ARMITA WANA



Verstoßene Archäologin und Kapitänin

Die Suche nach der Wahrheit ist alles. Du hast dein Leben der Aufgabe verschrieben, die Mysterien des Dritten Horizonts aufzudecken. Sicher, du hast nicht immer die konventionellste Methode genutzt und du hast dir auf dem Weg haufenweise Feinde gemacht. Aber am Ende wusstest du, dass Resultate alles sind, was zählt, und in dieser Hinsicht ist niemand besser als du.

DR. ARMITA WANA

◆ KONZEPT: Wissenschaftlerin (Archäologin)

◆ Position: Kapitän◆ Ikone: Der Tänzer

◆ PROBLEM: Rivale (Artefaktjäger aus Algol)

ATTRIBUTE:

STÄRKE 2, GESCHICKLICHKEIT 4, VERSTAND 4, EMPATHIE 3

TREFFERPUNKTE: 6

WILLENSKRAFTPUNKTE: 7

REPUTATION: 7

FERTIGKEITEN: Kultur 3, Wissenschaft 3, Beobachtung 2, Manipulation 1, Fernkampf 1, Kommandieren 1, Medikurgie 1

TALENTE: Wahrheitssucher (Gruppentalent), Wohlhabende Familie, Das Talent des Tänzers

WAFFEN: Beschleunigerpistole (Bonus +1, INIT 0, Schaden 2, Kritisch 1, Weite Entfernung,)

AUSRÜSTUNG: Umgebungssensor, tragbares Labor, Bibliotheksdatenbank, Sanitätskasten, Exo-Anzug.

- ◆ **Zebo:** Eindeutig ein begabter Maschinist, aber er nimmt deine Anordnungen zu sehr auf die leichte Schulter.
- ◆ Rouya: Du bist dir nicht sicher, was ihren moralischen Kompass angeht, aber sie ist in unangenehmen Situationen sehr wertvoll.
- ◆ Samioh: Ein Manipulator durch und durch. Du bist nicht komplett immun gegen seinen Charme.
- ◆ Nima: Vertrauenswürdig und jemand, auf den du hörst. Allerdings ist klar, dass sein Verstand manchmal woanders ist.

*** HINTERGRUND**

Du gehörtest einst zu den wichtigsten Archäologen in der Kua-Sphäre und hattest einen lukrativen Vertrag mit dem Institut. Während eines Auftrags im Grenzland war deine Neugier jedoch stärker als du. Du hast dich an der Legionsblockade um einen alten Erstsiedler-Schiffsfriedhof vorbei geschlichen, alles im Namen der Wissenschaft. Aber die Expedition ging schrecklich schief. Du wurdest gefangen genommen, deine Funde zerstört und du unter Arrest gestellt. Dein Fehltritt hat dich alles gekostet. Du hast deine Sponsoren verloren, deinen Lehrstuhl, und deine Kollegen begannen dich zu meiden. Jetzt kommandierst du eine Besatzung aus Ausgestoßenen auf dem leichten Frachter Narzalus. Diesmal wird dir niemand sagen, was du zu tun hast.

