

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.



⚙️ BEZIEHUNGEN ZU ANDEREN SC

- ◆ **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

STÄRKE

2

GESCHICKLICHKEIT

4

VERSTAND

4

EMPATHIE

3

TRAUMA

TREFFERPUNKTE
(STÄRKE + GESCHICKLICHKEIT)

6

KRITISCHE WUNDEN:

WILLENSKRAFTPUNKTE
(VERSTAND + EMPATHIE)

7

STRAHLUNG

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

WAFFEN	BONUS	INIT	SCHADEN	KRIT	REICHW.	ANMERKUNGEN	NACHLADEN
Beschleunigerpistole	+1	0	2	1	Weit	Schalldämpfer	x

NAME: Dr. Armita Wana

HINTERGUND: Zenither

KONZEPT: Wissenschaftlerin

IKONE: Der Tänzer

GRUPPENKONZEPT: Entdecker

REPUTATION: 7

PERSÖNLICHES PROBLEM: Rivale

AUSSEHEN

GESICHT: Intensive dunkle Augen

KLEIDUNG: Alte Felduniform des Instituts

BEZIEHUNGEN	KUMPEL
SC 1: Zebo - Eindeutig ein begabter Maschinist, aber er nimmt deine Anordnungen nicht ernst genug	
SC 2: Rouya - Du bist dir nicht sicher, was ihren moralischen Kompass angeht, aber sie ist in harten Situationen sehr wertvoll	
SC 3: Samioh - Ein Manipulator durch und durch. Du bist nicht völlig immun gegen seinen Charme	
SC 4: Nima - Jemand, auf den du hörst, aber es ist klar, dass sein Verstand manchmal woanders ist	x

ERFAHRUNG

TALENTE

Wahrheitssucher (Gruppe)

Wohlhabende Familie

Das Talent des Tänzers

AUSRÜSTUNG	BONUS
1 Umgebungssensor	
2 Tragbares Labor	
3 Bibliotheksdatenbank	
4 Sanitätskasten	
5 Exo-Anzug	
6	
7	
8	
9	
10	

PANZERUNG	WERT	ANMERKUNG
Exo-Anzug	4	Schwer

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.

- ◆ **KONZEPT:** Pilot (Jägerpilot)
- ◆ **POSITION:** Pilot
- ◆ **IKONE:** Der Deckarbeiter
- ◆ **PROBLEM:** Intensive Alpträume

STÄRKE 3, GESCHICKLICHKEIT 5, VERSTAND 3, EMPATHIE 3

WILLENSKRAFTPUNKTE: 6

FERTIGKEITEN: Pilot 3, Datenschinn 3, Fernkampf 2, Technologie 1, Überleben 1

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

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. Erinnerst dich an deinen alten Flügelmann bei den Schwalben.
- ◆ **Samioh:** Hinterhältig. Du magst ihn nicht.
- ◆ **Zebo:** Wenn er nur mal den Mund halten könnte.

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

STÄRKE

3

GESCHICKLICHKEIT

5

VERSTAND

3

EMPATHIE

3

TRAUMA

TREFFERPUNKTE
(STÄRKE + GESCHICKLICHKEIT)

8

KRITISCHE WUNDEN:

WILLENSKRAFTPUNKTE
(VERSTAND + EMPATHIE)

6

STRAHLUNG

NAME: Nima Dol-Soufi

HINTERGUND: Zenither

KONZEPT: Pilot (Jägerpilot)

IKONE: Der Deckarbeiter

GRUPPENKONZEPT: Entdecker

REPUTATION: 6

PERSÖNLICHES PROBLEM: Intensive Albträume

AUSSEHEN

GESICHT: Müde grüne Augen

KLEIDUNG: Pilotenuniform

BEZIEHUNGEN

SC 1: Dr Wana - Der Boss. Clever genug, um zu erkennen, dass sie nicht immer weiß, was das Beste ist

SC 2: Rouya - Eine gute Person. Erinnerst dich an deinen alten Flügelmann bei den Schwalben

x

SC 3: Samioh - Hinterhältig. Du magst ihn nicht

SC 4: Zebo - Wenn er nur mal den Mund halten könnte

ERFAHRUNG

TALENTE

Wahrheitssucher (Gruppe)

