

Als biomechanische Geschöpfe können Androiden bei korrekter Wartung und Reparatur theoretisch ewig leben. Manche heißen diese Art der Unsterblichkeit gut, während die meisten Androiden nach gut einhundert Jahren der Ansicht sind, ein erfülltes Leben gelebt zu haben, und sich dann der Erneuerung unterziehen. Bei diesem Prozess verlässt die Seele des Androiden den Körper, der sodann von einer neuen Seele übernommen wird. Die meisten Leute sehen dies als Anlass zur Freude, entspricht es metaphorisch doch der Geburt eines Kindes. Sie wissen, dass der erneuerte Androide eine völlig neue Person ist, welche nur denselben Körper bewohnt. Allerdings sind nicht willens, diese Veränderung anzuerkennen oder Schulden und Beleidigungen der Vergangenheit zu vergeben – so wie es bei Iseph der Fall ist...

Iseph erwachte in einer verlassenen Lagereinrichtung auf dem Maschinenplaneten Aballon aufrecht in einer auf dem Schwarzmarkt erhältlichen Erneuerungseinrichtung stehend. Bis auf eine Notiz und einen Stift war die Halle um ihn herum völlig leer. Auf dem Zettel stand hastig dahingekritzelt: *Renn. Versteck dich. Schlag zurück. Nimm dich vor dem Zeichen in Acht!* Neben den Worten war ein Symbol gezeichnet – dasselbe Symbol, welches Iseph sodann als Brandmal auf seiner Brust entdeckte. Die größte Überraschung widerfuhr ihm aber, als er – wie wohl vom Schreiber geplant – den Stift aufhob, da er erkannte, dass es sich um seine eigene Handschrift handelte!

Verwirrt und desorientiert tat Iseph wie angewiesen. Er verfügte nur über rudimentäres Wissen über die Welt und bemühte sich, in Aballons großer Androidenpopulation unterzutauchen. Dort traf er erstmals andere Androiden und erfuhr, dass manche sich mit dem einen oder anderen Geschlecht identifizierten, während andere dies völlig ablehnten. Iseph selbst führte sich weder als „Er“ noch als „Sie“, ihn plagten nur die Fragen, welche die Notiz aufwarf. Wer hatte seinen Körper zuvor verwendet? Wovon war dieser Androide weggelaufen und warum? Was steckte hinter dem mysteriösen Symbol? Endlich sammelte er genug Mut, um die planetare Infosphäre zu befragen. Seine Suchanfragen scheiterten, die Art der Antworten erweckte bei ihm aber den Verdacht, dass die gesuchten Informationen aktiv gelöscht und/oder umgeschrieben wurden. Zudem fühle Iseph sich beobachtet und erschienen ihm manche Gesichter in der Menge seltsam vertraut. Nach einem Monat zaghafter Vorstöße in die Silikonunterwelt der Stadt hatte Iseph schließlich jemanden aufgespürt, der behauptete, das Symbol zu erkennen, aber auf ein persönliches Treffen in einer Kneipe bestand. Als Iseph aber auf den Treffpunkt zuhielt, explodierte das Gebäude in einem gewaltigen Feuerball, der letztendlich ein ganzes Stadtviertel verzehrte.

Panisch floh Iseph und nahm die nächste Passage in die Diaspora, wo er Arbeit fand und sich rasch als fähiger Shuttlepilot und Bergbaufahrzeugführer erwies. Seine Furcht wich langsam Wut. Die Gesellschaft der Paktwelten offenbarte sich als weitaus unordentlicher als Aballons geordnete Maschinenkultur und die Vorurteile und Eifersucht mancher Menschen gegenüber Androiden verwirrten Iseph zunächst, bis sie ihn schließlich anwidernten. Er traf Androidenflüchtlinge aus illegalen Kolonien in der Weite, denen ganz offen Firmensymbole als Zeichen des Besitzes in die Kunsthaut gebrannt worden waren und welche Narben von grausamen Disziplinierungsimplantaten trugen, so dass er langsam zu ahnen begann, in welchem Zusammenhang das Symbol auf seiner Brust zu seiner Herkunft stand. Erzürnt kontaktierte er die Androiden-Befreiungsfront, wo er Kampffähigkeiten und Schleichen erlernte, bis er imstande war, Feinde seines Volkes mit ruckloser Effizienz niederzustrecken. Unter der Anleitung der Befreiungsfront wurde Iseph zu einem Experten für Geheimoperationen, bis Unstimmigkeiten mit seinem Führungsoffizier hinsichtlich eines unschön ausgeführten Auftrages dazu führten, dass sich die Wege trennten. Heute heuert Iseph offiziell bei unabhängigen Raumfahrern als Pilot mit Spezialisierung auf Gefahrentransport oder Erkundungsmissionen an – und sollten zudem ein wenig Infiltration oder eine Kugel aus dem Hinterhalt von Nöten sein, setzt er dies auf die Rechnung.

Da er sich von seinem mysteriösen Feind und Freunden früherer Attentatsziele verfolgt sieht, ist Iseph ein paranoider Einzelgänger, der sich dennoch verzweifelt nach Gesellschaft sehnt. Entsprechend ist er gegenüber jenen absolut loyal, welche sich als vertrauenswürdig erweisen. Als Folge seiner „Kindheit“ auf Aballon und seinen persönlichen Erfahrungen als Androide in einer auf biologische Aspekte ausgerichteten Gesellschaft, hinterfragt oder lehnt er viele Aspekte der Hauptströmungen der Kultur der Paktwelten ab und befasst sich gern mit kulturellen Gegenströmungen.

Iseph glaubt, dass der Zweck oft die Mittel rechtfertigt, achtet aber dennoch darauf, nur Aufträge anzunehmen, welche zu seinem Moralverständnis passen. Sein ursprünglicher Fokus auf Androidenrechte hat sich derart geweitet, dass er sich mittlerweile oft mit Unterdrückten und Benachteiligten identifiziert, egal wie fremdartig diese Wesen vielleicht sind. Er hasst Sklaverei jeder Art voller Leidenschaft. Die meiste Freude verspürt er, wenn er Raumschiffe oder andere Fahrzeuge steuern und Schub geben kann – oft fliegt er viel zu halbrecherisch für den Geschmack seiner Passagiere. Seine Infiltrationskünste sind aber noch so ausgeprägt wie eh und je und der ehemalige Assassine spürt keine Hemmungen, sein Scharfschützengewehr für eine gerechte Sache einzusetzen.

STARFINDER

Vorgefertigter Charakter



ISEPH

CHARAKTER

Iseph
NAME

BESCHREIBUNG

Agent/1
KLASSE/STUFE

Android
VOLKSZUGEHÖRIGKEIT

Pilotenass
MOTIV

Mittelgroß
GRÖßENKATEGORIE

9 m / 6 Fd.
BEWEGUNGSRATE

???
GESCHLECHT

???
HEIMATWELT

NG
GESINNING GÖTTHEIT

SPIELER

ATTRIBUTSWERTE

	WERT	MODIFIKATOR	TEMPORÄRER WERT	TEMPORÄRER MODIFIKATOR
ST STARKE	12	+1		
GE GESCHICKLICHKEIT	18	+4		
KO KONSTITUTION	10	+0		
IN INTELLIGENZ	12	+1		
WE WEISHEIT	10	+0		
CH CHARISMA	11	+0		

FERTIGKEITEN

FERTIGKEITSRÄNGE PRO STUFE **9**

	GESAMT	RÄNGE	KLASSEN BONUS	ATTR.-MOD.	SONSTIGE MOD.
<input checked="" type="checkbox"/> AKROBATIK* (GE)	11	1	3	4	3
<input checked="" type="checkbox"/> ATHLETIK* (ST)	5	1	3	1	
+ <input checked="" type="checkbox"/> BERUF (IN, WE ODER CH)					
+ <input checked="" type="checkbox"/> BERUF (IN, WE ODER CH)					
+ <input type="checkbox"/> BIOWISSENSCHAFTEN (IN)	1			1	
<input checked="" type="checkbox"/> BLUFFEN (CH)	4	1	3	0	
+ <input checked="" type="checkbox"/> COMPUTER (IN)	6	1	3	1	
<input type="checkbox"/> DIPLOMATIE (CH)	0			0	
<input checked="" type="checkbox"/> EINSCHÜCHTERN (CH)	0			0	
+ <input checked="" type="checkbox"/> FINGERFERTIGKEIT* (GE)	9	1	3	4	1
<input checked="" type="checkbox"/> HEIMLICHKEIT* (GE)	11	1	3	4	3
+ <input checked="" type="checkbox"/> KULTUR (IN)	1			1	
+ <input checked="" type="checkbox"/> MEDIZIN (IN)	1			1	
<input checked="" type="checkbox"/> MOTIV ERKENNEN (WE)	4	1	3	0	
+ <input type="checkbox"/> MYSTIK (WE)	0			0	
+ <input type="checkbox"/> NATURWISSENSCHAFT (IN)	1			1	
<input checked="" type="checkbox"/> STEUERUNG (GE)	8	1	3	4	
+ <input checked="" type="checkbox"/> TECHNIK (IN)	1			1	
<input checked="" type="checkbox"/> ÜBERLEBENSKUNST (WE)	0			0	
<input checked="" type="checkbox"/> VERKLEIDEN (CH)	0			0	
<input checked="" type="checkbox"/> WAHRNEHMUNG (WE)	4	1	3	0	

+ Nur geübt einsetzbar Klassenfertigkeit *Rüstungsmalus findet Anwendung

NOTIZEN:

Bei Würfeln auf Kultur zum Abrufen von Wissen über Raumschiffe und Piloten wird der SG um 5 gesenkt
+4 für Würfe auf Heimlichkeit bei Tückischen Angriffen

INITIATIVE

GESAMT GE-MODIFIKATOR SONSTIGE MODIFIKATOREN
+5 = 4 + 1

GESUNDHEIT UND RESERVEPUNKTE

	AUSDAUERPUNKTE	TREFFERPUNKTE	RESERVEPUNKTE
GESAMT	6	10	5
AKTUELL			

RÜSTUNGSKLASSE

	GESAMT	RÜSTUNGS-BONUS	GE-MODIFIKATOR	SONSTIGE MODIFIKATOREN
ERK ENERGETISCHE RÜSTUNGSKLASSE	14	10+	0	4
KRK KINETISCHE RÜSTUNGSKLASSE	15	10+	1	4
RK GEGEN KAMPFMANEUVER	23	8+	KRK	
SR				RESISTENZEN

RETTUNGSWÜRFE

	GESAMT	GRUNDBONUS	ATTRIB.-MOD.	SONSTIGE MODIFIKATOREN
REFLEX (GESCHICKLICHKEIT)	+6	2	4	
WILLEN (WEISHEIT)	+2	2	0	
ZÄHIGKEIT (KONSTITUTION)	+2	0	0	2

ANGRIFFSBONUS

GRUNDANGRIFFSBONUS (GAB) **+0**

	GESAMT	GAB	ST-MOD.	SONSTIGE MODIFIKATOREN
NAHKAMPF	+1	0	1	
FERNKAMPF	+4	0	4	
WURFWAFFE	+1	0	1	

WAFFEN

WAFFE	STUFE	ANGRIFFSBONUS	SCHADEN
Überlebensmesser	1	+4	1W4
KRITISCH	BEICH-WEITE	TYP	MUNITION / VERBRAUCH
		Hieb	Agent/Analog
Taktische Halbautomatik	1	+4	1W6
KRITISCH	BEICH-WEITE	TYP	MUNITION / VERBRAUCH
		Stich	9 Speziell Analog
Splittergranate I	1	-3	1W6
KRITISCH	BEICH-WEITE	TYP	MUNITION / VERBRAUCH
		Stich	1 Speziell Explosion 4,5 m
WAFFE	STUFE	ANGRIFFSBONUS	SCHADEN
KRITISCH	BEICH-WEITE	TYP	MUNITION / VERBRAUCH
			Speziell

FÄHIGKEITEN

Umgang mit Leichten Rüstungen & Fortschrittlichen Nahkampf- und Handfeuerwaffen sowie Scharfschützenwaffen
 Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m
 +2 auf Rettungswürfe gegen Gift, Geistesbeeinflussung, Krankheit und Schlaf (außer der Effekt hat Konstrukte zum Ziel)
 Spezialisierung: Geist
 Tückischer Angriff: Bewegung um bis zu 9 m, dann 1 Angriff mit Handfeuerwaffe oder Agenten-Nahkampf-Waffe; vor dem Angriff Fertigkeitwurf für Bluffen, Einschüchtern oder Heimlichkeit gegen SG 20 + HG des Zieles, bei Erfolg +1w4 Schaden und Ziel ist dabei auf dem Falschen Fuß betroffen.
 Verbesserungssteckplatz: Sprungscheide; Einhandwaffe kann als Schnelle Aktion gezogen werden

BEKANNTE ZAUBER

ZAUBERGRAD 0

1.