	ATTRIBUTE			NAM	NAME: Dr. Armita Wana			HINTERGUND	HINTERGUND: Zenither		
STÄRKE			2	KONZ	YEPT: Wis	ssenschaftlerin		IKONE:	Der Tänze	r	
GESCHICKLICHKEIT			4	GRUF	PPENKONZEPT:	Entdecker		REPUTATION:		7	
VERSTAND			4	PERS	SÖNLICHES PRO	DBLEM: Rivale			##7### X/13%		
EMPATHIE			3	بــا مفدة					***	On a register for a	
	٠.			AU	ISSEHE	N	Á	r			
TRAUMA TREFFERPUNKTE		4.6		GESICHT: Intensive dunkle Augen KLEIDUNG: Alte Felduniform des Instituts							
(STÄRKE + GESCHICKLICHKE	IT)	1 / ·	6							rada (mark 1877)	
KRITISCHE WUNDEN:	(<u> </u>	<u>لا ل</u>		ВЕ	ZIEHUI	NGEN				КИМРЕ	
				SC 1:		Eindeutig ein begabter	Maschinist, abo	er er nimmt deine A	nordnungen		
				SC 2:	Rouya -	nst genug - Du bist dir nicht siche n Situationen sehr wer		oralischen Kompass	angeht, aber s	ie ist	
WILLENSKRAFTPUNKTE (VERSTAND + EMPATHIE)			7	SC 3:		- Ein Manipulator durc		u bist nicht völlig ir	nmun gegen se	inen	
)()		SC 4:	Nima - 3	Jemand, auf den du hörs es ist	st, aber es ist kl	ar, dass sein Verstar	d manchmal	X	
CTRAULING	1.		** P \$			NG		TALENTE			
STRAHLUNG	\			ER	FAHRU	NG		TALENTE Wahrheitss	ucher (Gri	uppe)	
								Wohlhaben	de Familie		
FERTIGKEITEN		Δ	ALLGEMEIN				SPEZIELL	Das Talent	des Tänze	rs	
BEOBACHTUNG (VERSTAND)			2	DATE	NDSCHINI	(VERSTAND)			0		
BEWEGLICHKEIT (GESCHICK	LICHKEI	т)		КОМІ	MANDIERE	N (EMPATHIE)	[1]	AUSRÜSTUN	G	вонц	
FERNKAMPF (GESCHICKLICH	KEIT)		1	KULT	UR (EMPA	THIE)	3	Umgebung	gssensor		
INFILTRATION (GESCHICKLIC	HKEIT)			MEDI	KURGIE (V	ZERSTAND)	1	² Tragbares			
KRAFTAKT (STÄRKE)				MYS1	ΓΙΚ (EMPAT	THIE)			sdatenban	ık	
MANIPULATION (EMPATHIE)			1	PILO	T (GESCHI	CKLICHKEIT)		Sanitätsk			
				TECH	NOLOGIE	(VERSTAND)		5 Exo-Anzu	9		
NAHKAMPF (STÄRKE)		W.			1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1						
NAHKAMPF (STÄRKE) ÜBERLEBEN (VERSTAND)		1	L J	WISS	ENSCHAFT	T (VERSTAND)	3	7			
				WISS	ENSCHAF	(VERSTAND)	3	8			
	BONUS	INIT	SCHADEN	KRIT	REICHW.	ANMERKUNGEN	NACHLADEN	7 8 9			
ÜBERLEBEN (VERSTAND)	BONUS +1	INIT O	SCHADEN 2					7 8 9			
ÜBERLEBEN (VERSTAND)				KRIT	REICHW.	ANMERKUNGEN	NACHLADEN				
ÜBERLEBEN (VERSTAND)				KRIT	REICHW.	ANMERKUNGEN	NACHLADEN		WERT	ANMERKUNG	
ÜBERLEBEN (VERSTAND)				KRIT	REICHW.	ANMERKUNGEN	NACHLADEN	10	wert 4	ANMERKUNG Schwer	
ÜBERLEBEN (VERSTAND)				KRIT	REICHW.	ANMERKUNGEN	NACHLADEN	PANZERUNG	4.0		
ÜBERLEBEN (VERSTAND)				KRIT	REICHW.	ANMERKUNGEN	NACHLADEN	PANZERUNG	4.0		
ÜBERLEBEN (VERSTAND)				KRIT	REICHW.	ANMERKUNGEN	NACHLADEN	PANZERUNG	4.0		

NIMA DOL-SOUFI



Jägerpilot, von der Vergangenheit heimgesucht

Du warst mal jemand, zu dem Leute aufgeschaut haben. Ein Pilot bei den Schwarzen Schwalben. Aber du musst irgendwie die Ikonen verärgert haben, denn du hast alles verloren. Jetzt bist du ein bloßer Schatten deines früheren Selbst, aber du liebst dein Handwerk noch immer. Und du kannst fliegen. Das ist alles, was zählt.

NIMA DOL-SOUFI

◆ KONZEPT: Pilot (Jägerpilot)

◆ Position: Pilot

◆ IKONE: Der Deckarbeiter◆ PROBLEM: Intensive Albträume

ATTRIBUTE:

STÄRKE 3, GESCHICKLICHKEIT 5, VERSTAND 3, EMPATHIE 3

TREFFERPUNKTE: 8

WILLENSKRAFTPUNKTE: 6

REPUTATION: 6

FERTIGKEITEN: Pilot 3, Datendschinn 3, Fernkampf 2,

Technologie 1, Überleben 1

TALENTE: Wahrheitssucher (Gruppentalent), Schwerelosigkeitsausbildung, Das Talent des Deckarbeiters

WAFFEN: Vulkan-Pistole (Bonus +1, INIT +1, Schaden 2, Kritisch 2, Kurze Reichweite, Leicht)

Ausrüstung: Fliegeranzug, Talisman, Handdüse, Comlink, Exo-Anzug.

♦ BEZIEHUNGEN ZU ANDEREN SC

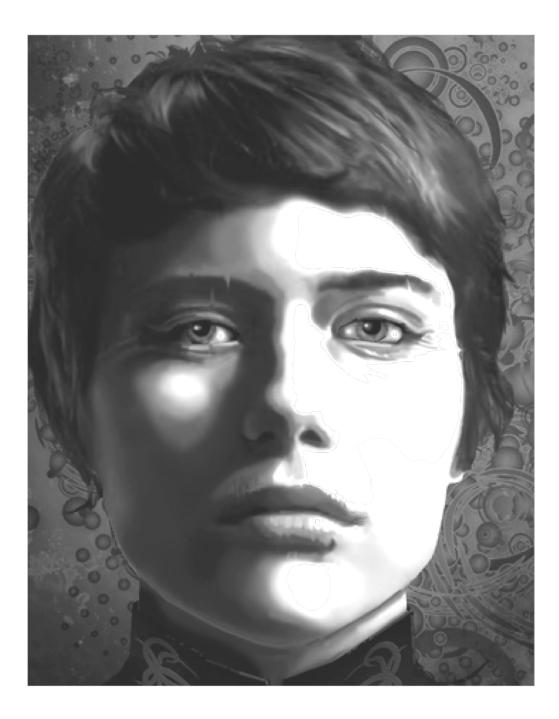
- ◆ **Dr. Wana:** Der Boss. Clever genug, um zu erkennen, dass sie nicht immer weiß, was das Beste ist.
- ◆ Rouya: Ein guter Mensch. Erinnert dich an deinen alten Flügelmann bei den Schwalben.
- ◆ Samioh: Hinterhältig. Du magst ihn nicht.
- ◆ Zebo: Wenn er nur mal den Mund halten könnte.