Schwereelosigkeitsausbildung

Das Talent des Deckarbeiters

FERTIGKEITEN

ALLGEMEIN

SPEZIELL

BEOBACHTUNG (VERSTAND)

DATENDSCHINN (VERSTAND)

3

BEWEGLICHKEIT (GESCHICKLICHKEIT)

KOMMANDIEREN (EMPATHIE)

FERNKAMPF (GESCHICKLICHKEIT)

2

KULTUR (EMPATHIE)

INFILTRATION (GESCHICKLICHKEIT)

MEDIKURGIE (VERSTAND)

KRAFTAKT (STÄRKE)

MYSTIK (EMPATHIE)

MANIPULATION (EMPATHIE)

PILOT (GESCHICKLICHKEIT)

3

NAHKAMPF (STÄRKE)

TECHNOLOGIE (VERSTAND)

1

ÜBERLEBEN (VERSTAND)

1

WISSENSCHAFT (VERSTAND)

WAFFEN

BONUS

INIT

SCHADEN

KRIT

REICHW.

ANMERKUNGEN

NACHLADEN

Vulkanpistole

+1

+1

2

2

Kurz

Klein

x

x

AUSRÜSTUNG

BONUS

1 Fliegeranzug

2 Talisman

3 Handdüse

4 Komlink

5 Exo-Anzug

6

7

8

9

10

PANZERUNG

WERT

ANMERKUNG

Fliegeranzug

1

ATTRIBUTE

STÄRKE

4

GESCHICKLICHKEIT

5

VERSTAND

3

EMPATHIE

2

TRAUMA

TREFFERPUNKTE
(STÄRKE + GESCHICKLICHKEIT)

9

KRITISCHE WUNDEN:

WILLENSKRAFTPUNKTE
(VERSTAND + EMPATHIE)

5

STRAHLUNG

NAME: Rouya Ghallab

HINTERGUND: Erstgeborene

KONZEPT: Soldatin (Legionärin)

IKONE: Die Richterin

GRUPPENKONZEPT: Entdecker

REPUTATION: 3

PERSÖNLICHES PROBLEM: Von der Legion gejagt

AUSSEHEN

GESICHT: Stählerne Augen, Narbe

KLEIDUNG: Schwarz

BEZIEHUNGEN

SC 1: Dr Wana - Kompetent, aber nicht als Anführer geeignet. Du weißt, was man dafür braucht

KUMPEL

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

ERFAHRUNG

TALENTE

Wahrheitssucher (Gruppe)

Kampferfahren

Das Talent der Richterin

AUSRÜSTUNG

BONUS

1 Komlink

2 Exo-Anzug

3

4

5

6

7

8

9

10

PANZERUNG

WERT

ANMERKUNG

Leichte Rüstung

4

FERTIGKEITEN

ALLGEMEIN

SPEZIELL

BEOBACHTUNG (VERSTAND)

1

DATENDSCHINN (VERSTAND)

BEWEGLICHKEIT (GESCHICKLICHKEIT)

1

KOMMANDIEREN (EMPATHIE)

1

FERNKAMPF (GESCHICKLICHKEIT)

2

KULTUR (EMPATHIE)

INFILTRATION (GESCHICKLICHKEIT)

MEDIKURGIE (VERSTAND)

KRAFTAKT (STÄRKE)

2

MYSTIK (EMPATHIE)

MANIPULATION (EMPATHIE)

PILOT (GESCHICKLICHKEIT)

NAHKAMPF (STÄRKE)

3

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	

*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.*

- ◆ **KONZEPT:** Schiffsarbeiter (Maschinist)
- ◆ **POSITION:** Maschinist
- ◆ **IKONE:** Der Spieler
- ◆ **PROBLEM:** Süchtig nach Arrash

STÄRKE 4, GESCHICKLICHKEIT 3, VERSTAND 4, EMPATHIE 4

WILLENSKRAFTPUNKTE: 8

FERTIGKEITEN: Technologie 3, Nahkampf 2, Krafttakt 2, Datenschinn 1

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

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

- ◆ **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.

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.

