

# Spezielle Regeln für Dranu

- Waffenlosen Kampf und auch der Schurikenwerfer besitzt das Ausrüstungsattribute **Schwach**: Bei Zielen die eine Panzerung von 2 oder höher besitzen, wird der Schaden halbiert.
- Die Laserwaffe besitzt das Ausrüstungsattribute **Null-G**, was besagt, dass diese Waffe in der Schwerelosigkeit ohne Nachteil benutzt werden kann.
- Auf der Schulter sitzt ein **Autarkes Waffensystem** mit einer Laserwaffe. Die Waffe kann der Charakter nicht direkt steuern. Mit einer Halben Handlung gibt der Charakter dem System das Ziel vor, auf das es feuern soll. Der Erfolgswert zum Treffen beträgt +2.
- Der **Panzer Energieschirm** ist ein praktisches Ding und besitzt mehrere Ausrüstungsattribute:
  - **Aufwärmen**: Mit einer Halben Handlung wird der Gegenstand aufgeladen und kann dann sofort eingesetzt werden. Ein aufgewärmter Gegenstand bleiben bis zu 10 Stunden aufgewärmt, bis der Energieclip entleert ist.
  - **Panzerblitz**: Kommt es zur Schadensermittlung, würfelt der Träger 1w6 und das Ergebnis wird von dem Schadenswert abgezogen. Zeigt der Wurf eine 1, deaktiviert sich danach das Gerät.
  - **Abkühlen**: Nachdem der Gegenstand ausgeschaltet / genutzt wurde, muss er für eine Minute abkühlen, bevor er erneut eingesetzt werden kann.
  - **Magiefrei**: Die Panzerung behindert den Fluss der Magie nicht. Für Dranu ist dieses Ausrüstungsattribut nicht relevant.
- Die Arctazianische Rüstung besitzt einige Besonderheiten:
  - **Abhängigkeit**: Der Gegenstand macht den Träger abhängig, so das Dranu die Rüstung nie auszieht.
  - **Magiebarriere**: Durch die Beschaffenheit des Materials der Panzerung, ist es nicht möglich, von innen heraus Magie nach außen zu wirken. Das ist Dranu nicht wichtig.
  - **Flexible**: Der Rettungswert Ausweichen wird verbessert, was schon im Charakterbogen eingerechnet ist.
  - **Strahlenschutz**: Der Träger erhält einen Schutz vor schädlichen Strahlen (Röntgen, Radioaktivität usw.).
  - **Vakuumschutz**: Der Träger ist ähnlich wie ein Raumanzug, vor dem Vakuum, der Kälte, Temperatur und Luftlosigkeit des Weltraums geschützt. Der gleiche Schutz funktioniert auch für hohe Drücke unter dem Wasser.
  - **Selbstheilend**: Die Rüstung kann sich selbst, wenn sie beschädigt ist, selbst heilen.
- **Das Reittier**, eine Gozota mit dem Namen Trilmex: Auch wenn es zuerst etwas befremdlich wirkt, es ist völlig normal, dass Leute mit Reittieren durch die Gegen reisen. Ungewöhnlich ja, aber nicht unmöglich. Die Regeln für das Reiten ist weiter unten erklärt und die Spieldaten für das Reittier ist auf dem Charakterbogen abgebildet. Wenn der Charakter nicht auf dem Reittier reitet, dann wird es dem Charakter folgen und im Kampf

in eine sichere Entfernung fliehen. Das Reittier besitzt eine Atemmaske und Vakuump-Energieschild, so dass es auch in feindlichen Umgebungen eingesetzt werden kann.

- Als Kopfgeldjäger besitzt Dranu eine Ermittler-Lizenz. Diese kleine Karte mit Bild, DNA-Abdruck und weiteren Informationen erlaubt es Dranu Ermittlungen für Klienten durchzuführen und auch an Ermittlungen teilzuhaben.
- Die Droge **Speedheal** kann mit einer Halben Handlung injiziert werden und heilt nach einer Minute 2w6 Lebenspunkte. Im Kampf ist also diese Droge nicht sehr nützlich, wohl aber danach.
- Das **Qad** ist Informationsgerät, Sensoreinheit, Telefon und Kamera in einem. Fast jeder Bürger der Allianz besitzt ein Qad und ist kaum aus der Gesellschaft wegzudenken. Mit ihr werden Wetterdaten auf dem Datennetz abgerufen, Mails geschrieben, neuste Videos angeschaut oder gespielt. Auch professionelle Anwendungen laufen auf dem Qad wie Serversoftware oder Scanner-Software, um mittels der Sensorik die Umgebung zu untersuchen. Die Hauptfunktion ist jedoch die Kommunikation mittels Sprache oder Sprache mit Videobild.

# Talente von Dranu

## Regeneration

Der Charakter kann nach dem Ausruhen insgesamt dreimal die Handlung NanoHeilbot-Boost einsetzen.

## Arctazianische Prozedur – Basisprozedur

Nur mit dieser Prozedur ist es möglich, Nutzung aus der Arctazianischen Rüstung zu erhalten.

## Präzision

Der Charakter addiert nach einem Angriffswurf einen 1w6 zu dem Ergebnis hinzu, um einen möglichen Misserfolg in einen Erfolg zu verändern. Die Stufe in diesem Talent gibt an, wie oft der Charakter nach einem Ausruhen dieses Talent einsetzen kann.

# Kampf von einem Reittier

Diese Regeln sind beigefügt, um den Kampf von einem Reittier zu erklären. In diesen Regeln sind schon die Talente Reiten und Berittener Kämpfer von Dranu eingearbeitet:

- Das Aufsitzen oder Absteigen gilt als Freie Handlung

- Der Reiter erhält auf alle Erfolgswürfe bezüglich des Reitens seines Reittieres Vorteil
- Aufsitzen oder Absteigen von einem Reittier, das die Handlung Laufen nutzt, bedarf ein Erfolgswurf Geschick gegen ZW:10. Misslingt der Wurf, so erleidet der Charakter SW:1 Wuchtschaden und er erhält den Zustand Liegend.
- Erhält das Reittier den Zustand Liegend, so erhält auch der Reiter und jeder Passagier den gleichen Zustand.
- Sollte die Bewegung des Reittieres stark beeinflussen werden, wie zum Beispiel es wird geschubst, umgeworfen, erleidet einen Sturmangriff oder ähnliches, so muss der Charakter (und mögliche Passagiere) einen Erfolgswurf Reflexe gegen den Zielwert ZW:15 gelingen. Misslingt der Wurf, so wird der Charakter abgeworfen, erleidet Schaden in Höhe von SW:3 Wuchtschaden und erhält den Zustand Liegend.
- Durch die Zügel die der Charakter in den Händen halten muss, hat er eine Hand weniger zum Einsatz von Handlungen.
- Durch Geräusche, Wörter, die Nutzung der Zügel oder eigene Beinbewegungen, kann der Reiter der Kreatur als Freie Handlung Befehle geben, die das sind: "Gehen", "Laufen", "Nahkampf" oder "Lösen".
- Der Nachteil auf Fernkampfangriffe vom Reittier aus entfallen.