HINTERGRUND

Das Leben war gut. Du warst der Beste in deinem Jahrgang an der Pilotenakademie von Zenith, und wurdest als Mitglied der Schwarzen Schwalben ausgewählt. Du liebtest jede Minute im Cockpit deines schlanken Jägers. Du warst einer der Elite. Was hätte schiefgehen können? Wie sich herausstellte, alles. Eine schlechte Entscheidung, ein Sekundenbruchteil Zweifel, und zwei deiner Kameraden kamen um. Du wurdest entlassen und verleumdet. Voller Scham hast du Coriolis verlassen, um in den nebligen Spelunken des Mulukhad deine Sorgen in Alkohol zu ertränken. Die Zeit danach ist verschwommen. Jetzt fliegst du wieder, aber dieser Blechkübel ist keine Schwalbe. Trotzdem vergisst du dich ab und zu, und dann bist du wieder das junge Fliegerass, das durch das gesegnete Dunkel der Ikonen donnert.

ATTRIBUTE				NAME:	NAME: Nima Dol-Soufi			HINTERGUNE	Zenither	
STÄRKE		I	3	KONZEPT: Pilot (Jägerpilot)		Der Deckarbeiter				
GESCHICKLICHKEIT			5	GRUPF	GRUPPENKONZEPT: Entdecker			REPUTATION		6
VERSTAND 2			3	PERSÖ	ÖNLICHES PR	OBLEM: Intensiv	e Albträum	ie	<u> </u>	ONE THE
EMPATHIE			3	01462	# "# \ I \ _ #				e a silve e e e	TOTAL JUNEAU
	1 20			AUSSEHEN GESICHT: Müde grüne Augen KLEIDUNG: Pilotenuniform						
TRAUMA TREFFERPUNKTE										
(STÄRKE + GESCHICKLICHKE	EIT)		8							
KRITISCHE WUNDEN:		,		BE	ZIEHU	NGEN				KUMPE
				SC 1:		na - Der Boss. Clever Beste ist	genug, um zu ei	rkennen, dass sie ni	cht immer weiß	,
						- Eine gute Person. E	rinnert dich an d	leinen alten Flügelm	ıann bei den Scl	hwalben x
VILLENSKRAFTPUNKTE VERSTAND + EMPATHIE)			SC 3:	Samioh	ı - Hinterhältig. Du m	nagst ihn nicht				
)(_)(SC 4:	Zebo -	Wenn er nur mal den	Mund halten könr	nte		
STRAHLUNG				ERI	FAHRU	ING		TALENTE		
								Wahrheits	sucher (Gr	uppe)
								Schwerelo	sigkeitsaus	sbildung
FERTIGKEITEN	fit.	AL	LGEMEIN				SPEZIELL	Das Talent	des Decka	rbeiters
BEOBACHTUNG (VERSTAND)				DATEN	NDSCHINI	N (VERSTAND)	3			CT 7 CT
				KOMMANDIEREN (EMPATHIE)				AUSRÜSTUNG		
BEWEGLICHKEIT (GESCHICK	(LICHKEI	r) [комм	IANDIERE	N (EMPATHIE)				BONU
BEWEGLICHKEIT (GESCHICK FERNKAMPF (GESCHICKLICH	75/8-8/ Profes	\ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \	2	A Day	IANDIERE UR (EMPA			Fliegeran		BONU
	HKEIT)	\ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \	2	KÜLTÜ	UR (EMPA			Fliegeran Talisman	zug	BONU
FERNKAMPF (GESCHICKLICH	HKEIT)	\ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \	2	KÜLTÜ	UR (EMPA	THIE) /ERSTAND)		Fliegeran Talisman Handdüse	zug	BONU
FERNKAMPF (GESCHICKLICH	HKEIT)	\ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \	2	KULTU MEDIK MYSTI	UR (EMPA KURGIE (V IK (EMPA	THIE) /ERSTAND)	3	Fliegeran Talisman Handdüse Komlink	zug	BONU
FERNKAMPF (GESCHICKLICH INFILTRATION (GESCHICKLI KRAFTAKT (STÄRKE)	HKEIT)	\ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \	2	KULTU MEDIK MYSTI PILOT	UR (EMPA KURGIE (V IK (EMPA'	THIE)	3	Fliegeran Talisman Handdüse	zug	BONU