[illegible]

ATTRIBUTE

STÄRKE

4

GESCHICKLICHKEIT

3

VERSTAND

5

EMPATHIE

3

TRAUMA

TREFFERPUNKTE
(STÄRKE + GESCHICKLICHKEIT)

7

KRITISCHE WUNDEN:

WILLENSKRAFTPUNKTE
(VERSTAND + EMPATHIE)

8

STRAHLUNG

NAME: Zebraimas

HINTERGUND: Erstgeborener

KONZEPT: Schiffsarbeiter

IKONE: Der Spieler

GRUPPENKONZEPT: Entdecker

REPUTATION: 2

PERSÖNLICHES PROBLEM: Süchtig nach Arrash

AUSSEHEN

GESICHT: Goldene Ohrringe, warme Augen

KLEIDUNG: Tätowierte Arme, Weste

BEZIEHUNGEN

SC 1: Dr Wana - Die Akbar des Schiffes. Schlau und hart wie ein Diamant, aber manchmal etwas zu fordernd...

KUMPEL

SC 2: Rouya - Kompetent und tödlich, muss sich entspannen!

SC 3: Samioh - Eitel und albern, mit einem Herz aus Gold. Wie ein zusätzlicher Bruder für dich

X

SC 4: Nima - Glaubt immer, er sei ein Fliegerass

ERFAHRUNG

TALENTE

Wahrheitssucher (Gruppe)

Exo-Spezialist

Das Talent des Spielers

FERTIGKEITEN

ALLGEMEIN

SPEZIELL

BEOBSACHTUNG (VERSTAND)

DATENDSCHINN (VERSTAND)

1

BEWEGLICHKEIT (GESCHICKLICHKEIT)

KOMMANDIEREN (EMPATHIE)

FERNKAMPF (GESCHICKLICHKEIT)

KULTUR (EMPATHIE)

INFILTRATION (GESCHICKLICHKEIT)

MEDIKURGIE (VERSTAND)

KRAFTAKT (STÄRKE)

2

MYSTIK (EMPATHIE)

MANIPULATION (EMPATHIE)

PILOT (GESCHICKLICHKEIT)

NAHKAMPF (STÄRKE)

2

TECHNOLOGIE (VERSTAND)

3

ÜBERLEBEN (VERSTAND)

WISSENSCHAFT (VERSTAND)

WAFFEN	BONUS	INIT	SCHADEN	KRIT	REICHW.	ANMERKUNGEN	NACHLADEN
Hydraulikhammer	0	0	4	3	Nah	Schwer	

