

Spezielle Regeln für Val

- Waffenlosen Kampf und auch der Flexible Schwanz besitzt das Ausrüstungsattribute **Schwach**: Bei Zielen die eine Panzerung von 2 oder höher besitzen, wird der Schaden halbiert.
- Der Flexible Schwanz besitzt auch das Attribut **Umschlingen**. Das Ziel ist maximal eine Stufe größer als der Angreifer und würfelt, unabhängig von der Schadensermittlung, einen Rettungswurf Reflexe gegen ZW:15. Misslingt der Wurf, so erhält es den Zustand Bewegungslos, dass es am Ende der nächsten Handlung verliert.
- Da Val keine Panzerung trägt, erhält er das Ausrüstungsattribut Beschleunigt und somit erhält er auf Initiativwürfe Vorteil.
- Die Laserwaffe besitzt das Ausrüstungsattribute **Null-G**, was besagt, dass diese Waffe in der Schwerelosigkeit ohne Nachteil benutzt werden kann.
- Das Scharfschützengewehr von Val besitzt einige Besonderheiten:
 - **Nicht Nah**: Eine solche Waffe kann nicht mehr in Bereich Nah benutzt werden.
 - **Reichweite Extrem+2km**: Die Waffe erhält die Reichweite Extrem und diese um 2km erweitert.
 - Der **Bildvergrößerer** ist eine Ausrüstung und gilt als Voraussetzung für die Handlung "Distanzschuss".
 - Der **Schalldämpfer** ist eine Ausrüstung und verringert das Schussgeräusch auf ein leises Ploppen.
- **Handlung Distanzschutz (Volle Handlung)**: Mit dem Bildvergrößerer kann Val einen Distanzschuss ausführen. Diese entspricht der Handlung "Fernkampf", wobei erst am Anfang der nächsten Handlung die Waffe abgefeuert wird. Der Charakter erhält auf seinen Angriff Vorteil, wenn sich das Ziel in Reichweite Weit oder Extrem befindet und er erhält in dieser Zeit den Zustand Fokussiert.
- Zustand **Fokussiert**: Das Wesen ist gerade von einer Handlung sehr eingenommen und fokussiert seine Gedanken nur auf einen Punkt. In dieser Zeit besitzt das Wesen den Zustand Wehrlos und Bewegungslos. Verliert das Wesen innerhalb dieser Zeit einen oder mehr Lebenspunkte, so verliert es diesen Zustand und die ausgeführte Handlung wird unterbrochen. Das Wesen kann den Zustand auch freiwillig aufheben, was aber auch die Handlung unterbricht.
- Ein **Automapper** besteht aus einem kleinen Display und einem zylindrischen Sensor. Ein solches Kartographiegerät, sondiert die Umgebung in regelmäßigen Intervallen und baut aus den gemessenen Daten ein dreidimensionales Bild auf, das abgespeichert oder erweitert werden kann. Der Automappers besitzt eine Reichweite Nah. Der Sensor kommt dabei aber nicht durch Objekte oder andere Gegenstände. Die Energieeinheit reicht für 10 Tage.
- Ein **Motiontreker** misst jegliche Bewegung in seiner Umgebung und kompensiert die eigne Bewegung des Trägers selbstständig aus. Die Handhabung, Messung und das Ablesen stellt eine Volle Handlung dar. Auf dem Display zeigt ein interner Computer alle

Bewegungen als dunkle und helle Lichtpunkte an. Der dreidimensionale Messbereich besteht aus einem 2 Zonen großen Bereich um den Träger herum. Die Position von Wesen mit dem Zustand *Unentdeckt* und *Unsichtbar* werden ebenso auf dem Gerät angezeigt, wobei dies nicht für Synts oder B-Body gilt, da sie absolut still stehen können. Es sollte betont werden, dass der Motiotrecker Bewegungen anzeigt und nicht dabei unterscheiden kann, ob diese Bewegung von einem Lebewesen, einem im Wind wiegendem Baum oder von bewegenden Maschinen stammt. Die Energieeinheit des Motiotrecker reicht für 10 Tage.

- Mit der **Legionär-Lizenz** ist es Val erlaubt, für seinen Beruf Waffen und Panzerung bei sich zu tragen.
- Der Synt des Typs **FlySek 144** ist ein ständiger Begleiter von Val, der manchmal Botengänge durchführt oder ihr die PitCoke aus dem Kühlschrank holt. Im Kampf kann Val den Synt verbalen Befehle geben, was jeweils eine Haleb Handlung darstellt:
 - **Stopp**: Beendet jegliche Handlung des Synts und der Synt nutzt, bis er neue Kommandos erhält, die Handlung Blockadehaltung.
 - **Angriff**: Der Synt wird mit seinen Mitteln das Ziel angreifen. Besitzt der Synt keine Fernkampfaffen, so wird er sich auf kürzestem Weg zum Ziel bewegen und dann im Nahkampf angreifen.
 - **Folgen**: Der Synt folgt dem Charakter im nahen Abstand.
 - **Geh**: Der Synt bewegt sich zu einem angegebenen Punkt und bleibt dort stehen und führt die Blockadehaltung aus.
 - **Hilfe**: Der Synt wird zu der gezeigten Person bewegen und dieser Person helfen. Je nach Fähigkeit des Synts, kann dies medizinische Hilfe sein oder auch die Handlung Helfen.
 - **Autonom**: Der Synt kehrt zurück zu seinem autonomen Modus und handelt künftig von sich aus. Der Spielleiter übernimmt dann die Kontrolle des Synts.
- Der Synt besitzt eine **Kettenklinge** mit den Ausrüstungsattributen Aufwärmen, Ungenau und Blutend.
 - **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.
 - **Ungenau**: Der Nutzer der Waffe erhält eine WM:-2 auf seinen Erfolgswert.
 - **Blutend**: Das Ziel würfelt sofort einen Rettungswurf Konstitution gegen ZW:15. Misslingt der Wurf, so erhält das Ziel bis zum Ende der nächsten Handlung den Zustand Verletzt.
- Zustand **Verletzt**: Das Wesen verliert am Anfang seiner Handlung einen Lebenspunkt.
- 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 Val

Die Talente Kampftaktik, teilweise auch Duellglück und Natürliches Ausweichen stellen einen Bonus für die Charakterwerte dar und sind im Charakterbogen schon aufgenommen worden.

Duellglück

Val erhält einige Bonus, die schon in den Waffen und Charakterdaten eingerechnet wurden. Wenn Val einen Impuls ausgibt, so erhält die Waffe das Attribut Extra+2.

Survivalexperte

Der Charakter kann sich den unterschiedlichsten, oft lebensbedrohlichen, Lebenslagen seiner Umwelt anpassen. Er weiß, wie man in Wüsten an Flüssigkeit herankommt und welche Früchte man im Dschungel essen darf und welche nicht. Zusätzlich gilt, dass wenn er die Handlung Erste Hilfe ausführt, er zusätzlich 1w6 Lebenspunkte heilt.