FERNKAMPF (GESCHICKLICH INFILTRATION (GESCHICKLI KRAFTAKT (STÄRKE) MANIPULATION (EMPATHIE)	HKEIT)		2	MEDIK MYSTI PILOT TECHN	UR (EMPA KURGIE (V IK (EMPA (GESCHI NOLOGIE	THIE) THIE) CKLICHKEIT)		Fliegeran Talisman Handdüse Komlink	zug	BONU
FERNKAMPF (GESCHICKLICH INFILTRATION (GESCHICKLIC KRAFTAKT (STÄRKE) MANIPULATION (EMPATHIE) NAHKAMPF (STÄRKE)	HKEIT)			MEDIK MYSTI PILOT TECHN	UR (EMPA KURGIE (V IK (EMPA (GESCHI NOLOGIE	THIE) (VERSTAND) (VERSTAND)		Fliegeran Talisman Handdüse Komlink	zug	BONU
FERNKAMPF (GESCHICKLICH INFILTRATION (GESCHICKLIC KRAFTAKT (STÄRKE) MANIPULATION (EMPATHIE) NAHKAMPF (STÄRKE) ÜBERLEBEN (VERSTAND) WAFFEN	CHKEIT)		1	MEDIK MYSTI PILOT TECHN WISSE	UR (EMPA KURGIE (V IK (EMPA' (GESCHI NOLOGIE ENSCHAF	THIE) CKLICHKEIT) (VERSTAND) T (VERSTAND) ANMERKUNGEN	1	Fliegeran Talisman Handdüse Komlink	zug	BONU
FERNKAMPF (GESCHICKLICH INFILTRATION (GESCHICKLIC KRAFTAKT (STÄRKE) MANIPULATION (EMPATHIE) NAHKAMPF (STÄRKE) ÜBERLEBEN (VERSTAND) WAFFEN	CHKEIT) BONUS	NIT.	1 SCHADEN	KULTU MEDIK MYSTI PILOT TECHN WISSE	UR (EMPA KURGIE (V IK (EMPA (GESCHI NOLOGIE ENSCHAF	THIE) CKLICHKEIT) (VERSTAND) T (VERSTAND) ANMERKUNGEN	1 NACHLADEN	Fliegeran Talisman Handdüse Komlink	zug	BONU
FERNKAMPF (GESCHICKLICH INFILTRATION (GESCHICKLIC KRAFTAKT (STÄRKE) MANIPULATION (EMPATHIE) NAHKAMPF (STÄRKE) ÜBERLEBEN (VERSTAND) WAFFEN	CHKEIT) BONUS	NIT.	1 SCHADEN	KULTU MEDIK MYSTI PILOT TECHN WISSE	UR (EMPA KURGIE (V IK (EMPA (GESCHI NOLOGIE ENSCHAF	THIE) CKLICHKEIT) (VERSTAND) T (VERSTAND) ANMERKUNGEN	1 NACHLADEN	1 Fliegeran 2 Talisman 3 Handdüse 4 Komlink 5 Exo-Anzu 6 7 8	zug	ANMERKUNG
FERNKAMPF (GESCHICKLICH INFILTRATION (GESCHICKLIC KRAFTAKT (STÄRKE) MANIPULATION (EMPATHIE) NAHKAMPF (STÄRKE) ÜBERLEBEN (VERSTAND) WAFFEN	CHKEIT) BONUS	NIT.	1 SCHADEN	KULTU MEDIK MYSTI PILOT TECHN WISSE	UR (EMPA KURGIE (V IK (EMPA (GESCHI NOLOGIE ENSCHAF	THIE) CKLICHKEIT) (VERSTAND) T (VERSTAND) ANMERKUNGEN	1 NACHLADEN	1 Fliegeran 2 Talisman 3 Handdüse 4 Komlink 5 Exo-Anzu 6 7 8 9 10	zug e	
FERNKAMPF (GESCHICKLICH INFILTRATION (GESCHICKLIC KRAFTAKT (STÄRKE) MANIPULATION (EMPATHIE) NAHKAMPF (STÄRKE) ÜBERLEBEN (VERSTAND) WAFFEN	CHKEIT) BONUS	NIT.	1 SCHADEN	KULTU MEDIK MYSTI PILOT TECHN WISSE	UR (EMPA KURGIE (V IK (EMPA (GESCHI NOLOGIE ENSCHAF	THIE) CKLICHKEIT) (VERSTAND) T (VERSTAND) ANMERKUNGEN	1 NACHLADEN	1 Fliegeran 2 Talisman 3 Handdüse 4 Komlink 5 Exo-Anzu 6 7 8	zug e	
FERNKAMPF (GESCHICKLICH INFILTRATION (GESCHICKLIC KRAFTAKT (STÄRKE) MANIPULATION (EMPATHIE) NAHKAMPF (STÄRKE) ÜBERLEBEN (VERSTAND) WAFFEN	CHKEIT) BONUS	NIT.	1 SCHADEN	KULTU MEDIK MYSTI PILOT TECHN WISSE	UR (EMPA KURGIE (V IK (EMPA (GESCHI NOLOGIE ENSCHAF	THIE) CKLICHKEIT) (VERSTAND) T (VERSTAND) ANMERKUNGEN	1 NACHLADEN	1 Fliegeran 2 Talisman 3 Handdüse 4 Komlink 5 Exo-Anzu 6 7 8 9 10	zug e	

ROUYA GHALLAB



Desillusionierte Ex-Legionärin

Du bist der Fels in dieser Mannschaft, die einzige, die eine Unze Führungsqualität in sich hat. Du hast Truppen angeführt, in vergessenen Dschungelschlachten, über abgelegene Ebenen und gewaltige Eisfelder. Aber jetzt bist du hier: mit dieser Mannschaft aus Sonderlingen und Ausgestoßenen, die keine Disziplin kennen.

