

Spezielle Regeln für Larnui

- Waffenlosen Kampf besitzt das Ausrüstungsattribute **Schwach**: Bei Zielen, die eine Panzerung von 2 oder höher besitzen, wird der Schaden halbiert.
- Alle Nahkampfwaffen haben auch das Waffenattribut Erweiterte Distanz. Mit der Körpergröße kann Larnui auch Ziele in benachbarten Zonen angreifen.
- Die Laserwaffe besitzt das Ausrüstungsattribute **Null-G**, was besagt, dass diese Waffe in der Schwerelosigkeit ohne Nachteil benutzt werden kann.
- Die Schlächter Axt von Larnui ist eine riesige Waffe mit besonderen Eigenschaften:
 - **Beschwerlich**: Der Träger erhält Vorteil auf den Initiative-Wurf.
 - **Ungenau**: Der Träger der Waffe erhält eine WM:-2 auf seinen Erfolgswert.
 - **Extra+1w6**: Der Schaden der Waffe wird um 1w6 erhöht.
- Mit dem Amulett **Lebenspuffer+2** erhält Larnui +2 temporäre Lebenspunkte (TempLep). Wenn es zu einer Schadensermittlung kommt, so werden immer zuerst die Lebenspunkte aus diesem Buffer abgezogen, bevor der Charakter seine eigenen Lebenspunkte verliert. Sind die TempLep verbraucht, erneuert sich das Amulett erst wieder nach dem Ausruhen.
- 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 Larnui

Magiefokussierung – Kreaturenmeister

Larnui erhält Magiepunkte, die zum Einsatz von Magie notwendig sind, in Höhe ihrer Halben Intelligenz addiert mit 2 ($\text{Int}/2+2=\text{MP}$). In Ihrem Fall erhält Larnui 2 Magiepunkte.

Treuer Begleiter

Der Charakter beschwört in einem 10 stündigen Ritual eine magische Kreatur, die ihm treu ergeben ist. Das Aussehen kann der Charakter beim ersten Mal selbst festlegen, was sich später nicht mehr ändern lässt. Dabei ist alles möglich, von insektenähnlichem Wurm mit tausend kleinen Beinen, über graziles Wesen mit kurzem Fell und langem Kopf bis zur Echse mit langem Schwanz und breitem Maul. Der Begleiter ist ein magisches Geschöpf mit eigener reflexartigen Intelligenz und Willen, gehorcht jedoch den verbalen Befehlen des Charakters. Der Kreatur sollte eine Persönlichkeit gegeben werden, wie im Abschnitt Persönlichkeit beschrieben.

Stirbt das Wesen, so löst sich der Begleiter in Asche auf und kann mittels des Rituals erneut beschworen werden. Der Tod des Begleiters stellt einen Schock für den Charakter dar. Der Charakter muss auf Wahnsinn prüfen (siehe Die Seele). Weiterhin erhält er für 1w6 Minuten den Zustand Verwirrt und zusätzlich den Zustand Erschöpft.

Im Kampf handelt das Wesen beim gleichen Initiativwert wie der Charakter. Entweder vor dem Charakter oder gleich nach ihm.

Mit der neuen Halben Handlung "Begleiter Befehl" vergibt der Charakter verbal dem Begleiter Anweisungen. Das Wesen wird sich an diese Anweisung halten, bis es einen neuen Befehl erhält. Wenn das Wesen einen Befehl nicht ausführen kann, nutzt er den Befehl "Schutz".

- **Stopp:** Beendet jegliche Handlung des Wesens.
- **Lauf:** Das Wesen bewegt sich zu einem angegebenen Punkt und bleibt dort stehen.
- **Kämpf:** Das Wesen wird auf das gezeigte Ziel sich geradlinig bewegen und angreifen.
- **Folge:** Das Wesen folgt dem Charakter in nahen Abstand.
- **Schutz:** Das Wesen schützt sich selbst und nutzt die Handlung Blockadehaltung (siehe Kampf).
- **Ausweichen:** Das Wesen schützt sich selbst und nutzt die Handlung Ausweichhandlung (siehe Kampf).
- **Flieh:** Das Wesen führt die Handlung Lösen aus (sofern notwendig), um dann sich laufend bis zu 10 Runden wegzubewegen.
- **Hilf:** Das Wesen führt die Handlung Helfen aus. Dabei kann es nur bei Nahkampfangriffen helfen.
- **Ruh:** Das Wesen ruht sich aus, legt oder setzt sich dazu hin. Es wird versuchen, sich auszuruhen, um sich zu regenerieren (siehe Körper). Die Schlafzeit beträgt dabei eine Stunde.

Für den Einsatz eines Magiepunktes oder einem Impuls wird die Kreatur um 1w6 Punkte geheilt.

Blinde Wut

Mit einer Halben Handlung kann sich der Charakter in eine Wut steigern. Er erhält für eine Minute auf alle seine Nahkampfangriffe Vorteil. Gleichzeitig schwächt er seine Verteidigung, sodass jeder Nahkampfangreifer auf den Charakter Vorteil erhält. Die Stufe gibt an, wie oft der Charakter nach dem Ausruhen dieses Talent nutzen kann. Nutzt der Charakter dieses Talent, dann kann er bis zum nächsten Ausruhen den Zustand *Erschöpft* Level 1 bis 5 ignorieren.

Raufen

Beim erfolgreichen Umklammern verursacht der Charakter Hiebschaden, wobei die Stufe dieses Talent es dem Schadenswert SW entspricht. Zusätzlich ist er geübt im Umgang mit improvisierten Nahkampfwaffen, sodass die Stufe des Talent es auf den Schadenswert aufaddiert wird.

Hart

Erleidet der Charakter Schaden und es kommt zur Schadensermittlung, kann er mit diesem Talent den Schaden halbieren. Die Stufe gibt an, wie oft der Charakter dieses Talent nach einem Ausruhen einsetzen kann.