

Spezielle Regeln für Kyianz

- 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 Waffe Taserstab zwei Ausrüstungsattribute:
 - **Bewusstlos**: 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 Bewusstlos.
 - **Störung**: Die Waffe verursacht eine Störung bei elektronischen Geräten, Synts oder Cyberware. Das Ziel würfelt sofort einen Rettungswurf Konstitution gegen ZW:15. Misslingt der Wurf, so erhält das Ziel bis zum Ende der nächsten Handlung die Zustände *Abgelenkt* und *Verlangsamt*.
- **Zustand Abgelenkt**: Der Charakter erhält Nachteil auf alle seine Erfolgswürfe.
- **Zustand Verlangsamt**: Die Bewegungsweite sinkt um eine Kategorie und die Initiative wird auf null gesetzt.
- Bei der SymShell handelt es sich um eine Bioware-Panzerung mit der Prägung "Schall", die einige Ausrüstungsattribute und Besonderheiten besitzt:
 - **Untarnbar**: Diese Panzerung ist deutlich sichtbar und ist nicht tarnbar.
 - **Lebenspuffer+4**: Kyianz erhält nach dem Ausruhen durch die SymShell das Ausrüstungsattribut Lebenspuffer+4, so dass sie +4 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.
 - **Heilverstärker**: Wird der Träger dieser Panzerung geheilt, so erhält er einen zusätzlichen Lebenspunkt zurück.
 - **Adaptiv**: Der Rettungswert Geist steigt um +2, was schon im Charakterbogen vermerkt wurde.
 - **Magiebarriere**: Durch die Beschaffenheit des Materials der Panzerung, ist es nicht möglich, von innen heraus Magie nach außen zu wirken, was Kyianz egal ist.
 - **Symbiose**: Erleidet der Träger unter einem schädlichen Gift oder einer Krankheit, muss einmal nach dem nächsten Ausruhen geprüft werden, ob die Panzerung davon stirbt. Dazu würfelt der Träger einen Rettungswurf Konstitution gegen ZW:10. Misslingt der Wurf, so stirbt die Ausrüstung in 1w6 Tagen. Die Ausrüstung kann mit dem Talent „Biotech“ (Behandlungsdauer: 1 Stunde, Kosten: 100 C, ZW:15, Ausheilung: -) gerettet werden.
 - **Anpassung**: Die Ausrüstung passt sich in Form und Größe die des Trägers an.

- **Verbindung:** Der Träger nimmt eine körperliche Verbindung mit der Ausrüstung ein und verliert für die Dauer der Verbindung einen Lebenspunkt, der nicht regeneriert und auch schon auf dem Charakterbogen vermerkt ist.
- **Selbstheilend:** Die Ausrüstung kann sich, sofern sie beschädigt ist, mit 1 LEP/KEP pro Stunde heilen.
- Die Handlung Verbergen wird mit Vorteil durchgeführt.
- **Kraft Stille:** Mit einer Halben Handlung und einem Magiepunkt, werden in der gleichen Zone von Kyianz, alle Geräusche für eine Minute gedämpft. Kyianz hat nur einen Magiepunkt, so das sie diesen Trick nur einmal nach dem Ausruhen ausführen kann.
- Als Pemtrac besitzt Kyianz einen gepanzerten Arm, den sie mit Handlung Schildeinsatz nutzen kann.
 - **Schild:** Die Deckungspanzerung kann im Kampf mit der Handlung Schildeinsatz zum Schutz eingesetzt werden. Ohne dieser Handlung wirkt der Effekt des Gegenstands nicht.
 - **Flexibel:** Der Rettungswert Ausweichen des Trägers wird um WM:+2 erhöht.
 - **Nahschutz:** Der Effekt der Panzerung schützt nur gegen Nahkampfangriffe.
- **Handlung Schildeinsatz (Halbe Handlung):** Trägt der Charakter eine Deckungspanzerung - Kyianz besitzt ihren gepanzerten Arm - die das Attribut Schild besitzt, kann er diese einsetzen. Die bei der Deckungspanzerung angegebenen Attribute gelten somit bis zum Anfang der ersten Handlung in der nächsten Kampfrunde.
- Die Ausrüstung **Chamäleon-Anzug** verbessert die Handlung Verbergen mit einem Bonus von WM:+2.
- 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 Kyianz

SymShell Prägung – Schall

Der Träger hat sich mit einer Bioware SymShell verbunden und kann somit auch Nutzen aus ihr ziehen. Setzt der Charakter einen Impuls ein, so erhält er 1w6 TempMP.

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.

Einschüchternder Blick

Der Charakter, kann einzelne Personen einschüchtern, wozu er als Volle Handlung die gewünschte Person anschaut und würfelt dann einen Erfolgswurf Charisma gegen den Rettungswert Geist der anderen Person. Gelingt der Wurf des Charakters, so erhält die Person den Zustand Verängstigt. Am Ende ihrer nächsten Handlung kann die Person mit einem Rettungswurf Intelligenz gegen ZW:15 sich von diesem Zustand lösen.

Zustand Verängstigt: Das Wesen erhält den Zustand Abgelenkt, solange sich die Quelle der Verängstigung in Sichtweite befindet. Wenn sich das Wesen bewegt, dann nur von der Quelle weg.

Zustand Abgelenkt: Der Charakter erhält Nachteil auf alle seine Erfolgswürfe.

Sozial

Der Charakter ist besonders darin geschult, seinen Charme einzusetzen, um jemanden zu beeindrucken, einzuschüchtern, zu verführen oder zu überreden, sowie gute Reden halten. 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.

Atemlos

Der Charakter ist geübt, sehr lange die Luft anzuhalten. Die Zeit, die der Charakter die Luft anhalten kann, wird permanent verdreifacht. Bevor gefragt wird, kann Kyianz 45 Kampfrunden die Luft anhalten. Das sind umgerechnet 4,5 Minuten.

Schwimmer

Der Charakter kann zügig schwimmen, sodass sich die Schwimgeschwindigkeit um eine Kategorie höher liegt als die Bewegung an Land. Weiterhin entfällt der Nachteil beim Einsatz von Waffen unter Wasser.