ROUYA GHALLAB

◆ KONZEPT: Soldat (Legionär)
 ◆ POSITION: Bordschütze
 ◆ IKONE: Die Richterin

◆ PROBLEM: Von der Legion gejagt

ATTRIBUTE:

STÄRKE 4, GESCHICKLICHKEIT 5, VERSTAND 3, EMPATHIE 2

TREFFERPUNKTE: 9

WILLENSKRAFTPUNKTE: 5

REPUTATION: 3

FERTIGKEITEN: Fernkampf 3, Nahkampf 2, Kraftakt 2,

Kommandieren 1, Beweglichkeit 1, Beobachtung 1

Das Talent der Richterin

WAFFEN: Legionärskarabiner (Bonus +1, INIT 0, Schaden 3, Kritisc

TALENTE: Wahrheitssucher (Gruppentalent), Kampferfahren,

WAFFEN: Legionärskarabiner (Bonus +1, INIT 0, Schaden 3, Kritisch 2, Weite Entfernung, Automatisches Feuer), Duramesser (Bonus 0, INIT +1, Schaden 2, Kritisch 1, Kurze Entfernung, Leicht)

Ausrüstung: Leichte Rüstung (4), Comlink, Exo-Anzug.

BEZIEHUNGEN ZU ANDEREN SC

- ◆ Dr. Wana: Kompetent, aber nicht als Anführer geeignet. Du weißt, was man dafür braucht.
- ◆ Zebo: Meint es gut, redet zu viel.
- ◆ Samioh: Mehr, als man auf den ersten Blick sieht. Jemand, dem du vertraust.
- ◆ Nima: Wird von der Vergangenheit heimgesucht. Steht dir am nächsten.

HINTERGRUND

Du bist in den Slums des Konglomerats auf Kua aufgewachsen. Schon früh hast du gelernt, dass Stärke alles ist. Du hast gelernt zu überleben. Du hast dich bei der Legion verpflichtet und bist schnell im Rang aufgestiegen. Wenn es diesen einen Zwischenfall nicht gegeben hätte, dann würdest du vermutlich noch immer in der Legion dienen. Aber es hat ihn gegeben, und du hast mitansehen müssen, wie zu viel unschuldiges Blut vergossen wurde. Du bist desertiert und hast dein altes Leben und die Legion zurückgelassen. Jetzt wirst du von deinen früheren Kameraden gejagt und bist immer auf der Flucht. Aber zumindest bist du frei.

ATTRIB	UTÉ :		# (S)	
STÄRKE		40176		•
GESCHICKL	ICHKEIT			5
VERSTAND				3
			\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\	
EMPATHIE				2

	2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2				50
	PUNKTE + GESCHICI	KLICHKELT		9	
RITISCHE	WUNDEN:				
	KRAFTPUN		1		Ņ.

NAME: Rouya Ghallab	HINTERGUND: Erstgeborene
KONZEPT: Soldatin (Legionärin)	IKONE: Die Richterin
GRUPPENKONZEPT: Entdecker	REPUTATION: 3
PERSÖNLICHES PROBLEM: Von der Legion gejagt	

KLEIDUNG:	Schwarz
GESICHT:	Stählerne Augen, Narbe
AUSS	EHEN

BE	ZIEHUNGEN	KUMPEL
SC 1:	Dr Wana - Kompetent, aber nicht als Anführer geeignet. Du weißt, was man dafür braucht	
SC 2:	Zebo - Meint es gut, redet zuviel	
SC 3:	Samioh - Mehr, als man auf den ersten Blick sieht. Jemand, dem du vertraust	
SC 4:	Nima - Von der Vergangenheit heimgesucht. Steht dir am nächsten	(x)

STRAHL	JNG		

ERFAHRU	JNG		

FERTIGKEITEN	SPEZIELL
BEOBACHTUNG (VERSTAND)	DATENDSCHINN (VERSTAND)
BEWEGLICHKEIT (GESCHICKLICHKEIT)	KOMMANDIEREN (EMPATHIE)
FERNKAMPF (GESCHICKLICHKEIT) 2	KULTUR (EMPATHIE)
INFILTRATION (GESCHICKLICHKEIT)	MEDIKURGIE (VERSTAND)
KRAFTAKT (STÄRKE)	MYSTIK (EMPATHIE)
MANIPULATION (EMPATHIE)	PILOT (GESCHICKLICHKEIT)
NAHKAMPF (STÄRKE)	TECHNOLOGIE (VERSTAND)
ÜBERLEBEN (VERSTAND)	WISSENSCHAFT (VERSTAND)

