

# Spezielle Regeln für Grem

- Waffenlosen Kampf 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.
- Die Ausrüstung **Terminal** stellt in seiner Funktion, eine vergrößerte Version eines Qad da und lässt sich ergonomischer bedienen.
- Die Ausrüstung **Chamäleon-Anzug** verbessert die Handlung Verbergen mit einem Bonus von WM:+2.
- Die **Werkzeugkits**, die Grem bei sich trägt, sind notwendig für die Ausübung von einigen Talenten. Die Kits für Elektronik und Handwerk besitzt sogar einen Bonus von WM:+1, den Grem erhält, wenn sie die entsprechenden Talente einsetzt.
- 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 Grem

### Elektronik

Bei der Reparatur von Küchengeräten, Computern und anderen elektronischen Geräten, ist dieses Talent unverzichtbar. Mit ihr können auch kleine elektronische Schaltungen selbst entwickeln oder fremde elektronische Schaltungen verstehen und analysieren werden. Mit dieses Talent ist der Charakter auch geübt, technische Fallen zu erstellen, aber auch zu entschärfen, Sicherheitssysteme außer Kraft zu setzen sowie Sprengtechnik richtig einzusetzen. Die Stufe in diesem Talent gibt an, wie oft der Charakter seinen Erfolgswurf wiederholen darf. Wiederholt der Charakter seinen Erfolgswurf, so zählt das Ergebnis, auch wenn es schlechter war, als das vorherige. Für dieses Talent ist ein Werkzeug-Kit (Elektronik) nötig.

## **Handwerk**

Für die Reparatur von Fahrzeugantrieben, Panzerungen, Waffen oder ähnlichem wird dieses Talent gebraucht. Er kann auch aus primitiven Rohstoffen wie aus Pflanzen oder Holz Dinge erbauen oder schnitzen, wie kleine Werkzeuge oder komplette kleine Häuser. Der Zielwert kann zwischen leicht für das Anbringen von Panzerplatten oder für das Einlegen einer Fahrradkette sein und schwer, für das aus Schrottteilen ein Motorrad zaubern, liegen. Die Stufe in diesem Talent gibt an, wie oft der Charakter seinen Erfolgswurf wiederholen darf. Wiederholt der Charakter seinen Erfolgswurf, so zählt das Ergebnis, auch wenn es schlechter war, als das vorherige. Für dieses Talent benötigt der Charakter ein Werkzeug-Kit (Handwerk).

## **Saboteur**

Der Charakter ist besonders geschult darin, Dinge zu zerstören und kann die Schwäche von erbauten Dingen erkennen. Der Schaden wird um +2w6, wenn der Charakter seine Waffen gegen Objekte wie Wände, Türen, Synts, Fahrzeuge, Raumstationen, etc. einsetzt. Setzt der Charakter einen Impuls ein, so wird der Schaden für einen Angriff um +1w6 erhöht. Wird der Gegenstand von einem Wesen getragen (z.B. die Panzerung oder ein Gegenstand in der Hand), so entfällt dieses Bonus.

## **Schatten**

Der Charakter kann mit den Schatten verschmelzen und sich lautlos bewegen, wozu er eine perfekte Körperbeherrschung benötigt, die auch für andere Dinge einsetzen kann, wie Schleichen, Tarnen und Beschatten, aber auch Stimmennachahmen, Lauschen und Verkleiden. Die Stufe in diesem Talent gibt an, wie oft der Charakter nach einem Ausruhen seinen Erfolgswurf wiederholen darf. Wiederholt der Charakter seinen Erfolgswurf, so zählt das Ergebnis, auch wenn es schlechter war, als das vorherige. Zusätzlich wird die Handlung Verbergen zu einer Halben Handlung.

## **Naturwissenschaft**

Dieses Talent umspannt das tiefe Wissen in Botanik, Chemie, Geologie, Physik, Pharmazie, Mathematik und Zoologie.

Der Charakter kann Pflanzen kategorisieren und erkennen, ob diese giftig sind oder nicht. Er kennt sich mit chemischen Substanzen und Stoffen aus und kennt deren Reaktion auf andere Stoffe. Der Charakter kennt die Beschaffenheit von Mineralien, Wissen über Plattentektonik und Vulkanaktivitäten. Er kann Mineralien identifizieren oder eine Analyse darüber abgeben. Er kennt physikalische Gesetzmäßigkeiten und kann Berechnungen anstellen, um physikalische Probleme zu lösen. Er kann mit komplexen mathematischen Formeln umgehen und kann diese

Umstellen und sogar Neue entwickeln. Er kennt die meisten bekannten Tiere und Kreaturen der Allianz und kann unbekannte Kreaturen richtig kategorisieren. Er kann das Verhalten von Kreaturen erahnen und dessen Genießbarkeit und Giftigkeit einschätzen. Ebenso kann er deren Schwächen und auch Stärken erkennen, sodass der Spieler Einblick in die spieltechnischen Daten erhält (nach Ermessen des Spielleiters). Die Stufe in diesem Talent gibt an, wie oft der Charakter nach dem Ausruhen seinen Erfolgswurf wiederholen darf. Wiederholt der Charakter seinen Erfolgswurf, so zählt das Ergebnis, auch wenn es schlechter war, als das vorherige. Für den Einsatz dieser Fähigkeit wird oft eine Multi-Scanner-Unit (MSU) benötigt.

## **Schlösser öffnen**

Hat der Charakter mal wieder seinen Haustürschlüssel bei seiner Freundin vergessen, ist dieses Talent sehr von Bedeutung. Sie öffnet eine Tür und Tor, im wahrsten Sinne des Wortes. Ein Charakter mit diesem Talent versteht sich mit der Elektronik und Mechanik von Verschlusstechnik aus. So unter anderem Türschlösser, Magnetschlösser, Verschlussentaschen, Sicherheitskoffer usw. Für dieses Talent ist ein Werkzeug-Kit (Schlösser öffnen) nötig.