BEKANNTE ZAUBER	ZAUBER PRO TAG	VERBRAUCHT
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

2.

BEKANNTE ZAUBER	ZAUBER PRO TAG	VERBRAUCHT
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

3.

BEKANNTE ZAUBER	ZAUBER PRO TAG	VERBRAUCHT
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

4.

BEKANNTE ZAUBER	ZAUBER PRO TAG	VERBRAUCHT
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

5.

BEKANNTE ZAUBER	ZAUBER PRO TAG	VERBRAUCHT
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

6.

BEKANNTE ZAUBER	ZAUBER PRO TAG	VERBRAUCHT
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

TALENTE UND UMGANG MIT WAFFEN UND RÜSTUNGEN

Große Zähigkeit
 Fertigkeitssfokus (Akrobatik)
 Fertigkeitssfokus (Heimlichkeit)

AUSRÜSTUNG

STUFE MASSE

Mk. 1 Heilserum (1WB TP)
 Splittergranate I
 Fliegeranzug
 Mediapflaster
 Taktische Halbautomatik (30 Schuss)
 Überlebensmesser
 Alltagskleidung
 Proviant (1 Woche)
 Hygienebeutel
 Persönlicher Kommunikator
 Werkzeug (Hacken)
 Credstick

CREDITS GESAMT-MASSE

SONSTIGES VERMÖGEN

SPRACHEN

Gemeinsprache, Schirrisch

TRAGKAPAZITÄT

UNBELADEN BELADEN ÜBERLADEN

ERFAHRUNGSPUNKTE

AKTUELL NÄCHSTE STUFE

Wer dem Glauben an Pharama, der Herrin der Gräber, anhängt, für den ist der Tod kein Ende, sondern ein Übergang in eine neue Existenz und Daseinsform. Der Schirr Keskodai versteht dies vollkommen und begrüßt diesen Übergang voll der freudigen Verehrung, die ihm zusteht, auch wenn die Patienten auf seiner Krankenstation dies anders sehen mögen.

Keskodai wuchs in der sengenden Wüste der ewig der Sonne zugewandten Tagseite von Verces auf. Sein Heimatort Takoris war zwar kosmopolitisch, wurde als einer der ältesten Außenposten der ersten Schirrenkolonie auf dieser Welt aber hauptsächlich von Schirren bewohnt. Als Kind eines Priesters von Hylax, der Ewigen Königin, wurde Keskodai in den Werten von Freundschaft und Diplomatie unterwiesen und spürte eine tiefe Bindung zum Göttlichen, auch wenn er nicht demselben Gott dienen wollte wie sein Elternteil. Nur welchem Gott er folgen wollte, dies wurde ihm erst klar, als die Grauen Krämpfe ausbrachen...

Wahrscheinlich ist die Seuche, die als Graue Krämpfe bezeichnet wird, das Resultat eines misslungenen biotechnischen Experiments an der örtlichen Universität. Die Krankheit breitete sich in Takoris aus wie ein Steppenbrand. Das Chitin erkrankter Schirren verfärbte sich grau, während ihre Antennen verfaulten und sie Telepathie und Fortbewegung einbüßten, so dass sie zwar wach waren, aber nicht mehr kommunizieren konnten, bis der Tod eintrat. Bis nach Wochen ein Heilmittel entwickelt war, hatte es 30% der Schirrenbevölkerung der Stadt dahingerafft.

Während dieser Zeit der Schrecken begegnete der junge Keskodai erstmals den schwarze Roben tragenden, allen möglichen Völkern angehörenden Priestern Pharamas, die herbeigeilt kamen, als sie die Kunde von der Seuche vernahmen. Ruhig und beherrscht schritten die Pharamiten zwischen den Erkrankten umher, nutzten ihre magischen Heilkräfte, wo es ihnen möglich war, und standen jenen bei, bei denen dafür die Krankheit zu weit fortgeschritten war, indem sie ihnen leise vom Kreislauf der Seelen erzählten und den neuen Welten des Jenseits, die sie erwarteten. Dies bewegte Keskodai derart, dass er sich ihnen rasch bei ihrer Arbeit anschloss und nach dem Sieg über die Seuche schließlich seine Heimat verließ, um in einem Tempel im Ring der Nationen zu studieren.

Jahre später kehrte er als Priester der Herrin der Gräber heim, um sich um seine Leute zu kümmern. Er verliebte sich rasch in zwei Angehörige seiner Gemeinde, ein Frau-Wirt-Paar und zu dritt gingen sie die Ehe ein. Doch so sehr er auch seine Gemeinde und seine Partner liebte, so sehr blieb ein Teil von ihm unzufrieden. Jener Teil eines jeden Schirr, der begeistert Entscheidungen trifft, begann sich zu fragen, ob es richtig gewesen war heimzukehren und ein Leben zu wählen, das dem seines Elternteils derart ähnelte. Wie konnte er überhaupt wissen, ob er dies wirklich wollte, wenn es noch so viel zu erleben gab? Der Wunsch, auf Entdeckungsreise zu gehen, wuchs und nach der Geburt ihres ersten Sohnes setzten er und seine Partner sich schließlich zusammen, um einen Plan zu machen. Er würde aufbrechen und die Galaxis sehen und das Kind würde ihn begleiten, um dieselben Erfahrungen zu machen. Sobald das Kind alt genug war, um sein Wiegen Glas zu verlassen, würde Kes-

kodai entscheiden, ob er genug gesehen hatte, um ruhigen Gewissens heimkehren zu können – wenn ja, würden beide mit offenen Armen willkommen geheißen werden, ansonsten würde das Kind allein heimkehren.

Im Bestreben, möglichst viele Welten zu sehen, hat Keskodai sich freischaffenden Abenteurern und Raumschiffsbesatzungen angeschlossen – bevorzugt solchen, die das golarische Sonnensystem verlassen. Er kann zwar kämpfen, fungiert aber lieber als Schiffsarzt. Er vertraut darauf, dass seine Söldnergefährten ihm genug Gelegenheit geben, die Magie seiner Göttin zu nutzen, um Verletzte zusammenzuflicken oder sie für die Reise ins Große Jenseits zu segnen. Die freudige Art, mit der er über den Tod spricht, irritiert seine Patienten in der Regel zuerst, doch wer längere Zeit mit dem Schirr verbringt, erkennt rasch, dass sein ruhiger, fatalischer Ansatz hinsichtlich Leben und Tod nicht bedeutet, dass es ihm egal ist. In seinen Augen muss er seine Freunde nach besten Kräften heilen und versorgen, damit sie nicht vor der ihnen bestimmten Zeit sterben, was für ihn ein Verlust wäre und zugleich bedeute, dass er in seiner Pflicht gegenüber seiner Göttin versagt hat.

Wie viele Schirren ist auch Keskodai ein Teamspieler und stets bereit, seinen Teil zu tun, um anderen zu helfen. Außerdem liebt er es, neue Leute zu treffen, mit ihnen zu plaudern und mehr über sie zu erfahren. Ein anderes Besatzungsmitglied nannte ihn einmal den „freundlichsten Todespriester der Galaxis“, was ihn mit Stolz erfüllt. Auch wenn er künstliche Methoden zum Stimulieren des Entscheidungs-zentrums gern nutzt, achtet er in der Regel darauf, es nicht zu übertreiben. Meistens befriedigt er sein Bedürfnis nach Individualität, indem er seine Ausrüstung individualisiert, wobei er sich nicht als eitel einschätzen würde. Keskodai ist sehr stolz auf die Ästhetik seiner Ausrüstung, seine Trophäensammlung und seinen Schnurbart (der ihn seiner Ansicht nach bedeutender wirken lässt). Sein größter Stolz allerdings ist sein Sohn Chkoresk, der noch im Larvenstadium ist. Wie viele Schirreneltern trägt er Chk Chk, wie er ihn liebevoll nennt, ständig in einem schwer gepanzerten Wiegen Glas umher, damit dieser aus der relativen Sicherheit heraus mehr über die Welt erfahren kann. Chk Chk ist noch nicht alt genug zum Sprechen und telepathisch kann er bisher nur kurze Eindrücke kindlicher Gefühle übermitteln. Keskodai unterhält sich dennoch regelmäßig mit ihm, wobei Chk Chk von innen gegen das Glas klopft, um ihm zu antworten.

Keskodai ist im Grunde freundlich und unkompliziert, hat aber dennoch seine Dämonen. Der Ausbruch der Grauen Krämpfe hat bei ihm ein tiefgreifendes Misstrauen gegenüber bestimmten Art der Forschung und Technik hinterlassen und er ist immer hin und her gerissen zwischen seinem Glauben an die Freiheit des Individuums und dem Wunsch, die Gesellschaft in Form umfassender Regulierungen durch die Regierung zu schützen. Schlimmer noch, er liebt das Umherziehen und die gefundenen Freunde. Daher fürchtet er den Tag, an dem Chk Chk alt genug ist für die Heimkehr, muss er sich dann doch entscheiden, ob er nach Verces mit ihm zurückkehren oder allein weiterreisen will...

STARFINDER

Vorgefertigter Charakter



KESKODAI

CHARAKTER

Keskodai
NAME

BESCHREIBUNG

Aspirant/1
KLASSE/STUFE

Schirr
VOLKSZUGEHÖRIGKEIT

Priester
MOTIV

Mittelgroß
GRÖßENKATEGORIE

9 m / 6 Fd.
BEWEGUNGSRATE

Neutrum
GESCHLECHT

Verces
HEIMATWELT

NG
GESINNING GÖTTHEIT

SPIELER

ATTRIBUTSWERTE

	WERT	MODIFIKATOR	TEMPORÄRER WERT	TEMPORÄRER MODIFIKATOR
ST STARKE	10	+0		
GE GESCHICKLICHKEIT	13	+1		
KO KONSTITUTION	12	+1		
IN INTELLIGENZ	12	+1		
WE WEISHEIT	18	+4		
CH CHARISMA	8	-1		

FERTIGKEITEN

FERTIGKEITSRÄNGE PRO STUFE **7**

	GESAMT	RÄNGE	KLASSEN BONUS	ATTR.-MOD.	SONSTIGE MOD.
<input type="checkbox"/> AKROBATIK* (GE)	1			1	
<input type="checkbox"/> ATHLETIK* (ST)	0			0	
+ <input checked="" type="checkbox"/> BERUF (IN, WE ODER CH)					
+ <input checked="" type="checkbox"/> BERUF (IN, WE ODER CH)					
+ <input checked="" type="checkbox"/> BIOWISSENSCHAFTEN (IN)	5	1	3	1	
<input checked="" type="checkbox"/> BLUFFEN (CH)				-1	
+ <input type="checkbox"/> COMPUTER (IN)	2	1		1	
<input checked="" type="checkbox"/> DIPLOMATIE (CH)	5	1	3	-1	2
<input checked="" type="checkbox"/> EINSCHÜCHTERN (CH)	-1			-1	
+ <input type="checkbox"/> FINGERFERTIGKEIT* (GE)	1			1	
<input type="checkbox"/> HEIMLICHKEIT* (GE)	1			1	
+ <input checked="" type="checkbox"/> KULTUR (IN)	1			1	
+ <input checked="" type="checkbox"/> MEDIZIN (IN)	5	1	3	1	
<input checked="" type="checkbox"/> MOTIV ERKENNEN (WE)	4			4	
+ <input checked="" type="checkbox"/> MYSTIK (WE)	9	1	3	4	1
+ <input type="checkbox"/> NATURWISSENSCHAFT (IN)	1			1	
<input type="checkbox"/> STEUERUNG (GE)	2	1		1	
+ <input type="checkbox"/> TECHNIK (IN)	1			1	
<input checked="" type="checkbox"/> ÜBERLEBENSKUNST (WE)	4			4	
<input checked="" type="checkbox"/> VERKLEIDEN (CH)	-1			-1	
<input checked="" type="checkbox"/> WAHRNEHMUNG (WE)	8	1	3	4	