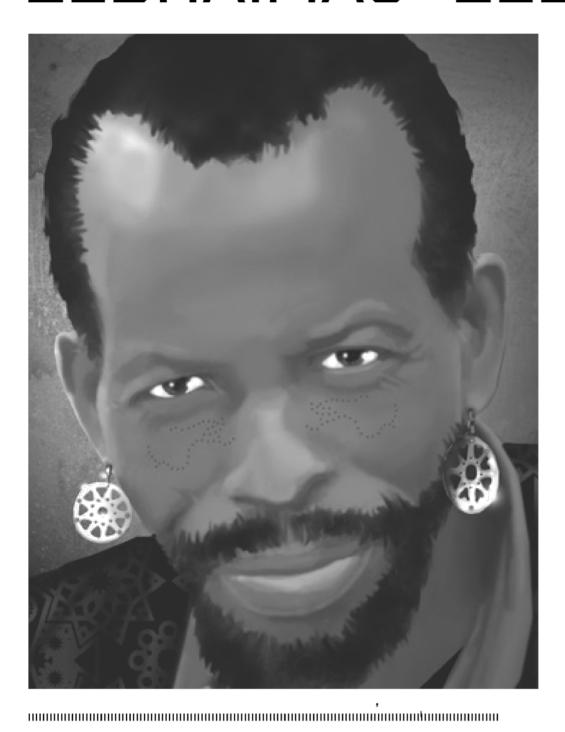
WAFFEN	BONUS	INIT	SCHADEN	KRIT	REICHW.	ANMERKUNGEN	NACHLADEN
Legionärskarabiner	+1	+0	3	2	Weit	Automatisch	x x x
Duramesser	+0	+1	2	1	Nah	Leicht	
							000

TALENTE	
Wahrheitssucher (Gruppe)	
Kampferfahren	
Das Talent der Richterin	
AUSRÜSTUNG	BONUS
Komlink	
² Exo-Anzug	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	

PANZERUNG	WERT	ANMERKUNG
Leichte Rüstung	4	

1	
1	
1	
1	
1	
1	
1	
1	
1	
1	
1	
1	
1	
1	
1	
1	
1	
1	
ı	
ı	
1	
1	
1	
1	
ı	
ı	
ı	
1	
1	
1	
ı	
1	
ı	
ı	
ı	
ı	
ı	
ı	
ı	
ı	
1	

ZEBRAIMAS "ZEBO" HUTUL



Frommer Maschinist

Du dankst den Ikonen für dein Leben.
Du hast einmal den falschen Lebensweg
eingeschlagen und dich dabei fast
verloren. Jetzt bist du auf dem richtigen
Weg. Du bist stolz darauf, dich um die
Gravitonprojektoren des Schiffs und deine
Kameraden zu kümmern. Die größte aller
Missionen ist es, dafür zu sorgen, dass
deine Freunde im heiligen Licht der Ikonen
wandeln.

ZEBARAIMAS "ZEBO" HUTUL

◆ KONZEPT: Schiffsarbeiter (Maschinist)

◆ Position: Maschinist ◆ IKONE: Der Spieler

◆ PROBLEM: Süchtig nach Arrash

ATTRIBUTE:

STÄRKE 4, GESCHICKLICHKEIT 3, VERSTAND 4, EMPATHIE 4

TREFFERPUNKTE: 7

WILLENSKRAFTPUNKTE: 8

REPUTATION: 2

FERTIGKEITEN: Technologie 3, Nahkampf 2, Kraftakt 2, Datendschinn 1

TALENTE: Wahrheitssucher (Gruppentalent), Exospezialist, Das Talent der Spielerin

WAFFEN: Hydraulikhammer (Bonus 0, INIT 0, Schaden 4, CRIT 3, Nahe Entfernung, Schwer)

Ausrüstung: Werkzeug, Umweltsensor, Exo-Anzug, Hyperseil, Arrash.

☼ BEZIEHUNGEN ZU ANDEREN SC

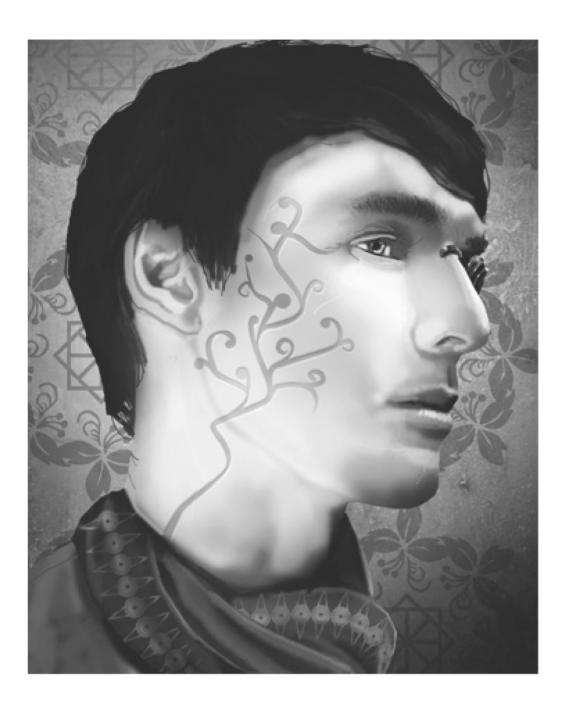
- ◆ Dr. Wana: Die Akbar des Schiffes. Schlau und zäh, aber manchmal zu fordernd...
- ◆ Rouya: Kompetent und tödlich, muss sich entspannen!
- ◆ Samioh: Eitel und albern, mit einem Herz aus Gold. Wie ein zusätzlicher Bruder für dich.
- ♦ Nima: Glaubt immer noch, er ist ein Fliegerass. Darüber kann man sich schon ein bisschen lustig machen.

