

# Spezielle Regeln für Drakam

- 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.
- 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 Drakam ist das essenziell, weil er somit weniger Magiepunkte einsetzen muss.
- Das Amulett mit dem Ausrüstungsattribut **Magiepuffer+2** verleiht Drakam 2 temporäre Magiepunkte. Wenn also Drakam Magiepunkte einsetzt, dann zuerst die aus dem Magiepuffer. Sind diese leer, erneuern sie sich nach dem Ausruhen.
- Der Synt des Typs **Small 8000a** kümmert sich um die Sorgen des Alltages. Im Kampf kann Drakam 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.
- 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 Drakam

## Kelnetikologie

Mit Kelnetikologie kennt sich ein Charakter in der theoretischen Anwendung von Magie aus. Er kann mit einer Freien Handlung Zaubersprüche von Vy'kern und anderen Kelnetikern erkennen und deren Wirkung abschätzen, sowie kennt er sich in der Geschichte der Kelnetik aus, kennt besondere Vy'kern und ihre Taten, kennt berühmte Artefakte oder magische Ereignisse. Besitzt der Charakter Magiepunkte, so steigen seine maximalen Magiepunkte um einen Punkt.

## Magiefokussierung – Vy'ker

Drakam 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 6 Magiepunkte.

## Vy'ker-“Energieweber”

Mit dem Erlernen dieses Talent, erlernt der Vy'ker sofort alle Sprüche der Spezialisierung **Energieweber**, die maximal 200 EP kosten und nicht gesperrt sind auf Stufe 1. Zusätzlich erhält der Charakter automatisch Zugriff auf die Sprüche der Spezialisierung **Basiszauber** auf Stufe 1 (die maximal 200 EP kosten und nicht gesperrt). Somit hat Drakam Zugriff auf mehr als 40 Sprüche, sodass auf dem Charakterbogen, nur eine Auswahl von Sprüchen beigefügt wurden.

## Meditation

Mit diesem Talent setzt oder legt sich der Charakter hin, kehrt für 10 Minuten nach Innen und gewinnt geistige Kraft zurück. In dieser Zeit ist der Charakter nicht ansprechbar und er verfällt in eine Art Trance, die auch nicht unterbrochen werden kann, sodass er für diese Zeit den Zustand Bewusstlos erhält. Wenn er wieder erwacht, erhält er die Stufe in diesem Talent an TempMP, sofern er Magiepunkte besitzt. Zusätzlich gilt, dass der Charakter auf mehrere Erfolgswürfe, die auf Intelligenz basieren, Vorteil erhält. Die Anzahl der Erfolgswürfe entspricht die Stufe des Talent und wann immer der Charakter einen Erfolgswurf auf Intelligenz ablegen muss, er entscheiden kann, ob er die diese benutzt und die Würfe mit Vorteil ablegt. Meditation kann einmal nach dem Ausruhen eingesetzt werden.

# **Naturwissenschaft**

Dieses Talent umfasst 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 erraten 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 Spielers). 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.

# **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.

# **Einsatz der Kelnetik**

- Um einen Spruch zu wirken, muss Drakam einen Magiepunkt ausgeben. Wenn er temporäre Magiepunkte besitzt, dann zuerst die. Wenn Drakam die gepanzerte Kleidung trägt, muss er einen weiteren Magiepunkt ausgeben.
- Jedes Mal, wenn Drakam mit einem Spruch den ersten oder den letzten seiner Magiepunkte (nicht TempMP) ausgibt, muss auf Chaos geprüft werden (siehe Unten).
- Die maximale Reichweite ist bei den Sprüchen angegeben und entsprechen den Reichweiten von Fernkampfwaffen.
- Die Zauberdauer ist bei den Sprüchen angegeben. Im Kampf muss Drakam die entsprechende Handlung durchführen. Meistens sind es Sprüche mit der Zauberdauer Sofort, sodass er die Halbe Handlung "Sofortigen Zauber ausführen" wählt.
- Der Wirkungsbereich beschreibt ein Ziel (ein Wesen oder Objekt) oder einen Bereich (Zonen).