+ Nur geübt einsetzbar Klassenfertigkeit *Rüstungsmalus findet Anwendung

NOTIZEN:

SG bei Würfeln für Kultur und Mystik um 5 gesenkt bei Wissen abrufen zu religiösen Themen

INITIATIVE

GESAMT GE-MODIFIKATOR SONSTIGE MODIFIKATOREN
 +1 = 1 +

GESUNDHEIT UND RESERVEPUNKTE

	AUSDAUERPUNKTE	TREFFERPUNKTE	RESERVEPUNKTE
GESAMT	7	12	5
AKTUELL			

RÜSTUNGSKLASSE

	GESAMT	RÜSTUNGS-BONUS	GE-MODIFIKATOR	SONSTIGE MODIFIKATOREN
ERK ENERGETISCHE RÜSTUNGSKLASSE	12	10+	1	1
KRK KINETISCHE RÜSTUNGSKLASSE	13	10+	2	1
RK GEGEN KAMPFMANEUVER	21	8+	KRK	
SR				RESISTENZEN

RETTUNGSWÜRFE

	GESAMT	GRUNDBONUS	ATTRIBUTS-MOD.	SONSTIGE MODIFIKATOREN
REFLEX (GESCHICKLICHKEIT)	+4	2	2	
WILLEN (WEISHEIT)	+4	2	0	2
ZÄHIGKEIT (KONSTITUTION)	+0	0	0	

ANGRIFFSBONUS

GRUNDANGRIFFSBONUS (GAB) **+0**

	GESAMT	GAB	ST-MOD.	SONSTIGE MODIFIKATOREN
NAHKAMPF	+0	0	0	
FERNKAMPF	+1	0	1	
WURFWAFFE	+0	0	0	

WAFFEN

WAFFE	STUFE	ANGRIFFSBONUS	SCHADEN
Kampfstab	1	+0	1W4
KRITISCH	BEICHWEITE	TYP	MUNITION / VERBRAUCH
		Wucht	Speziell Analog/Blockierend
Elektroschockpistole	1	+1	1W4
KRITISCH	BEICHWEITE	TYP	MUNITION / VERBRAUCH
	24 m	Elektrizität	20 Speziell Nichttödlich
Schockgranate I	1	-4	1W8
KRITISCH	BEICHWEITE	TYP	MUNITION / VERBRAUCH
		Elektrizität	1 Speziell Explosion 4,5 m
WAFFE	STUFE	ANGRIFFSBONUS	SCHADEN
KRITISCH	BEICHWEITE	TYP	MUNITION / VERBRAUCH
			Speziell

FÄHIGKEITEN

Umgang mit Leichten Rüstungen; Einfachen Nahkampf- und Handfeuerwaffen

Ausrichtung Heiler

Heilende Berührung

Fokussierte Heilung

Blindgespür 9 m

Gemeinschaftssinn

BEKANNTE ZAUBER

ZAUBERGRAD 0

Leiden entdecken

Magie entdecken

Stabilisieren

Telekinetisches Geschoss

	BEKANNTE ZAUBER	ZAUBER PRO TAG	VERBRAUCHT
1.	<input type="text"/>	<input type="text" value="3"/>	<input type="text"/>

Gedankenstoß

Mystische Heilung

Sprache weitergeben

	BEKANNTE ZAUBER	ZAUBER PRO TAG	VERBRAUCHT
2.	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

TALENTE UND UMGANG MIT WAFFEN UND RÜSTUNGEN

Untote schädigen

AUSRÜSTUNG

STUFE MASSE

2x Mk.1 Heilserum (1W8 TP)

Kampfstab

Elektrischpistole mit 2 Batterien (je 20 Ladungen)

Medipack

Zweite Haut (hält versiegelt 24 Stunden lang feindliche Umgebung, z.B. Vakuum, ab)

Azimet-Laserpistole mit 2 Batterien (je 20 Schuss)

Alltagskleidung

Proviand (1 Woche)

Hygienebeutel

Persönlicher Kommunikator

Credstick

CREDITS

GESAMT-MASSE

SONSTIGES VERMÖGEN

	BEKANNTE ZAUBER	ZAUBER PRO TAG	VERBRAUCHT
3.	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

	BEKANNTE ZAUBER	ZAUBER PRO TAG	VERBRAUCHT
4.	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

	BEKANNTE ZAUBER	ZAUBER PRO TAG	VERBRAUCHT
5.	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

	BEKANNTE ZAUBER	ZAUBER PRO TAG	VERBRAUCHT
6.	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

SPRACHEN

Celestisch, Gemeinsprache, Schirrisch,

Veskisch

Begrenzte Telepathie 9 m

TRAGKAPAZITÄT

UNBELADEN

BELADEN

ÜBERLADEN

ERFAHRUNGSPUNKTE

AKTUELL

NÄCHSTE STUFE

Die Gesandte, welche sich selbst heute Navasi nennt, wurde als Kind einer bedeutenden Familie der Absalomstation geboren und verbrachte den Gutteil ihrer Kindheit damit, ihren Eltern in der ausgedehnten, sechsgeschossigen „Himmelsvilla“ der Familie am Nyori-Wall aus dem Weg zu gehen. Navasis Mutter hatte eigentlich geplant, dass ihre kluge, aber dickköpfige Tochter das Familiengeschäft übernehmen sollte, während ihr Vater sich vorstellte, dass sie eines Tages wie eine Königin in Seide gekleidet zwischen den Oberen Zehntausend der Station thronen sollte.

Navasi war allerdings weder an der einen Idee noch der anderen interessiert – sie trieb sich lieber mit ihren besten Freunden, den Kindern der Hausangestellten, in den Straßen der Raumstation herum, als sich mit versnobten Spielkameraden ihres Standes oder hochherrschaftlichen Empfängen herumzuschlagen. Der Adrenalinschub, den sie auf einem kreischenden Hoverrad verspürte, war ihr bedeutend lieber als der Pomp der intriganten Reichen und Mächtigen.

So freundete sie sich mit immer mehr unterprivilegierten Stationsbewohnern an und entfremdete sich zunehmend von ihren Eltern. Die sozialen Ungleichheiten schmerzten sie und sie träumte davon, den Reichen ihren unverdienten Reichtum zu nehmen und an die Bedürftigen zu verschenken. Ihre Idole waren dabei die Freien Kapitäne der Diaspora. Und so riss sie an ihrem achtzehnten Geburtstag von zuhause aus, schmuggelte sich als blinder Passagier an Bord eines Raumschiffs und gelangte schließlich auf den Bruchfelsen. Ihre Träume jedoch überlebten die Begegnung mit der Realität nicht – rasch pleite heuerte sie bei einer Arbeitsvermittlung namens „Der Sechste Finger“ – im Grunde kaum mehr als eine raumfahrende Diebesgilde – als „Spezialistin für das Organisieren von Dingen“ an. Deren Aufträge erlaubten es ihr nicht wirklich, um von Ausbeuterfirmen zu stehlen und zur Heldin der Unterdrückten und Bedürftigen zu werden. Unter dem Druck der Gilde schlug sie Unschuldige zusammen, stahl von den Armen und tat noch Schlimmeres. Dennoch gab sie nie gänzlich ihre Ansichten zur Gleichheit auf, auch wenn sie nun wusste, welch eine naive Idealistin sie gewesen war.

Sie erlangte Können, Ruf und auch neuen Reichtum und repräsentierte dank ihrer angeborenen Beredsamkeit alsbald die Gruppe nach außen, suchte insgeheim aber nach notleidenden Überlebenskünstlern und Gaunern mit weichen Herzen als Komplizen für ihr großes Unterfangen. In einer Frau erkannte sie sich aber letztendlich wieder – ein tätowierter Neuling mit purpurnen Haaren und großen blauen Augen, die sich gegen die Mächtigen aussprach, sich der Autorität der Piraten widersetzte und im Alleingang jene rechtschaffenen Taten vollzog, von denen Navasi einst geträumt hatte. Navasi hatte noch niemandem von solchem Mut getroffen und die beiden wurden rasch unzertrennlich, auch wenn Navasi immer noch dem Sechsten Finger angehörte.

Dieses Leben fand aber ein Ende an dem Tag, an dem der Sechste Finger ein medizinisches Versorgungsschiff für die Absalomstation zu kapern plante. Den Bandenanführern war die Mission des Schiffes, Flüchtlingen aus einem Kriegsgebiet zu helfen, herzlich egal angesichts der wertvollen Fracht

in Form von Medikamenten und Drogen. Entsprechend wurden auch Navasis Proteste ignoriert. Dies brachte das Fass zum Überlaufen. Navasi und ihre Partnerin überlegten sich einen Plan. Sie setzten das Medoschiff von dem geplanten Überfall in Kenntnis und sabotierten die Raumjäger der Bande. Alles wäre vielleicht unbemerkt geblieben, hätte der Technomagier der Bande nicht die Sicherheitskameras überprüft. So fanden sich Navasi und ihre Partnerin in der Klemme mit dem Rücken zum einzigen noch raumtauglichen Schiff – einem Ein-Mann-Raumjäger, dessen Lebenserhaltungssysteme nur auf eine Person ausgelegt waren. Da Navasi ihre Gefährtin nicht im Stich lassen wollte, war sie zum letzten großen Gefecht bereit, wurde aber von ihrer Partnerin stattdessen ins Cockpit gestoßen. Während Navasi sich noch orientierte, zog die andere Frau die Sicherheitspins ihrer Granaten und warf sich auf den Feind.

An diesem Tag starb die reiche Tochter der Absalomstation ebenso wie die Piratin, zu der sie geworden war. Zusammen mit dem Medoschiff kehrte sie zur Absalomstation zurück. Im Wissen, dass weder ihre geschmähte Familie noch der Sechste Finger je die Suche nach ihr aufgeben würden, gab sie ihre alte Identität auf und nahm den Namen ihrer gefallenen Liebe an: Navasi. Sie schwor, den zusammen begonnenen Kampf nun allein weiterzuführen, nur von denen zu stehlen, die es auch verdienten, und gegen Ausbeuter zu kämpfen, egal auf welcher Seite des Gesetzes diese standen. Auch im Äußeren orientierte sie sich an ihrer toten Partnerin, indem sie ihr zuvor tiefschwarzes Haar purpurn färbte und fortan auf einem Auge eine blaue Kontaktlinse trug. Als sie überlegte, auch die Tätowierungen zu übernehmen, erfuhr sie überrascht, dass es sich um Symbole Weydans handelte, des Gottes der Entdeckungen und der Gleichstellung, welcher dafür berühmt war, als Sterblicher aufzutreten. Obwohl ihre Partnerin nie über ihren Glauben gesprochen hatte, betrachtete Navasi dies als Zeichen und hegte sogar Hoffnungen, dass ihre Gefährtin mehr gewesen war, als sie schien, auch wenn ihr klar war, dass dies wohl nur eine Manifestation ihrer Trauer war.

Mittlerweile ist Navasi als begabte, unabhängige Kapitänin bekannt, welche Gruppen für Abenteurer zusammenstellt, bei denen es sich um planetare Erkundungen, Sicherheitsmissionen oder auch das klassische „Besorgen von Dingen“ handeln kann – sie achtet aber auf die Art von Aufträgen. Ihr Ruf ist vielleicht größer, als dies für eine Person gut ist, auf die ein Kopfgeld ausgesetzt ist. Navasi glaubt immer noch daran, dass alle die Freiheit verdienen, dass der Wohlstand verteilt und den Plutokraten Einhalt geboten werden soll. Sie weiß aber auch, dass man Geld verdienen muss zum Leben und ist stolz darauf, auf sich und ihre Mannschaft achten zu können (auch wenn sie immer noch dazu neigt, ihr Geld an Bedürftige zu verschenken). Sie ist eine Ganovin, redet schnell und kann andere gut überzeugen, was sie zu einer brillanten Unterhändlerin macht. Ihr Herz schlägt schnell und glücklich, wenn das Risiko hoch ist und sie weiß, wer auf ihrer Seite ist. Sie schaut stets hinter die Fassade und die Masken anderer, da sie weiß, dass nichts wirklich so ist, wie es scheint.