HINTERGRUND

Du wurdest auf dem abgelegenen Ehad im Ehadu-System geboren und warst einst ein Schmuggler - ein Kleinkrimineller. Du redest nicht gern darüber, das liegt alles in der Vergangenheit. Aber die Narben hast du noch. Die Verbrechen, die du mit ansehen musstest, haben Spuren auf deiner Seele hinterlassen. Für eine Weile hast du dich fast in der Dunkelheit verloren. Aber die Ikonen wurden dein Trost und deine Erlösung. Jetzt weißt du, dass du eine Berufung und eine Verpflichtung hast, deine Freunde niemals im Stich zu lassen. Du bekämpfst die Dunkelheit mit Scherzen, Liebe und Fröhlichkeit. Und du wirst niemals zu deinen alten Wegen zurückkehren.

ATTRIBUTE				NAM	E Zebr	aimas		HINTERGUND: Erstgeborener	•
STÄRKE		Jones Comments	4	KON	ZEPT: Sch	niffsarbeiter		IKONE: Der Spieler	
GESCHICKLICHKEIT	1 Ban	Joanne	3	• GRU	PPENKONZEPT	Entdecker	REPUTATION:	2	
VERSTAND			5	PERS	SÖNLICHES PRI	OBLEM: Süchtig na	ch Arras	sh	***
EMPATHIE		80 - 1 - 1 - 1 - 1 - 1 - 1 - 1 - 1 - 1 -	3		FAULT				g, ····
TRAUMA					JSSEHE			A	
TREFFERPUNKTE	1	of 00000	7		GO	towierte Arme,		Augen	
(STÄRKE + GESCHICKLICHKEI	T) .				ı a	· ·	Weste		- P - Q - C
KRITISCHE WUNDEN:	10 (; ,)	₹=		BE	ZIEHU	NGEN			KUMPEL
				SC 1:	or wan	ı a - Die Akbar des Schiffe u fordernd	es. Schlau ur	nd hart wie ein Diamant, aber manchmal	
						- Kompetent und tödlich,		·	
WILLENSKRAFTPUNKTE (VERSTAND + EMPATHIE)			8	٠	für dich			aus Gold. Wie ein zusätzlicher Bruder	
				SC 4:	· Nima -	Glaubt immer, er sei ein F	liegerass		
STRAHLUNG				ER	RFAHRU	ING (TALENTE	
								Wahrheitssucher (Gruppe)	
		S. D. R.					- VATE - 1	Exo-Spezialist	
FERTIGKEITEN	1	Δ -	LLGEMEIN		X W no sp		SPEZIELL	Das Talent des Spielers	
BEOBACHTUNG (VERSTAND)		, o ,		DATE	NDSCHINI	N (VERSTAND)	1	AUSRÜSTUNG	BONUS
BEWEGLICHKEIT (GESCHICKL	ICHKEI	(T) 2000 11 15		KOMI	MANDIERE	N (EMPATHIE)	Werkzeuge	+1	
FERNKAMPF (GESCHICKLICH	KEIT)			KULT	TUR (EMPA	THIE)	² Umweltsensor		
INFILTRATION (GESCHICKLIC	HKEIT)			MEDIKURGIE (VERSTAND) 3 Exo-Anzug				³ Exo-Anzug	
KRAFTAKT (STÄRKE)			2	MYSTIK (EMPATHIE) Hyperseil					
MANIPULATION (EMPATHIE)		**************************************		1111	Rose A	CKLICHKEIT)		⁵ Arrash	
NAHKAMPF (STÄRKE)			2	<i>ा, २</i> १,४	25 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10	(VERSTAND)	3	6	
ÜBERLEBEN (VERSTAND)	-7) of	المحبر		WISS	SENSCHAF	T (VERSTAND)		7	
WAFFEN	BONUS	INIT	SCHADEN	KRIT	REICHW.	ANMERKUNGEN	NACHLADEN	8	
Hydraulikhammer	0	0	4	3	Nah	Schwer		10	
								PANZERUNG WERT ANMERI	KUNG
								Exo-Anzug 2 Spe	rrig
				-					

SAMIOH AMIN



Abenteuerlustiger Kurtisan

Du bist ein soziales Chamäleon. Du fühlst dich in den eleganten Boudoirs von Coriolis und den zwielichtigen Kneipen des Mulukhad gleichermaßen zu Hause. Aber obwohl du die Kunst der Kurtisanen vollständig gemeistert hast, ist der Nervenkitzel des Abenteuers die Droge deiner Wahl. Dies ist der Grund, warum du dich der bunt zusammengewürfelten Mannschaft dieses Raumschiffs angeschlossen hast. Ihr seid alle verschieden, aber die Suche nach etwas anderem vereint euch.

