

# Spezielle Regeln für Ron

- 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.
- Ein Hüllen-Energieschild nutzt ein dünnes Energiefeld, um den Träger zu schützen.
  - **Aufwärmen**: 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.
  - **Lebenspuffer+7**: Ron erhält +7 temporäre Lebenspunkte (TempLep). Wenn es zu einer Schadensermittlung kommt, so werden immer zuerst diese Lebenspunkte abgezogen, bevor der Charakter seine eigenen Lebenspunkte verliert. Sind die TempLep verbraucht, erneuert sich das Schild erst nach dem Abkühlen.
  - **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 Ron ist dieses Ausrüstungsattribut nicht relevant.
- Das Amulett mit dem Ausrüstungsattribut **Magiepuffer+2** verleiht Ron 2 temporäre Magiepunkte. Wenn also Ron Magiepunkte einsetzt, dann zuerst die aus dem Magiepuffer. Sind diese leer, erneuern sie sich nach dem Ausruhen.
- Der Synt des Typs **Small 8000a** ist ein treuer Diener von Ron und kümmert sich hauptsächlich um den Haushalt und Schutzwäsche. Im Kampf kann Ron dem Synt verbalen Befehle geben, was jeweils eine Halbe 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.
- Ron ist Eigentümer, eines kleinen Minifrachters, einer Hakta-RALL5833-H2. Es ist wirklich keine Schönheit, aber für kurze Flüge reicht es gerade so. Die technischen Daten befinden sich im normalen Regelwerk.

- 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 Ron

## Fliegen

Mit diesem Talent kann ein Charakter ein Raumschiff jeglicher Größe oder auch andere Fluggeräte wie Flugzeuge oder Zeppeline steuern. Weiterhin steigt das Attribut Reflexe um +1, was im Charakterbogen schon erfasst wurde.

## Navigation

Möchte sich ein Charakter auf einem Planeten ohne Hilfe orientieren, oder auch mit einem Raumschiff im Weltraum reisen, braucht er dieses Talent. Der genaue Vorgang des Raumsprunges wird unter "Raumfahrt" beschrieben.

## Bekannte

Der Charakter kennt Gott und die Welt. Pro Tag kann der Charakter sich auf die Suche nach einem seiner Bekannten machen. Dazu würfelt er einen Erfolgswurf Charisma gegen ZW:15. Ist der Wurf erfolgreich, kann er dieses Talent erst in 10 Tagen erneut nutzen. Setzt der Charakter einen Impuls ein, kann er am nächsten Tag es erneut versuchen. Ein gefundener Bekannter ist ein Kontakt mit einer Machtstufe und Beziehungsstärke, die der Stufe in diesem Talent entspricht. Der gesellschaftliche Bereich des Kontaktes wird vom Spielleiter bestimmt.

## 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.

## **Schützenhilfe**

Bei dieser Volle Handlung unterstützt der Charakter den Angriff eines anderen Wesens. Der Charakter feuert dabei einmal seine Waffe ab (kein Erfolgswurf notwendig) und das erwähnte Wesen, erhält einen Bonus. Wenn das Wesen bis zum Ende der nächsten Runde einen Angriff durchführt, dann erhält es das Attribut Extra+1w6 auf ihren Angriff.

## **Magiefokussierung – Architekt der Transparenz**

Ron erhält Magiepunkte, die zum Einsatz von Magie notwendig sind, in Höhe seiner halben Intelligenz addiert mit 2 ( $\text{Int}/2+2=\text{MP}$ ). In seinem Fall erhält Ron 5 Magiepunkte.

## **Transparenz**

Mit einer Halben Handlung und einem Magiepunkt verschwimmen die Konturen des Charakters und er nimmt die Gestalt eines geisterähnlichen Wesens an. Die Form und Größe des Charakters bleiben gleich. Das Eigengewicht sinkt auf null und er kann bei dieser Verwandlung bestimmen, ob seine Ausrüstung mit verwandelt wird, oder sie zu Boden fällt. Die Dauer der Verwandlung ist unbegrenzt und die Rückverwandlung geschieht mit einer Halben Handlung. Folgende Änderungen gelten für die Gestalt:

- Resistenz gegen Stichschaden, Wuchtschaden, Hiebschaden und Giftschaden.
- Empfindlichkeit gegen Energieschaden und Strahlungsschaden.
- Ausweichen steigt mit WM:+4.
- In der Gestalt kann der Charakter sich nun fliegend fortbewegen, wobei die Bewegungsgeschwindigkeit um eine Kategorie sinkt (Bewegungsart FS).
- In der Gestalt kann der Charakter durch dünne Ritzen oder Löcher sich problemlos hindurchbewegen. Hindernisse oder auch Gegner beeinträchtigen nicht seine Bewegung.
- Der Charakter muss nicht atmen und kann sich sogar im Vakuum oder unter Wasser aufhalten.
- Eine Interaktion mit der Umwelt, Einsatz von Ausrüstung oder Angriffe auf Objekte oder Wesen ist nicht möglich. Auch eigene Panzerung, Energieschirme (schalten sich ab) oder magische Gegenstände haben keine Wirkung.

## **Schicksal**

Der Charakter biegt das Schicksal zu seinen Gunsten. Die Stufe dieses Talents gibt an, wie oft der Charakter nach einem Ausruhen, einen beliebigen seiner Erfolgswürfe wiederholen kann.