STARFINDER

Vorgefertigter Charakter



NAVASI

Gesandte/1
KLASSE/STUFE

Mensch
VOLKSZUGEHÖRIGKEIT

Gesetzlose
MOTIV

Mittelgroß
GRÖßENKATEGORIE

9 m / 6 Fd.
BEWEGUNGSRATE

weiblich
GESCHLECHT

Absalom-Station
HEIMATWELT

CG

GESINNUNG GÖTTHET

SPIELER

ATTRIBUTSWERTE

	WERT	MODIFIKATOR	TEMPORÄRER WERT	TEMPORÄRER MODIFIKATOR
ST STARKE	10	+0		
GE GESCHICKLICHKEIT	14	+2		
KO KONSTITUTION	11	+0		
IN INTELLIGENZ	14	+2		
WE WEISHEIT	10	+0		
CH CHARISMA	14	+2		

FERTIGKEITEN

FERTIGKEITSRÄNGE PRO STUFE 10

	GESAMT	RÄNGE	KLASSEN BONUS	ATTR.-MOD.	SONSTIGE MOD.
<input checked="" type="checkbox"/> AKROBATIK* (GE)	6	1	3	2	
<input checked="" type="checkbox"/> ATHLETIK* (ST)	4	1	3	0	
+ <input checked="" type="checkbox"/> BERUF (IN, WE ODER CH)					
+ <input checked="" type="checkbox"/> BERUF (IN, WE ODER CH)					
+ <input type="checkbox"/> BIOWISSENSCHAFTEN (IN)					
<input checked="" type="checkbox"/> BLUFFEN (CH)	6	1	3	2	
+ <input checked="" type="checkbox"/> COMPUTER (IN)	6	1	3	2	
<input checked="" type="checkbox"/> DIPLOMATIE (CH)	6	1	3	2	
<input checked="" type="checkbox"/> EINSCHÜCHTERN (CH)	2			2	
+ <input checked="" type="checkbox"/> FINGERFERTIGKEIT* (GE)	2			2	
<input checked="" type="checkbox"/> HEIMLICHKEIT* (GE)	7	1	3	2	1
+ <input checked="" type="checkbox"/> KULTUR (IN)	6	1	3	2	
+ <input checked="" type="checkbox"/> MEDIZIN (IN)	6	1	3	2	
<input checked="" type="checkbox"/> MOTIV ERKENNEN (WE)	0			0	
+ <input type="checkbox"/> MYSTIK (WE)	4	1	3	0	
+ <input type="checkbox"/> NATURWISSENSCHAFT (IN)	2			2	
<input checked="" type="checkbox"/> STEUERUNG (GE)	6	1	3	2	
+ <input checked="" type="checkbox"/> TECHNIK (IN)	2			2	
<input type="checkbox"/> ÜBERLEBENSKUNST (WE)	0			0	
<input checked="" type="checkbox"/> VERKLEIDEN (CH)	2			2	
<input checked="" type="checkbox"/> WAHRNEHMUNG (WE)	4	1	3	0	

+ Nur geübt einsetzbar Klassenfertigkeit *Rüstungsmalus findet Anwendung

NOTIZEN: Bei Würfeln für Kultur zum Abrufen von Wissen über die kriminelle Unterwelt wird der SG um 5 gesenkt.

INITIATIVE

GESAMT GE-MODIFIKATOR SONSTIGE MODIFIKATOREN
+2 = 2 +

GESUNDHEIT UND RESERVEPUNKTE

	AUSDAUERPUNKTE	TREFFERPUNKTE	RESERVEPUNKTE
GESAMT	7	12	5
AKTUELL			

RÜSTUNGSKLASSE

	GESAMT	RÜSTUNGS-BONUS	GE-MODIFIKATOR	SONSTIGE MODIFIKATOREN
ERK ENERGETISCHE RÜSTUNGSKLASSE	12	10+	1	1
KRK KINETISCHE RÜSTUNGSKLASSE	13	10+	2	1
RK GEGEN KAMPFMANEUVER	21	8+	KRK	
SR	RESISTENZEN			

RETTUNGSWÜRFE

	GESAMT	GRUNDBONUS	ATTRIBUTS-MOD.	SONSTIGE MODIFIKATOREN
REFLEX (GESCHICKLICHKEIT)	+4	+2	0	+2
WILLEN (WEISHEIT)	+4	+2	2	
ZÄHIGKEIT (KONSTITUTION)	+0	+0	0	

GRUNDANGRIFFSBONUS (GAB) +0

ANGRIFFSBONUS

	GESAMT	GAB	ST-MOD.	SONSTIGE MODIFIKATOREN
NAHKAMPF	+0	0	0	
FERNKAMPF	+1	0	1	
WURFWAFFE	+0	0	0	

WAFFEN

WAFFE	STUFE	ANGRIFFSBONUS	SCHADEN
Überlebensmesser	1	+0	1W4
KRITISCH	BEICHWEITE	TYP	MUNITION / VERBRAUCH
		Hieb	Agent/Analog
Azimet-Laserpistole	1	+2	1W4
KRITISCH	BEICHWEITE	TYP	MUNITION / VERBRAUCH
Verbrennen 1W4	24 m	Feuer	20
Splittergranate I	1	+0	1W6
KRITISCH	BEICHWEITE	TYP	MUNITION / VERBRAUCH
		Stich	1
			Speziell
			Explosion 4,5 m
WAFFE	STUFE	ANGRIFFSBONUS	SCHADEN
KRITISCH	BEICHWEITE	TYP	MUNITION / VERBRAUCH
			Speziell

FÄHIGKEITEN

Umgang mit Leichten Rüstungen; Einfachen Nahkampf- und Handfeuerwaffen

Expertise (+1w6 auf Würfe für Bluffen und Motive erkennen, solange 1 Reservepunkt vorrätig)

Improvisation: Schnappt ihn! (Bewegungsaktion: 1 Gegner innerhalb von 18 m und Sicht- oder Hörweite; Navasi und Verbündete erhalten Moralbonus von +1 auf Angriffswürfe gegen Ziel bis Ende ihres nächsten Zuges)

BEKANNTE ZAUBER

ZAUBERGRAD 0

1.

BEKANNTE ZAUBER	ZAUBER PRO TAG	VERBRAUCHT
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

2.

BEKANNTE ZAUBER	ZAUBER PRO TAG	VERBRAUCHT
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

3.

BEKANNTE ZAUBER	ZAUBER PRO TAG	VERBRAUCHT
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

4.

BEKANNTE ZAUBER	ZAUBER PRO TAG	VERBRAUCHT
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

5.

BEKANNTE ZAUBER	ZAUBER PRO TAG	VERBRAUCHT
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

6.

BEKANNTE ZAUBER	ZAUBER PRO TAG	VERBRAUCHT
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

TALENTE UND UMGANG MIT WAFFEN UND RÜSTUNGEN

Eiserner Wille
 Verbesserte Finte (Bewegungsaktion; Wurf für Bluffen gegen SG 15 + 1,5 HG oder SG 10+ Motiv erkennen-Bonus des Zieles [höhererWert]; Ziel wird Auf Falschem Fuß gegen Navasis nächsten Angriff vor Ende ihres nächsten Zuges betroffen)

AUSRÜSTUNG

STUFE MASSE

Mk. 1 Heilserum (1W8 TP)
 Splittergranate I
 Rauchgranate I (6 m Radius, 1 Minute)
 Mediapflaster (Wurf für Medizin ungeübt mit +10)
 Zweite Haut (hält versiegelt 24 Stunden lang feindliche Umgebung, z.B. Vakuum, ab)
 Azimut-Laserpistole mit 2 Batterien (je 20 Schuss)
 Überlebensmesser
 Alltagskleidung
 Proviant (1 Woche)
 Taschenlampe (10 Stunden, erhöht Licht in 6 m-Kegel um 1 Stufe)
 Hygienebeutel
 Persönlicher Kommunikator
 Werkzeug (Hacken)
 Credstick

CREDITS GESAMT-MASSE

SONSTIGES VERMÖGEN

SPRACHEN

Gemeinsprache, Kasathisch, Vercitisch, Veskisch

TRAGKAPAZITÄT

UNBELADEN BELADEN ÜBERLADEN

ERFAHRUNGSPUNKTE

AKTUELL NÄCHSTE STUFE

Quig Dexel ist der Sohn einer armen Familie, die im kleinen Dorf Estuar auf Akiton gerade so über die Runden kommt. Von Kindheit an haben ihn die diversen Wasserfilteranlagen rund um die nahe eisige Polkappe fasziniert und seine Neugier sorgte dafür, dass er sich selbst die Grundlagen der Mechanik beibrachte, indem er heimlich mit den Kontrollmechanismen herumwerkelt, bis er alt genug war, um für eines der finsternen Syndikate zu arbeiten, welche die Wasserströme kontrollierten. Zunächst arbeitete er als Enteiser und sorgte dafür, dass die Abflüsse der Wassertanks in den kalten Nächten nicht einfroren. Trotz der Nachtschichten konnte er sich mit seinen Kollegen anfreunden, indem er ihnen half, ihre minderwertigen Brenner wieder zum Laufen zu bringen, wenn sie mal wieder den Geist aufgaben.

In seiner Freizeit begann Quig mit dem Bau der ersten Version seines späteren Drohnengefährten Späher aus Einzelteilen, die er von den Schrottplätzen Estuars hatte. Eines frühen Morgens streifte ihn bei der Suche nach weiteren Teilen ein Laserstrahl – in der Nähe tobte ein Schusswechsel zwischen einer Schobhad-Kopfgeldjägerin und ihrer menschlichen Beute. Quig ignorierte die Schmerzen und beobachtete fasziniert, wie die Kopfgeldjägerin ihr Ziel niederrang und in Fesseln legte. Adrenalin durchströmte ihn bei der Erkenntnis, dass er genau dies den Rest seines Lebens tun wollte.

Noch am selben Nachmittag sammelte Quig seine Habseligkeiten zusammen, montierte eine Pistole an Spähers Unterseite, sagte seiner Familie Lebwohl und brach in die weite Welt auf. Er gelangte zum geschäftigen Schwarmmarkt und schloss sich einer Gruppe Ikeschti-Händler als Karawanenwache an. Ein paar Stunden lang stellte er den Echsenleuten Fragen über ihre Gesellschaft und Kultur, bis ihm genug starre Blicke die Botschaft vermittelt hatten, doch endlich die Klappe zu halten. Fortan unterdrückte er seine Neugier und bastelte stattdessen an Späher herum. Ein Schwarm hungriger Norkasas, welcher der Karawane zu nahe kam, gab ihm dann aber doch noch Gelegenheit, die Ikeschti mit den Verbesserungen zu beeindrucken, die er an seinem, eigentlich zum Enteisen gedachten Brenner vorgenommen hatte.

Die Reise endet in der uralten Stadt Arl, wo das Blutrote Forum als Schauplatz diverser Arten des Blutsports diente. Nachdem Quig seinen Lohn erhalten hatte, erkundete er das Wirrwarr der Straßen, nur um von einer Bande Schläger überfallen zu werden, die ihm nicht nur sein Geld, sondern auch seine Drohne raubten. Quig war stinksauer, zugleich aber auch gassenkundig genug, um zu wissen, dass die lokalen Behörden ihm nicht helfen würden. So fragte er nach anderen Banden oder Freiberuflern herum, die ihm bei seiner Rache helfen könnten. In einer der schmierigsten Kaschemmen von Arl stieß Quig auf Dharien die Schraubzwinde – so genannt aufgrund ihres gnadenlosen Griffes –, dieselbe Schobhad-Kopfgeldjägerin, welche ihn einst inspiriert hatte. Als der schwer beeindruckte Quig ihr seine Lebensgeschichte

vortrug, seufzte Dharien müde und wies ihn an, seine verlorene Drohne zu vergessen und in sein Hinterwäldlerdorf zurückzukehren. Dann aber sagte Quig jene Worte, für welche die Schobhad im Grunde lebte: „Ich kann dich bezahlen.“

Dharien schnaubte, hatte der Ysoki ihr doch gerade erst erzählt, dass er ausgeraubt worden war, doch Quig zeigte ein Dutzend Möglichkeiten auf, wie sie ihre Ausrüstung verbessern konnte. So stimmte die Kopfgeldjägerin widerwillig zu und die beiden planten ihren Überfall auf den Unterschlupf der Bande.