SAMIOH AMIN

◆ KONZEPT: Künstler (Kurtisan)◆ POSITION: Sensorbediener

◆ IKONE: Der Bote

◆ PROBLEM: Mächtiger Feind (Würdenträger von Coriolis)

ATTRIBUTE:

STÄRKE 2, GESCHICKLICHKEIT 4, VERSTAND 3, EMPATHIE 5

TREFFERPUNKTE: 6 WILLENSKRAFTPUNKTE: 8

REPUTATION: 8

FERTIGKEITEN: Manipulation 3, Beobachtung 2, Infiltration 2, Kultur 1, Datendschinn 1, Fernkampf 1

TALENTE: Wahrheitssucher (Gruppentalent), Verführerisch, Das Talent des Boten

WAFFEN: Vulkan-Grille (Bonus +1, INIT +2, Schaden 2, Kritisch 2, Kurze Reichweite, Leicht)

AUSRÜSTUNG: Tabula, dabaranischer Wein, elegante Kleidung, Comlink, Exo-Anzug.

☼ BEZIEHUNGEN ZU ANDEREN SC

- ◆ Dr. Wana: Clever und tapfer, aber nicht dein Typ.
- ◆ Rouya: Heimlichtuerisch und düster. Das gefällt dir!
- ◆ **Zebo:** Das Herz des Schiffs. Du würdest für ihn sterben.
- ◆ Nima: Schrullig und vor allem an Maschinen interessiert. Ihr seid nie warm miteinander geworden.

*** HINTERGRUND**

Du warst der talentierteste Schüler in deinem Jahrgang am Propaganda-Lyzeum des Bulletins. Wenn es nach deinen Eltern gegangen wäre, wärst du wahrscheinlich Gouverneur einer abgelegenen Dschungelprovinz geworden. Aber dein Hunger nach dem Leben und deine Neugier waren stärker als du. Du bist nicht nur so scharf wie eine Merkuriumklinge, sondern auch schöner als ein Sonnenuntergang über Mira. Nach einer Zeit des ausgiebigen Kontakteknüpfens und diskreter Affären erkanntest du deine Bestimmung. Du solltest ein Kurtisan sein, und du bist gut darin.

2
4
3
The second of th

IKA	UMA	<u>L.</u>	برا		ψ_{ν}	14	
The second of the	FERPU	NKTE Beschi	CKLIO	HKEIT		(42 · 22 · 2	6
KRITISO	CHE WUN	DEN:	The Party	- p	i Drive iller to		
- News-	BEVET-1-1-1-1		N. C			v	
SCHOOL SERVICE STREET	State of State of	AFTPU					8
	CTAND	+ EMP	ATHIE				•

NAME: Samioh Amin	HINTERGUND: Zenither				
KONZEPT: Künstler (Kurtisan)	IKONE: Der Bote				
GRUPPENKONZEPT: Entdecker	REPUTATION: 2 3				
PERSÖNLICHES PROBLEM: Mächtiger Feind (Würdenträger von der Coriolis)				

AUSS GESICHT:	EHEN Wunderschönes Gesicht, wirbelnde Tätowierungen
	wunderschones desicht, wirbeinde ratowierungen
KLEIDUNG:	Algorische Seide

BE	ZIEHUNGEN	KUMPEL
SC 1:	Dr Wana - Clever und tapfer, aber nicht dein Typ	X
SC 2:	Rouya - Geheimnistuerisch und düster. Das gefällt dir	x
SC 3:	Zebo - Das Herz des Schiffes. Du würdest für ihn sterben	x
SC 4:	Nima - Marottig und vor allem an Maschinen interessiert. Ihr seid nie miteinander warm geworden	(x)

BEWEGLICHKEIT (GESCHICKLICHKEIT)	KOMMANDIEREN (EMPATHIE)
BEOBACHTUNG (VERSTAND) 2	DATENDSCHINN (VERSTAND)
FERTIGKEITEN	1EIN DE LE
STRAHLUNG	ERFAHRUNG

FERTIGKEITEN	ALLGEMEIN	SPEZIELL
BEOBACHTUNG (VERSTAND)	2	DATENDSCHINN (VERSTAND)
BEWEGLICHKEIT (GESCHICKLICHKEIT)		KOMMANDIEREN (EMPATHIE)
FERNKAMPF (GESCHICKLICHKEIT)	1	KULTUR (EMPATHIE)
INFILTRATION (GESCHICKLICHKEIT)	2	MEDIKURGIE (VERSTAND)
KRAFTAKT (STÄRKE)		MYSTIK (EMPATHIE)
MANIPULATION (EMPATHIE)	3	PILOT (GESCHICKLICHKEIT)
NAHKAMPF (STÄRKE)		TECHNOLOGIE (VERSTAND)
ÜBERLEBEN (VERSTAND)		WISSENSCHAFT (VERSTAND)

WAFFEN	BONUS	INIT	SCHADEN	KRIT	REICHW.	ANMERKUNGEN	NACHLADEN
Vulkan-Grille	+1	+2	2	2	Kurz	Leicht, Klein	

TALENTE
Wahrheitssucher (Gruppe)
Verführerisch
Das Talent des Boten

Αl	JSRÜSTUNG	BONUS
1	Tabula	
2	Dabaranischer Wein	
3	Exo-Anzug	
4	Komlink	
5	Elegante Kleidung	
6		
7		
8		
9		
10		

Exo-Anzug	2	Sperrig
PANZERUNG	WERT	ANMERKUNG