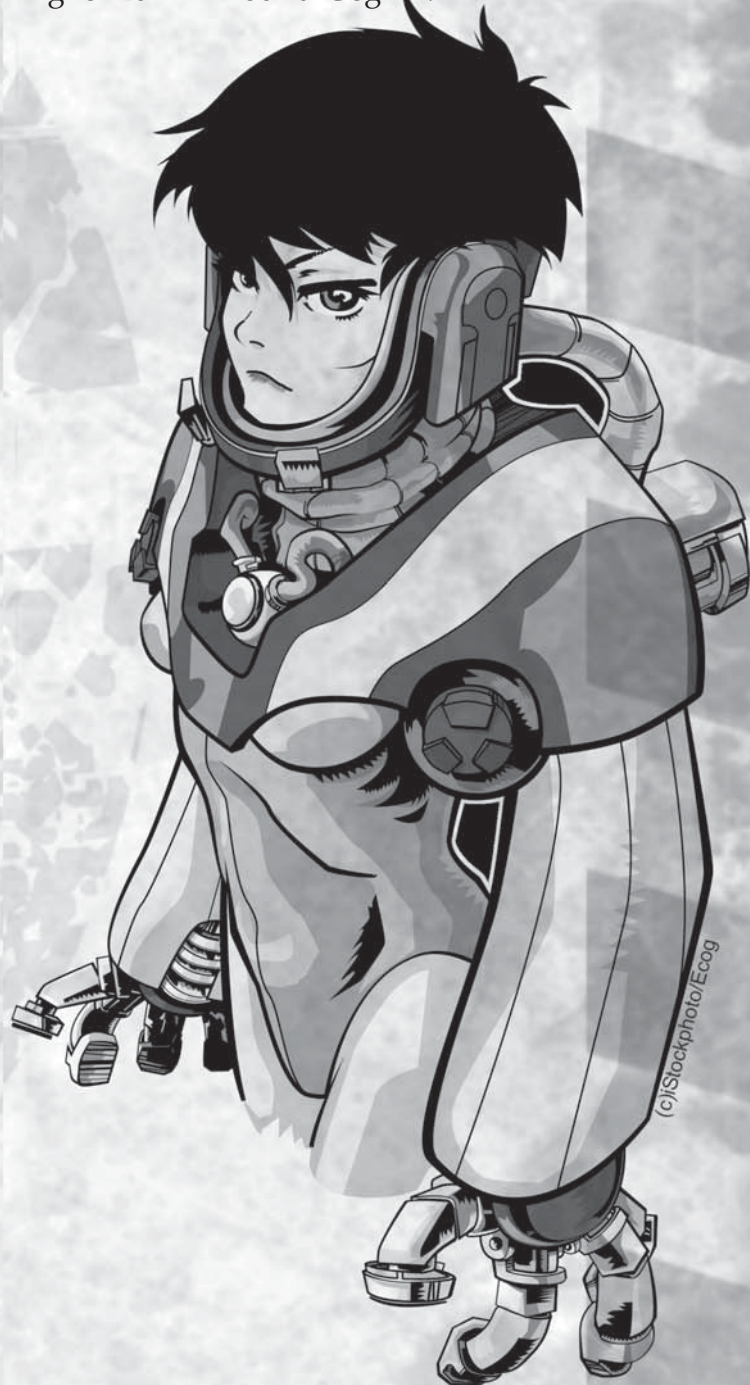
Leicht kybernetische Gegner

Diese Art von Gegner ist in der Regel mit 10-30% Cyberware ausgestattet. Meist besitzen sie Cybersysteme, die sie auf dem Schwarzmarkt erworben haben und ihr zerstörerisches Potential nur weiter unterstützt. Smartsysteme, Kunstmuskeln oder auch Implantatwaffen oder Notfeel-Vernetzungen könnten damit gemeint sein. Diese Gegner treten als häufigste Fraktion auf.

Halbkybernetische Gegner

Diese Art von Gegner ist sehr gefährlich. Ungefähr 31-60% ihres Körpers ist durch Cyberware ersetzt worden. In den meisten Fällen ist es jede Art nützlich erscheinender Schnickschnack. Die Tatsache, dass sie nicht nur Waffensysteme implantiert haben, sondern auch andere nützliche Systeme, macht diese Art von Gegner sehr gefährlich. Sie sind intelligent und verstehen es perfekt diese Cyberware gezielt einzusetzen.

Diese Gegner geben sich mit einem normalen Diebstahl oder Raub nur sehr selten bis ungern ab. Es sind eher Anführer, die für so lächerliche Aktionen ihre Handlanger haben. Aber es gibt auch welche, die sich mit Tankstellenraub über Wasser halten. Und gerade diese Vielfalt macht den halbkybernetischen Gegner zum Allround-Gegner.



(c) Stockphoto/ Ecog