Eine Woche später hat Quig Späher wieder und hatte Dharien den Ysoki als Lehrling angenommen, welcher sie mit seiner schnellen Denkweise sehr beeindruckt hatte. Während er in den nächsten Jahren mit der wortkargen Schobhad das Sonnensystem bereiste, lernte er viel von ihr. Sie stritten zwar manches Mal darüber, wie man eine Beute aufspüren und einfangen sollte, respektierten sich aber durchaus gegenseitig. Letztendlich konnten sie einen beachtlichen Auftrag vollenden und nach einem Wettlauf mit mehreren anderen Kopfgeldjägern insgesamt fünf Kopfgelder zugleich einsammeln. Dies war der Tag, an dem Dharien verkündete, in den Ruhestand zu gehen und zu ihrer Sippe zurückzukehren. Quig war traurig ob des Endes ihrer Partnerschaft, doch zugleich war er auch bereit, nun allein zu operieren. Die Schobhad kehrte nach Akiton zurück, um ein ruhiges Leben zu führen, während Quig sich im System der Paktwelten daran machte, sich einen Namen zu machen.

Quig ist offen und freundlich und plappert meist mehr, als seine Kameraden gut finden. Dank seiner ständigen Reisen hat er überall Bekannte und Kontakte. Er ist stolz darauf, andere gut einschätzen zu können und auch wenn er anderen erst Vertrauen schenkt, wenn diese es sich verdient haben, wirft er sich oft an der Seite von nahezu Fremden in den Kampf, wenn er über sie ein gutes Gefühl hat. Er kann bestens allein arbeiten, langweilt sich aber rasch ohne Gesprächspartner; viel lieber arbeitet er mit Abenteurergruppen und übernimmt dann die Rolle des Spurenlesers und Ingenieurs. Er hat noch Kontakt zu seiner Familie, spricht aber nicht viel über seinen Geburtsort, da ihm seine Herkunft etwas peinlich ist. Er sammelt gern kleinere Trophäen seiner Missionen und Ersatzteile, die sich garantiert irgendwo irgendwann verwenden lassen, so dass seine Kabine oder Unterkunft eher früher als später einem liebevoll gepflegten Schrottplatz gleicht.

Quigs engster Gefährte ist seine Drohne namens Späher, an der er die meiste Zeit herumwerkelt und mit der er auch spricht – wer ihn nicht kennt (und viele, die ihn kennen) halten ihn deshalb für ein wenig seltsam. Wenn er eine Beute eingefangen hat und zu Streichen auferlegt ist, tut er oft so, als berate er sich mit dem Roboter über das Schicksal der Person – letztendlich behauptet er dann immer, dass er das Ziel ja verstehe und gern gehen lassen würde, der Roboter aber anderer Ansicht sei.

STARFINDER

Vorgefertigter Charakter



QUIG

CHARAKTER

Quig
NAME

BESCHREIBUNG

Mechaniker/1
KLASSE/STUFE

Ysoki
VOLKSZUGEHÖRIGKEIT

Kopfgeldjäger
MOTIV

Mittelgroß
GRÖßENKATEGORIE

9 m / 6 Fd.
BEWEGUNGSRATE

männl.
GESCHLECHT

Akiton
HEIMATWELT

CN
GESINNING

GÖTTHEIT

SPIELER

ATTRIBUTSWERTE

	WERT	MODIFIKATOR	TEMPORÄRER WERT	TEMPORÄRER MODIFIKATOR
ST STARKE	8	-1		
GE GESCHICKLICHKEIT	14	+2		
KO KONSTITUTION	12	+1		
IN INTELLIGENZ	16	+3		
WE WEISHEIT	12	+1		
CH CHARISMA	12	+1		

FERTIGKEITEN

FERTIGKEITSRÄNGE PRO STUFE **6**

	GESAMT	RÄNGE	KLASSEN BONUS	ATTR.-MOD.	SONSTIGE MOD.
<input type="checkbox"/> AKROBATIK* (GE)	3 = 1 + 0 + 2 + 0	1	0	2	0
<input checked="" type="checkbox"/> ATHLETIK* (ST)	3 = 1 + 3 + -1 + 0	1	3	-1	0
† <input checked="" type="checkbox"/> BERUF (IN, WE ODER CH)					
† <input checked="" type="checkbox"/> BERUF (IN, WE ODER CH)					
† <input type="checkbox"/> BIOWISSENSCHAFTEN (IN)	3 = 0 + 0 + 3 + 0		0	3	0
<input type="checkbox"/> BLUFFEN (CH)	1 = 0 + 0 + 1 + 0		0	1	0
† <input checked="" type="checkbox"/> COMPUTER (IN)	7 = 1 + 3 + 3 + 1	1	3	3	1
<input type="checkbox"/> DIPLOMATIE (CH)	1 = 0 + 0 + 1 + 0		0	1	0
<input type="checkbox"/> EINSCHÜCHTERN (CH)	1 = 0 + 0 + 1 + 0		0	1	0
† <input type="checkbox"/> FINGERFERTIGKEIT* (GE)	2 = 0 + 0 + 2 + 0		0	2	0
<input type="checkbox"/> HEIMLICHKEIT* (GE)	5 = 1 + 0 + 2 + 2	1	0	2	2
† <input type="checkbox"/> KULTUR (IN)	3 = 0 + 0 + 3 + 0		0	3	0
† <input checked="" type="checkbox"/> MEDIZIN (IN)	3 = 0 + 0 + 3 + 0		0	3	0
<input type="checkbox"/> MOTIV ERKENNEN (WE)	1 = 0 + 0 + 1 + 0		0	1	0
† <input type="checkbox"/> MYSTIK (WE)	0 = 0 + 0 + 0 + 0		0	0	0
† <input checked="" type="checkbox"/> NATURWISSENSCHAFT (IN)	3 = 0 + 0 + 3 + 0		0	3	0
<input checked="" type="checkbox"/> STEUERUNG (GE)	2 = 0 + 0 + 2 + 0		0	2	0
† <input checked="" type="checkbox"/> TECHNIK (IN)	8 = 1 + 3 + 3 + 1	1	3	3	1
<input type="checkbox"/> ÜBERLEBENSKUNST (WE)	2 = 1 + 0 + 1 + 0	1	0	1	0
<input type="checkbox"/> VERKLEIDEN (CH)	1 = 0 + 0 + 1 + 0		0	1	0
<input checked="" type="checkbox"/> WAHRNEHMUNG (WE)	5 = 1 + 3 + 1 + 0	1	3	1	0

† Nur geübt einsetzbar Klassenfertigkeit *Rüstungsmalus findet Anwendung

NOTIZEN:

Akrobatik: Bonus von +5 auf Würfe, um durch die Angriffsfläche größerer Kreaturen (Mittelgroß+) zu turnen.

INITIATIVE

GESAMT GE-MODIFIKATOR SONSTIGE MODIFIKATOREN
 +2 = 2 + 0

GESUNDHEIT UND RESERVEPUNKTE

	AUSDAUERPUNKTE	TREFFERPUNKTE	RESERVEPUNKTE
GESAMT	7	8	4
AKTUELL			

RÜSTUNGSKLASSE

	GESAMT	RÜSTUNGS-BONUS	GE-MODIFIKATOR	SONSTIGE MODIFIKATOREN
ERK ENERGETISCHE RÜSTUNGSKLASSE	13 = 10 + 1 + 2 + 0	1	2	0
KRK KINETISCHE RÜSTUNGSKLASSE	14 = 10 + 2 + 1 + 0	2	1	0
RK GEGEN KAMPFMANEUVER	22 = 8 + KRK			
SR				
RESISTENZEN				

RETTUNGSWÜRFE

	GESAMT	GRUNDBONUS	ATTRIBUTS-MOD.	SONSTIGE MODIFIKATOREN
REFLEX (GESCHICKLICHKEIT)	+4 = 2 + 2 + 0	2	2	0
WILLEN (WEISHEIT)	+1 = 1 + 0 + 0	1	0	0
ZÄHIGKEIT (KONSTITUTION)	+3 = 2 + 1 + 0	2	1	0

ANGRIFFSBONUS

GRUNDANGRIFFSBONUS (GAB) **+0**

	GESAMT	GAB	ST-MOD.	SONSTIGE MODIFIKATOREN
NAHKAMPF	-1 = 0 + -1 + 0	0	-1	0
FERNKAMPF	+2 = 0 + 1 + 0	0	1	0
WURFWAFFE	-1 = 0 + -1 + 0	0	-1	0

WAFFEN

WAFFE	STUFE	ANGRIFFSBONUS	SCHADEN
Knüppel	1	-1	1W6-1
KRITISCH	BEICHWEITE	TYP	MUNITION / VERBRAUCH
		Wucht	SPEZIELL Analog/Archaisch
Taktische Halbautomatik	1	+2	1W6
KRITISCH	BEICHWEITE	TYP	MUNITION / VERBRAUCH
	24 m	Stich	9
Splittergranate I	1	-1	1W6
KRITISCH	BEICHWEITE	TYP	MUNITION / VERBRAUCH
		Stich	1
			SPEZIELL Explosion 4,5 m
WAFFE	STUFE	ANGRIFFSBONUS	SCHADEN
KRITISCH	BEICHWEITE	TYP	MUNITION / VERBRAUCH
			SPEZIELL

FÄHIGKEITEN

Umgang mit Leichten Rüstungen; Einfachen Nahkampf- und Handfeuerwaffen und Granaten

Künstliche Intelligenz (Drohne)

Umgehen

Individualisiertes Handwerkszeug (Werkzeug Computer/Technik)

Dunkelsicht 18 m

Backentaschen

Tatkraft

Motivkenntnisse (Kopfgeldjäger)

BEKANNTE ZAUBER

ZAUBERGRAD 0

1.

BEKANNTE ZAUBER

ZAUBER PRO TAG

VERBRAUCHT

2.

BEKANNTE ZAUBER

ZAUBER PRO TAG

VERBRAUCHT

TALENTE UND UMGANG MIT WAFFEN UND RÜSTUNGEN

Barrikade errichten

AUSRÜSTUNG

STUFE MASSE

2x Mk.1 Heilserum (1W8 TP)

2x Splittergranate I

Knüppel

Taktische Halbautomatik (30 Schuss Munition)

Zweite Haut (hält versiegelt 24 Stunden lang feindliche Umgebung, z.B. Vakuum, ab)

Alltagskleidung

Proviand (1 Woche)

Hygienebeutel

Persönlicher Kommunikator

Werkzeug (Techniker)

Credstick

3.

BEKANNTE ZAUBER

ZAUBER PRO TAG

VERBRAUCHT

4.

BEKANNTE ZAUBER

ZAUBER PRO TAG

VERBRAUCHT

5.

BEKANNTE ZAUBER

ZAUBER PRO TAG

VERBRAUCHT

6.

BEKANNTE ZAUBER

ZAUBER PRO TAG

VERBRAUCHT

SPRACHEN

Akitonisch, Brethdanisch, Gemeinsprache,

Kasathisch, Schirrisch, Ysokisch

TRAGKAPAZITÄT

UNBELADEN

BELADEN

ÜBERLADEN

ERFAHRUNGSPUNKTE

AKTUELL

NÄCHSTE STUFE

Altronus Barasul Dovenayan ist ein Sohn des Hauses Holdare, einer traditionellen und respektierten Familie des Kasatha-Weltenschiffes Idari. Die Holdare können ihre Linie bis zu den Großen Familien von Kasath zurückverfolgen und unterhalten Verbindungen zu jenen Häusern, die Bedeutung erlangten, als die Idari eine Besatzung benötigte, und den jüngeren Häusern, die aufgestiegen sind, seit die Idari zu einer gewaltigen Raumstation wurde. Der Einfluss des Hauses Holdare entspringt dem Umstand, dass es viele fähige Adatas hervorbringt – Priestergelehrte, welche in technomagischen Tempeln das Entfernen und Konservieren feiner Scheiben des Gehirngewebes verstorbener Kasathas überwachen. Sogar zu Zeiten, in denen die gesellschaftliche Bedeutung von Offizieren, Piloten und Navigatoren nachlässt, werden die Adatas weiterhin in der kasathischen Gesellschaft respektiert.

So überraschte es wenig, dass man Altronus bei den Adatas in die Ausbildung gab. Diese kam aber nur langsam voran, erbrachte der junge Kasatha doch nur mittelmäßige Ergebnisse. Dabei war er ein exzellenter Gelehrter, hatte aber Probleme, sich über längere Zeit auf ein Thema zu konzentrieren. Früher oder später erweckten interessante Fakten sein Interesse und lockten seine Studien auf Nebenbahnen. Andererseits erlernte er so, Verbindungen zwischen unterschiedlichen Gebieten zu ziehen, auch wenn es ihm nicht die Zuneigung der traditionsbewussten Lehrer einbrachte – diese sahen in seinem Lernverhalten eine deutliche Konzentrationsschwäche und eine vorsätzliche Ablehnung der erprobten Lernmethoden.