AUSRÜSTUNG

BONUS

1

Werkzeuge

+1

2

Umweltsensor

3

Exo-Anzug

4

Hyperseil

5

Arrash

6

7

8

9

10

PANZERUNG

WERT

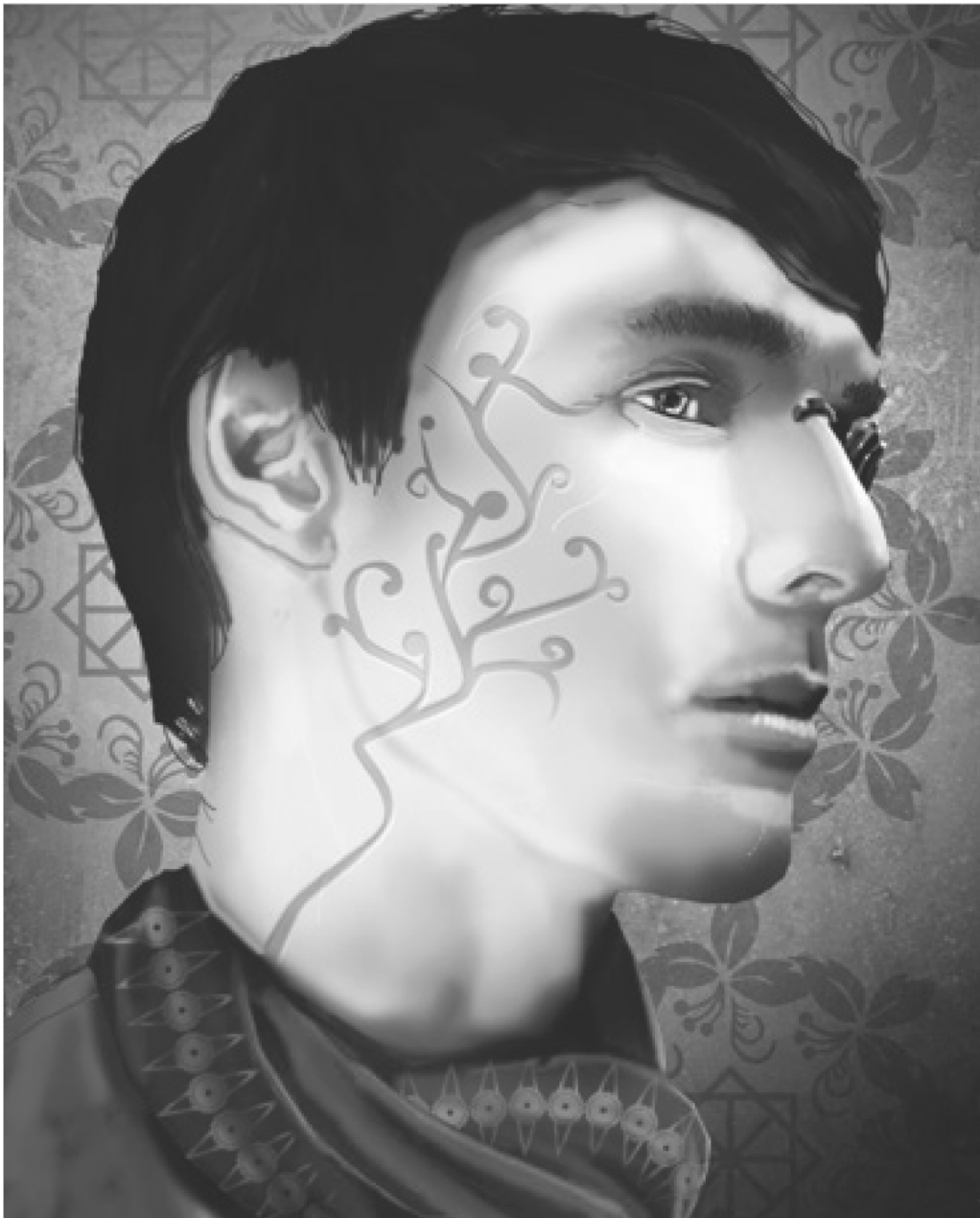
ANMERKUNG

Exo-Anzug

2

Sperrig

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.

ATTRIBUTE

STÄRKE

2

GESCHICKLICHKEIT

4

VERSTAND

3

EMPATHIE

5

TRAUMA

TREFFERPUNKTE
(STÄRKE + GESCHICKLICHKEIT)

6

KRITISCHE WUNDEN:

WILLENSKRAFTPUNKTE
(VERSTAND + EMPATHIE)

8

STRAHLUNG

FERTIGKEITEN

ALLGEMEIN

SPEZIELL

BEOBACHTUNG (VERSTAND)

2

DATENDSCHINN (VERSTAND)

1

BEWEGLICHKEIT (GESCHICKLICHKEIT)

KOMMANDIEREN (EMPATHIE)

FERNKAMPF (GESCHICKLICHKEIT)

1

KULTUR (EMPATHIE)

1

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	

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

AUSSEHEN

GESICHT: Wunderschönes Gesicht, wirbelnde Tätowierungen

KLEIDUNG: Algorische Seide

BEZIEHUNGEN

SC 1: Dr Wana - Clever und tapfer, aber nicht dein Typ

SC 2: Rouya - Geheimnistuerisch und düster. Das gefällt dir

SC 3: Zebo - Das Herz des Schiffes. Du würdest für ihn sterben

SC 4: Nima - Marottig und vor allem an Maschinen interessiert. Ihr seid nie miteinander warm geworden

KUMPEL

X

X

X

X

TALENTE

Wahrheitssucher (Gruppe)

Verführerisch

Das Talent des Boten

AUSRÜSTUNG

BONUS

1 Tabula

2 Dabaranischer Wein

3 Exo-Anzug

4 Komlink

5 Elegante Kleidung

6

7

8

9

10

PANZERUNG	WERT	ANMERKUNG
Exo-Anzug	2	Sperrig