

Spezielle Regeln für Rag

- 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.
- **Ausrüstung Tatortverschmutzer**: Der Tatortverschmutzer ist eine fingerlanger Behälter, die, wie eine Granate an einen Ort geworfen wird. Der Behälter explodiert und hinterlässt eine Wolke von unzähligen unterschiedlichen DNA Partike und verschmutzen somit den gewünschten Bereich und eine DNA Analyse des Tatorts wird unmöglich.
- **Droge Heilabsud**: Effektdauer 1w6 Stunden je Dosis. Diese Tränke, die nur oralen verabreicht werden können, enthalten magische Bestandteile und auch Zutaten aus Organen, die Kreaturen entnommen werden. Der Träger heilt am Ende jeder Minute 1w6 Lebenspunkte.
- **Droge Nova Express**: Nova Express ist eine typische Droge, die das Leben vereinfachen soll. Nach der Einnahme ist einem alles Scheißegal, man fühlt sich luftig leicht und denkt, man ist der geilste Typ in der Galaxie. Der Charakter leidet während der Wirkungsdauer unter der Geisteskrankheit Paranoia.
- 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.
 - Zusätzlich besitzt es das Ausrüstungsattribut **Lebenspuffer+2**, so das Rag durch aktivieren des Schirms zusätzlich +2 temporäre Lebenspunkte (TempLep) erhält. Wenn es zu einer Schadensermittlung kommt, so werden immer zuerst die temporären Lebenspunkte abgezogen, bevor der Charakter seine eigenen Lebenspunkte verliert. Sind die TempLep verbraucht, erneuert sich diese Eigenschaft erst wieder nach dem Ausruhen.
- **Panzerplatte Beschwerlich**: Der Träger erhält Nachteil auf den Initiative-Wurf.
- Die Panzerplattenweste von Rag besitzt das Ausrüstungsattribut **Lebenspuffer+2**, sodass Rag dadurch +2 temporäre Lebenspunkte (TempLep) erhält. Es können immer nur TempLep aus einer Quelle gleichzeitig genutzt werden. Deswegen muss sich Rag überlegen, wann sie den Panzer-Energieschirm 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 Rag

Die Talente Ausdauer und Panzerträger sind auf dem Charakterbogen schon eingerechnet.

Waffenmeister

Der Charakter ist in darin geübt, seine Gegner schwere Treffer zuzufügen. Durch eine Konzentration auf wichtige Punkte am Körper des Gegners kann der Schaden der Waffe erhöht werden. Der Charakter legt sich selbst eine negative Wertmodifikation für seinen Angriff auf. Diese negative Wertmodifikation gilt als positiver Bonus auf den Schaden, den er verursacht. Erniedrigt der Charakter zum Beispiel seinen Erfolgswert um drei Punkte, so erhöht sich auch der Schaden der Waffe um drei Punkte.

Schmuggeln

Der Charakter kann einen Gegenstand an seinen Körper verstecken, sodass er in einer solchen Situation Vorteil auf die Handlung Verbergen erhält. Der Gegenstand darf nicht größer als 30 cm sein und muss auch sonst am Körper zu tragen sein.