Obwohl seine nächsten Familienangehörigen loyale Anhänger der Geschichtenerzählergottheit Talavet waren, empfahl einer der verständnisvolleren Lehrer Antronus die Ausbildung in der Philosophie des Kreislaufes. Diese lehrt, dass die Existenz eine endlose, verbundene Reihe von Ereignissen sei, während die Sterne geboren werden, sterben und wiedergeboren werden. Der Kreislauf ist nicht nur die anleitende Philosophie der Solarier, jenen meditativen Kriegerern, deren Geschichte bis weit in die kasathische Geschichte zurückreicht, sondern auch ein nützliches Werkzeug, um Körper und Geist zur Vorbereitung auf andere Tätigkeiten zu trainieren.

Ein prestigeträchtiges Kosmokloster auf der Idari nahm Altronus als Schüler an und lehrte ihn, seine Gedanken auf die allgegenwärtigen Kräfte des Universums zu konzentrieren, um aus dem endlosen Kreislauf von Werden und Vergehen Stärke und Anleitung zu erlangen. Schon bald gehörte er zu den am weitesten fortgeschrittenen Schülern, von denen die meisten nicht nur die Lehren des Kreislaufes verstehen, sondern auch den Weg des Solariers beschreiten wollten.

Allerdings war Altronus immer noch für eine Karriere als Adata vorgesehen. Dies kümmerte ihn aber nicht – als er sich dem Erwachsenenalter näherte und damit dem einjährigen Ritual der Härtung, durfte er sich auf dem berühmten Schiff Scholar Adat am Wachdienst beteiligen. Doch wachte er über Räume mit Stasiskapseln, wo Adatas mit dem Sensorium verbunden waren, dem technomagischen Tempelarchiv, in dem sie blitzartige Einblicke in die Erinnerungen der archivierten Kasathagehirne erhielten, so dass sie sie sortieren und analysieren konnten. Ein paar Mal wurde sogar ihm selbst erlaubt, uralte Erinnerungen zu erfahren. Diese Einblicke in längst vergessene Leben und Geheimnisse trieben Altronus am meisten an, seine Studien zu vollenden und zu einem vollwertigen Adata zu werden.

Während einer seiner letzten Schichten als Adataschüler wurde Altronus einem inaktiven Zugangsknoten des Sensoriums zugewiesen, welcher zwar nur selten genutzt wurde, aber wie alle Knoten mittels Kraftfelder und Wachen rund um die Uhr geschützt wurde. Auch wenn solche Wachschichten in der Regel ereignislos verliefen, wurde Altronus in jener Nacht vom Auftauchen eines Senior-Adata in vollem Ornat überrascht - Remura Esolla Kaiban vom Clan Senthen präsentierte eine Genehmigung, unplanmäßig auf die Erinnerungen eines kürzlich verstorbenen Bürgers zurückgreifen zu dürfen. Dank seiner Neigung, sich auch unwichtige Dinge zu merken, wusste Altronus, dass Remura gegenwärtig eine Vorlesung am anderen Ende der Idari hielt. Und so fragte er sich, was so wichtig sein könnte, dass die verehrte Adata nicht nur die Vorlesung vorzeitig beendete und zudem eine Notfallgenehmigung für das Sensorium benötigte?!

Altronus war klar, dass er sich um seine eigenen Angelegenheiten kümmern sollte, allerdings überkam ihn die Neugier. Er kontaktierte einen Freund am ferneren Ende des Schiffes, welcher ihn informierte, dass Adata Kaiban die Vorlesung nicht vorzeitig abgebrochen hatte, sondern immer noch auf der Bühne war.

Altronus gab sofort Eindringlingsalarm und eilte zum Zugangsknoten, um die falsche Adata aufzuhalten. Zu seiner Überraschung stieß er nicht eine Kasatha, sondern einen kränklichen, kleinen, grauen Humanoiden in einem Haufen Stoff und seltsamen Maschinen, wobei lange Drähte und summende Kristalle an den Knoten angeschlossen waren und hunderte Bilder blitzend auf die Geräte der grauhäutigen Kreatur übersprangen. Altronus wollte die Notfallunterbrechung des Knotens aktivieren, allerdings schlug der Graue ihm seinen Elektroschocker aus der Hand und schoss ihn dann nieder. Brennende grüne Energie durchflutete ihn, doch trotz der Schmerzen konnte Altronus die Sicherheitsenergiefelder des Knotens aktivieren und sich und den Grauen anschießen.

Dann wurde ihm der Ernst der Lage klar – es würde wertvolle Zeit kosten, bis jemand auf den Alarm reagierte, und noch mehr, um das Energiefeld zu deaktivieren. Unbewaffnet konnte er kaum den Eindringling im Schach halten. Und da es ihm auch nicht möglich war, seine Verletzung zu heilen, wurde er zum ersten Mal im Leben mit dem Umstand konfrontiert, dass er sterben würde. Wie die Sterne würde er verlöschen, sein Körper würde verfallen und im Laufe der Jahrtausende Bestandteil neuer Wesen, Welten und Sterne werden. In diesem Moment verstand er den Kreislauf. In seinen letzten Momenten wandte er sich an das Universum, wurde eins mit ihm...

... und das Universum antwortete.

Altronus war ebenso überrascht wie der graue Fremde, als plötzlich eine lange, golden glänzende Klinge aus seinem unteren rechten Unterarm wuchs. Er hatte aber genug Solariern beim Training zugehört, um die Klinge aus Sternenenergie zu erkennen. Also positionierte er sich zwischen die Kreatur und die Kontrolltafel des Knotens. Die beiden kämpften in grimmer Stille und obwohl der Graue fähiger war, hielt Altronus stand und setzte jeden Funken seiner Ausbildung ein. Er musste ja gar nicht gewinnen, sondern nur Zeit schinden und die Kreatur davon abhalten, die Infiltration des Sensoriums zu vollenden, bis Hilfe eintraf.

Altronus wurde von einem Schlag der Peitsche nach dem anderen getroffen und die seltsamen grünen Strahlen der Pistole versengten seine Haut, doch er fiel nicht. Seine Klinge landete weniger Treffer und schien zuweilen einfach durch seinen Gegner hindurchzusausen, ohne etwas zu erreichen, dennoch gab er nicht nach. Vielmehr verspürte er Freude und die Überzeugung, dem richtigen Pfad gefolgt zu sein, der ihn zu genau diesem Moment geführt hatte. Diese kosmische Zufriedenheit dehnte sich in ihm aus, bis er keine andere Wahl hatte, als sie freizusetzen und eine Explosion sengenden Sonnenfeuers zu entfesseln.

Endlich traf die Schiffssicherheit ein, deaktivierte die Energiefelder und zog den halbtoten Altronus aus dem Gefahrenbereich. Der knollenköpfige Fremde sah sich in der Unterzahl, doch statt weiterzukämpfen oder die Flucht anzutreten, betätigte er ein Gerät an seinem Arm und sprengte seinen eigenen Kopf.

Die Sicherheitsmannschaft sicherte die Leiche und befragte Altronus. Dann trafen mehrere echte Adatas ein und versuchten, Teile des explodierten Gehirns des Grauen zu konservieren. Dies erwies sich als sehr schwierig, so dass nur zwei Informationen erlangt werden konnten: Zum einen hatten die Grauen die Paktwelten umfangreich infiltriert. Und etwas Wichtiges namens „Phase Drei“ stand bevor.

Die Oberhäupter der Idari wurden informiert und die Sicherheit rund um die Zugangsknoten des Sensoriums verstärkt. Da es keine weiteren Zwischenfälle und Spuren gab, verliefen die Ermittlungen zu den grauen Infiltratoren ins Leere und wandten die Zuständigen sich alsbald anderen Dingen zu.

Nur Altronus ließ es keine Ruhe...

In seinem Kopf kreisten die Fragen. Wie ausgiebig war die Infiltration der Paktwelten? War auch die Idari betroffen? Welche Informationen hatte der Graue gesucht? Warum hatte er angesichts der bevorstehenden Gefangenname sein Gehirn zerstört? Und was war Phase Drei und wann sollte sie anlaufen? Altronus versuchte, mittels seines Solarier-Training seinen Geist zu beruhigen, so während seine Kräfte wuchsen, fand er nicht den gesuchten Frieden.

Als für ihn die Zeit der Härtung kam, erkannte er, dass er nicht die Rolle eines Adata übernehmen konnte, solange das Geheimnis um die grauen Invasoren ungelöst blieb. Das Oberhaupt seines Hauses erlaubte ihm, den bisherigen Lebenspfad zu verlassen, dann informierte er seine Familie, dass er die Idari verlassen würde. Er wusste nicht genau, wohin er sich wenden oder wie er seine Ermittlungen beginnen sollte, schwor aber, jeder Auffälligkeit nachzugehen, welche auf die Grauen hindeuten könnte. Viele Dinge, mit denen er sich befasste, ließen sich anderweitig erklären, dennoch stieß er auf genug potentielle Verbindungen zu den Grauen, um seinen Verdacht zu nähren, dass es ungesehene, geheime Verschwörungen gab. Als Gelehrter wusste er aber, dass er mehr benötigte als Behauptungen und Verschwörungstheorien, wenn er wollte, dass man ihm glaubte – und wenn er die Wahrheit finden wollte.

Auch wenn Altronus nun ein Erwachsener ist, vollzieht er die Härtung längst über die Jahresfrist hinaus und ist seiner Ansicht immer noch dabei, die Traditionen festzulegen, denen er im späteren Leben folgen wird. Er schließt sich oft Freiberuflern und Abenteurergruppen als Wache, Späher oder Forscher an, um seinen Lebensunterhalt zu finanzieren. Sein Hauptziel ist aber immer noch die Beschäftigung mit dem Netzwerk zwielichtiger Intrigen, auf welches er in jener Nacht im Zugangsknoten einen Blick hatte werfen können. Andere Kasathas sehen ihn als ungestüm und unkonventionell. Angehörige anderer Völker betrachten ihn dagegen oft als exzentrischen Professor oder wirren Verschwörungstheoretiker, neigt er doch zu Monologen über seine Forschungen, hängt wie alle Kasathas den Traditionen an und glaubt an den Kreislauf. Kommt es jedoch zu einem Kampf, zweifelt niemand mehr an seiner Nützlichkeit, wenn Altronus sich ins Gefecht stürzt. „dem Kosmos mehr die Kontrolle überlässt“ und sich mit beängstigender Ruhe durch Horden von Gegnern schnetzelt.

STARFINDER

Vorgefertigter Charakter



ALTRONUS

CHARAKTER

Altronus
NAME

BESCHREIBUNG

Solarier / 1
KLASSE / STUFE

Kasatha
VOLKSZUGEHÖRIGKEIT

Gelehrter
MOTIV

Mittelgroß
GRÖßENKATEGORIE

9 m / 6 Fd.
BEWEGUNGSRATE

männl.
GESCHLECHT

Idari
HEIMATWELT

RN
GESINNING

GÖTTHET

SPIELER

ATTRIBUTSWERTE

	WERT	MODIFIKATOR	TEMPORÄRER WERT	TEMPORÄRER MODIFIKATOR
ST STARKE	14	+2		
GE GESCHICKLICHKEIT	12	+1		
KO KONSTITUTION	12	+1		
IN INTELLIGENZ	11	+0		
WE WEISHEIT	12	+1		
CH CHARISMA	12	+1		

FERTIGKEITEN

FERTIGKEITSRÄNGE PRO STUFE **4**

	GESAMT	RÄNGE	KLASSEN BONUS	ATTR.-MOD.	SONSTIGE MOD.
<input checked="" type="checkbox"/> AKROBATIK* (GE)	7	1	3	1	2
<input checked="" type="checkbox"/> ATHLETIK* (ST)	8	1	3	2	2
† <input checked="" type="checkbox"/> BERUF (IN, WE ODER CH)					
† <input checked="" type="checkbox"/> BERUF (IN, WE ODER CH)					
† <input type="checkbox"/> BIOWISSENSCHAFTEN (IN)	4	1	3	0	
<input type="checkbox"/> BLUFFEN (CH)	1	1			
† <input type="checkbox"/> COMPUTER (IN)	6	1	3	2	
<input checked="" type="checkbox"/> DIPLOMATIE (CH)	5	1	3	1	
<input checked="" type="checkbox"/> EINSCHÜCHTERN (CH)	1	1			
† <input type="checkbox"/> FINGERFERTIGKEIT* (GE)	1	1			
<input checked="" type="checkbox"/> HEIMLICHKEIT* (GE)	1	1			
† <input type="checkbox"/> KULTUR (IN)	0	0			
† <input type="checkbox"/> MEDIZIN (IN)	0	0			
<input checked="" type="checkbox"/> MOTIV ERKENNEN (WE)	1	1			
† <input checked="" type="checkbox"/> MYSTIK (WE)	1	1			
† <input checked="" type="checkbox"/> NATURWISSENSCHAFT (IN)	0	0			
<input type="checkbox"/> STEUERUNG (GE)	1	1			
† <input type="checkbox"/> TECHNIK (IN)	0	0			
<input type="checkbox"/> ÜBERLEBENSKUNST (WE)	1	1			
<input type="checkbox"/> VERKLEIDEN (CH)	1	1			
<input checked="" type="checkbox"/> WAHRNEHMUNG (WE)	1	1			

† Nur geübt einsetzbar Klassenfertigkeit *Rüstungsmalus findet Anwendung

NOTIZEN: Biowissenschaften: SG um 5 bei Wissen abrufen reduziert

INITIATIVE

GESAMT GE-MODIFIKATOR SONSTIGE MODIFIKATOREN
 $+1 = 1 +$

GESUNDHEIT UND RESERVEPUNKTE

	AUSDAUERPUNKTE	TREFFERPUNKTE	RESERVEPUNKTE
GESAMT	8	11	2
AKTUELL			

RÜSTUNGSKLASSE

ERK ENERGETISCHE RÜSTUNGSKLASSE	GESAMT	RÜSTUNGS-BONUS	GE-MODIFIKATOR	SONSTIGE MODIFIKATOREN
	12	=10+	1	+ 1
KRK KINETISCHE RÜSTUNGSKLASSE	GESAMT	RÜSTUNGS-BONUS	GE-MODIFIKATOR	SONSTIGE MODIFIKATOREN
	13	=10+	1	+ 1
RK GEGEN KAMPFMANEUVER	21	=8+	KRK	
SR	RESISTENZEN			

RETTUNGSWÜRFE

REFLEX (GESCHICKLICHKEIT)	GESAMT	GRUNDBONUS	ATTRIBUTS-MOD.	SONSTIGE MODIFIKATOREN
	+3	=+0	+1	
WILLEN (WEISHEIT)	GESAMT	GRUNDBONUS	ATTRIBUTS-MOD.	SONSTIGE MODIFIKATOREN
	+1	=+2	+1	
ZÄHIGKEIT (KONSTITUTION)	GESAMT	GRUNDBONUS	ATTRIBUTS-MOD.	SONSTIGE MODIFIKATOREN
	+3	=+2	+1	

ANGRIFFSBONUS

GRUNDANGRIFFSBONUS (GAB) **+1**

NAHKAMPF	GESAMT	GAB	ST-MOD.	SONSTIGE MODIFIKATOREN
	+3	=+1	+2	
FERNKAMPF	GESAMT	GAB	GE-MOD.	SONSTIGE MODIFIKATOREN
	+2	=+1	+1	
WURFWAFFE	GESAMT	GAB	ST-MOD.	SONSTIGE MODIFIKATOREN
	+3	=+1	+2	

WAFFEN

WAFFE Azimut-Laserpistole	STUFE	ANGRIFFSBONUS	SCHADEN
	1	+2	1W4
KRITISCH	BEICH-WEITE	TYP	MUNITION / VERBRAUCH
Verbrennen 1W4	24 m	Feuer	20
WAFFE Splittergranate I	STUFE	ANGRIFFSBONUS	SCHADEN
	1	-1	1W6
KRITISCH	BEICH-WEITE	TYP	MUNITION / VERBRAUCH
		Stich	1
			Speziell Explosion 4,5 m
WAFFE	STUFE	ANGRIFFSBONUS	SCHADEN
KRITISCH	BEICH-WEITE	TYP	MUNITION / VERBRAUCH
			Speziell
WAFFE	STUFE	ANGRIFFSBONUS	SCHADEN
KRITISCH	BEICH-WEITE	TYP	MUNITION / VERBRAUCH
			Speziell

FÄHIGKEITEN

Umgang mit Leichten Rüstungen & Fortschrittlichen Nahkampf- und Handfeuerwaffen

Vierarmig

Wüste durchqueren

Solarmanifestation (Solarwaffe)

Sternenmodus

Schwarzes Loch

Supernova

BEKANNTE ZAUBER

ZAUBERGRAD 0

1.

BEKANNTE ZAUBER

ZAUBER PRO TAG

VERBRAUCHT

2.

BEKANNTE ZAUBER

ZAUBER PRO TAG

VERBRAUCHT

TALENTE UND UMGANG MIT WAFFEN UND RÜSTUNGEN

Waffenfokus (Fortschrittliche Nahkampf-
waffen)

AUSRÜSTUNG

STUFE MASSE

2x Mk. 1 Heilserum (1W8 TP)

2x Splittergranate I

Mediapflaster (+10 für Wurf auf Medizin ungeübt)

Zweite Haut (versiegelt 24 Stunden lang
feindliche Umgebung ab, z.B. Vakuum)

Azimet-Laserpistole mit 1 Batterie
(20 Schuss)

Titaniumkabel (30 m-Seil)

Alltagskleidung

Proviand (1 Woche)

Taschenlampe (10 Stunden, erhöht Licht
in 6 m-Kegel um 1 Stufe)

Hygienebeutel

Leuchtfeuer

Credstick

CREDITS

33

GESAMT-
MASSE

SONSTIGES VERMÖGEN

3.

BEKANNTE ZAUBER

ZAUBER PRO TAG

VERBRAUCHT

4.

BEKANNTE ZAUBER

ZAUBER PRO TAG

VERBRAUCHT

5.

BEKANNTE ZAUBER

ZAUBER PRO TAG

VERBRAUCHT

6.

BEKANNTE ZAUBER

ZAUBER PRO TAG

VERBRAUCHT

SPRACHEN

Waffenfokus (Fortschrittliche Nahkampf-
waffen)

TRAGKAPAZITÄT

UNBELADEN

BELADEN

ÜBERLADEN

ERFAHRUNGSPUNKTE

AKTUELL

NÄCHSTE
STUFE

Wie es unter den Vesken üblich ist, gestattet Obozaya Ymeros ihren Freunden, ihren Namen zu „Obo“ abzukürzen – doch nicht einmal Damoritosch persönlich könnte jene beschützen, welche ihren Spitznamen nutzen, ohne es sich zuerst verdient zu haben!

Obozaya wurde als Tochter rangniedriger Militärbeamter auf Vesk-I geboren, der Hauptwelt des Veskariums. Sie tat sich auf den Sportplätzen und im Duellring mit Entschlossenheit und Wildheit hervor, wenn auch nicht bei ihren akademischen Studien. So erlangte sie rasch den Ruf, bestes Kadettenmaterial zu sein und trat dem Militär bei, sobald sie die grundlegenden Studien abgeschlossen hatte.

Obozaya fand problemlos ihren Platz im Militärleben und ließ rasch viele ihrer Kohorte hinter sich. In der Gesellschaft der Vesken kann man seinen gesellschaftlichen Status leicht durch Kampfkönnen verbessern und Obozaya war nicht daran interessiert, ihr Leben auf einem unteren Rang wie ihre Eltern zu verbringen. Natürlich träumte sie nicht als einzige vom Ruhm, dennoch tat sie sich schnell in der Schlacht hervor, als sie eine blutige Rebellion der katzenartigen Barbaren von Vesk-6 beendete.

In ihrer jugendlichen Arroganz übersah sie jedoch die Bedeutung politischer Kontakte. Nachdem sie sich mit einem anderen Angehörigen ihrer Einheit duelliert und diesem große Schande bereitet hatte, wurde sie auf Bestreben seiner einflussreichen Eltern befördert und nach Vesk-8 geschickt, um in der eisigen Tundra zu patrouillieren. Die dortigen Pazifisten verweigerten ihr jede Möglichkeit zu rechtschaffenen Kämpfen und sie erkannte alsbald, dass weder Gebete an Damoritosch den Eroberer noch Eingaben bei ihren Vorgesetzten ihr ein besseres Kommando verschaffen würden. Als also ihre Dienstzeit zu Ende ging, verlängerte sie nicht, sondern entschied sich voller Frust, die Rechte des Soldaten in Anspruch zu nehmen: In ehrwürdiger veskischer Tradition ließ sie sich ehrenvoll entlassen, wobei sie ihre Dienstrüstung und -waffen behalten konnte.

Da sie immer noch eines Tages ganz weit in der Gesellschaft der Vesken aufsteigen wollte, sie zugleich aber die Vorstellung anwiderte, dass Politik und Intrigen in der hochgeschätzten militärischen Meritokratie des Veskariums eine Rolle spielten, ging Obozaya den Weg vieler legendärer Veskenkrieger und verließ die Heimat, um als Söldnerin im Gebiet der Paktwelten zu arbeiten. Dort fand sie endlich, was sie gesucht hatte – eine endlose Reihe von Kämpfen und Abenteuern, bei denen nur ihr eigenes Ehrgefühl ihr Schranken auferlegte. Statt sich einer etablierten Söldnerkompanie anzuschließen, zog sie es vor, mit kleinen Entdecker- und Abenteurergruppen zusammenzuarbeiten. Kleine Gruppen bedeuteten bei Erfolg schließlich mehr Ruhm für den einzelnen. Und der Umstand, dass sie

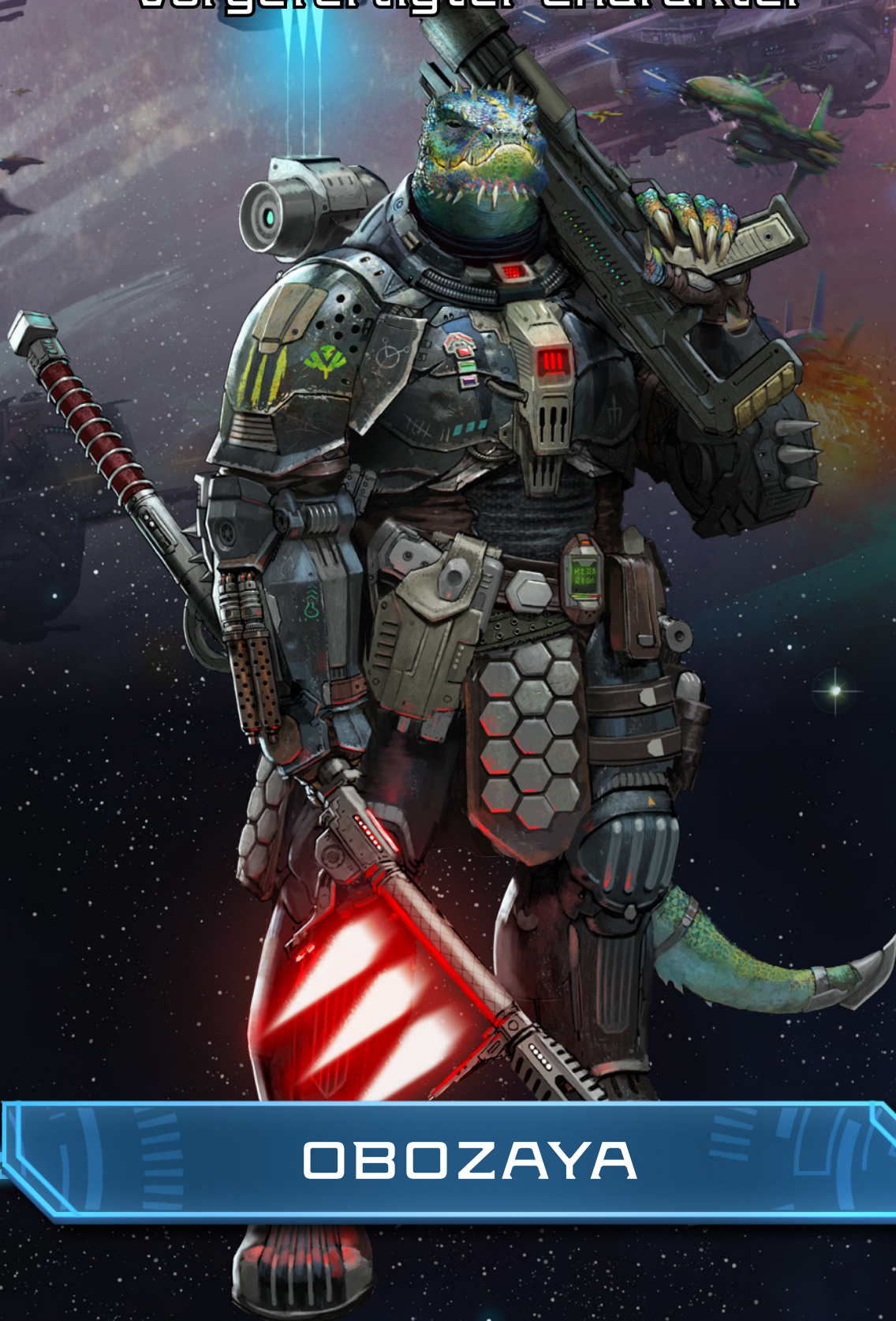
sich oft allein als Kämpfer an der Frontlinie wiederfand, sprach ihre Eitelkeit an und gab ihr Gelegenheit, sich im besten Licht zu präsentieren. Sie sagt gerne, dass der Kampf zu wichtig sei, um ihn Amateuren zu überlassen, und glaubt, dass man am besten gewinnt, indem man sich schnell bewegt und hart zuschlägt. Auch wenn sie keine strenggläubige Verehrerin Damoritoschs mehr ist und sogar einige Kritikpunkte anderer Völker an der Kirche und am Glauben des Eroberers übernommen hat, nutzt sie ihr geweihtes Doschko immer noch im Nahkampf.

Obozayas Persönlichkeit ist voller Gegensätze. Sie weiß zwar Wohlstand und Annehmlichkeiten zu schätzen, sehnt sich im Grunde aber nach Anerkennung. Das beste Beispiel dafür ist der Holoprojektor auf ihrem Rücken, der normalerweise eine modifizierte Version von Damoritoschs Symbol projiziert, mit dem sie sich als Söldner ausweist, den man anheuern kann, der aber auch ihr persönliches Kriegsbanner projizieren kann, damit ihre Gegner genau wissen, mit wem sie es zu tun haben. Obwohl Obozaya eine Meistertaktikerin auf dem Schlachtfeld ist, hat sie mit anderen intellektuellen Themen ihre Probleme. Sie glaubt, dass ehrenvolles Verhalten auch Ehrlichkeit bedeutet, und würde eher sterben, als ihr Wort oder einen Vertrag zu brechen, hat andererseits aber kein Problem damit, durch Auslassung gewisser Fakten die Unwahrheit zu präsentieren. Bei Gesprächen mit neuen Leuten ist sie entweder nervraubend stoisch oder unhöflich direkt; sie glaubt, dass die meisten Wesen mehr als nötig reden, um ihre Feigheit hinter Worten zu verstecken.

Angesichts dieser Umstände ist es umso überraschender, dass ihre Gefährten sie regelrecht vergöttern. Auch wenn Obo ihre Loyalität damit erklärt, dass dies für Söldner notwendig ist, weiß jeder in ihrer Besatzung, dass er darauf zählen kann, von der „großen Echsen“ aus jeder Gefahr herausgeholt zu werden, egal was es sie kostet. Wie bei vielen Vesken wird auch Obos wortkarges Auftreten durch plötzliche Gefühlsausbrüche und ihrer für sie typischen Direktheit akzentuiert. Obo hat kein Problem damit, ihren Freunden mitzuteilen, wie viel sie ihr bedeuten. Sie verbringt die meiste Zeit mit Training und Missionsvorbereitungen, weiß Erfolge aber auch mit bombastischem Eifer zu feiern. Für die von manchen Vesken genutzten Berserkerdrogen hat sie nichts übrig, weiß aber die Nasenwasserpfeifen des Veskariums zu schätzen und nascht ab und an gern die leicht halluzinogenen Hirnschnecken von Vesk-2 und andere traditionelle veskische Häppchen. Mehr als eine Kneipe wurde bei ihren Siegesfeiern völlig demoliert (wofür sie aber in vollem Umfang aufkommt) und die schweren Bässe des von ihr geliebten Revelaz-Dance-Pops haben schon so manche Niete aus den Raumschiffswänden gepresst.

STARFINDER

Vorgefertigter Charakter



OBOZAYA

CHARAKTER

Obozaya
NAME

BESCHREIBUNG

Soldatin/1
KLASSE/STUFE

Veske
VOLKSZUGEHÖRIGKEIT

Söldner
MOTIV

Mittelgroß
GRÖßENKATEGORIE

9 m / 6 Fd.
BEWEGUNGSRATE

weiblich
GESCHLECHT

Vesk I
HEIMATWELT

N
GESINNING GOTTHEIT

SPIELER

ATTRIBUTSWERTE

	WERT	MODIFIKATOR	TEMPORÄRER WERT	TEMPORÄRER MODIFIKATOR
ST STARKE	16	+3		
GE GESCHICKLICHKEIT	16	+3		
KO KONSTITUTION	13	+1		
IN INTELLIGENZ	8	-1		
WE WEISHEIT	10	+0		
CH CHARISMA	10	+0		

INITIATIVE

GESAMT GE-MODIFIKATOR SONSTIGE MODIFIKATOREN
+7 = **3** + **4**

GESUNDHEIT UND RESERVEPUNKTE

	AUSDAUERPUNKTE	TREFFERPUNKTE	RESERVEPUNKTE
GESAMT	8	13	4
AKTUELL			

RÜSTUNGSKLASSE

ERK ENERGETISCHE RÜSTUNGSKLASSE	GESAMT	RÜSTUNGS-BONUS	GE-MODIFIKATOR	SONSTIGE MODIFIKATOREN
	14 = 10+	1	3	
KRK KINETISCHE RÜSTUNGSKLASSE	GESAMT	RÜSTUNGS-BONUS	GE-MODIFIKATOR	SONSTIGE MODIFIKATOREN
	16 = 10+	3	3	
RK GEGEN KAMPFMANEUVER	24 = 8+	KRK		
SR	RESISTENZEN			

FERTIGKEITEN

FERTIGKEITSRÄNGE PRO STUFE **3**

	GESAMT	RÄNGE	KLASSEN BONUS	ATTR.-MOD.	SONSTIGE MOD.
<input checked="" type="checkbox"/> AKROBATIK* (GE)	3 =			3	
<input checked="" type="checkbox"/> ATHLETIK* (ST)	7 =	1	3	3	
† <input checked="" type="checkbox"/> BERUF (IN, WE ODER CH)					
† <input checked="" type="checkbox"/> BERUF (IN, WE ODER CH)					
† <input type="checkbox"/> BIOWISSENSCHAFTEN (IN)	-1 =			-1	
<input checked="" type="checkbox"/> BLUFFEN (CH)	0 =			0	
† <input checked="" type="checkbox"/> COMPUTER (IN)	-1 =			-1	
<input checked="" type="checkbox"/> DIPLOMATIE (CH)	0 =			0	
<input checked="" type="checkbox"/> EINSCHÜCHTERN (CH)	4 =	1	3	0	
† <input checked="" type="checkbox"/> FINGERFERTIGKEIT* (GE)	3 =			3	
<input checked="" type="checkbox"/> HEIMLICHKEIT* (GE)	3 =			3	
† <input checked="" type="checkbox"/> KULTUR (IN)	-1 =			-1	
† <input checked="" type="checkbox"/> MEDIZIN (IN)	-1 =			-1	
<input checked="" type="checkbox"/> MOTIV ERKENNEN (WE)	0 =			0	
† <input type="checkbox"/> MYSTIK (WE)	0 =			0	
† <input type="checkbox"/> NATURWISSENSCHAFT (IN)	-1 =			-1	
<input checked="" type="checkbox"/> STEUERUNG (GE)	3 =			3	
† <input checked="" type="checkbox"/> TECHNIK (IN)	-1 =			-1	
<input type="checkbox"/> ÜBERLEBENSKUNST (WE)	4 =	1	3	0	
<input checked="" type="checkbox"/> VERKLEIDEN (CH)	0 =			0	
<input checked="" type="checkbox"/> WAHRNEHMUNG (WE)	0 =			0	

† Nur geübt einsetzbar Klassenfertigkeit *Rüstungsmalus findet Anwendung

NOTIZEN:

bei Würfeln für Beruf (Söldern) und Kultur zum Abrufen von Wissen über Militär wird der SG um 5 gesenkt

RETTUNGSWÜRFE

	GESAMT	GRUNDBONUS	ATTRIBUTS-MOD.	SONSTIGE MODIFIKATOREN
REFLEX (GESCHICKLICHKEIT)	+3 =	0	3	
WILLEN (WEISHEIT)	+2 =	2	0	
ZÄHIGKEIT (KONSTITUTION)	+3 =	2	1	

ANGRIFFSBONUS

GRUNDANGRIFFSBONUS (GAB) **+0**

NAHKAMPF	GESAMT	GAB	ST-MOD.	SONSTIGE MODIFIKATOREN
	+4 =	+1	3	
FERNKAMPF	GESAMT	GAB	GE-MOD.	SONSTIGE MODIFIKATOREN
	+4 =	+1	3	
WURFWAFFE	GESAMT	GAB	ST-MOD.	SONSTIGE MODIFIKATOREN
	+4 =	+1	3	

WAFFEN

WAFFE Taktisches Doschko	STUFE	ANGRIFFSBONUS	SCHADEN
	1	+4	1W12+3
KRITISCH	REICHWEITE	TYP	MUNITION / VERBRAUCH
		Stich	Speziell Analog/Unhandlich
WAFFE Leichte Reaktionskanone	STUFE	ANGRIFFSBONUS	SCHADEN
	1	+4	1W10
KRITISCH	REICHWEITE	TYP	MUNITION / VERBRAUCH
Verbrennen 1W4	24 m	Stich	6 Speziell ignoriert 1 Härte
WAFFE Splittergranate I	STUFE	ANGRIFFSBONUS	SCHADEN
	1	+4	1W6
KRITISCH	REICHWEITE	TYP	MUNITION / VERBRAUCH
		Stich	2 Speziell Explosion 4,5 m
WAFFE Schockgranate I	STUFE	ANGRIFFSBONUS	SCHADEN
	1	+4	1W8
KRITISCH	REICHWEITE	TYP	MUNITION / VERBRAUCH
		Elektrizität	1 Speziell Explosion 4,5 m

FÄHIGKEITEN

Umgang mit Leichten und Schwere Rüstungen; Einfachen und Fortschrittlichen Nahkampf- und Handfeuerwaffen, Umgang mit Langwaffen, Schwere Waffen, Scharfschützenwaffen und Granaten
 Dämmerlicht
 +2 auf Rettungswürfe gegen Furcht
 Natürliche Waffen: Waffenlose Schläge verursachen Tödlichen Schaden und zählen nicht als Archaisch
 Primärkampfstil: Sturmwind (+4 auf INI, +3 m auf Bewegungsrate am Boden)

BEKANNTE ZAUBER

ZAUBERGRAD 0

1.

BEKANNTE ZAUBER	ZAUBER PRO TAG	VERBRAUCHT
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

2.

BEKANNTE ZAUBER	ZAUBER PRO TAG	VERBRAUCHT
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

3.

BEKANNTE ZAUBER	ZAUBER PRO TAG	VERBRAUCHT
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

4.

BEKANNTE ZAUBER	ZAUBER PRO TAG	VERBRAUCHT
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

5.

BEKANNTE ZAUBER	ZAUBER PRO TAG	VERBRAUCHT
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

6.

BEKANNTE ZAUBER	ZAUBER PRO TAG	VERBRAUCHT
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

TALENTE UND UMGANG MIT WAFFEN UND RÜSTUNGEN

Beweglichkeit: +4 auf RK gegen Gelegenheitsangriffe

AUSRÜSTUNG

STUFE MASSE

2x Mk.1 Heilserum (1W8 TP) _____
 2x Splittergranate I _____
 Zeremonielle Truppenplattenrüstung _____
 Leichte Reaktionskanone (20 Schuss) _____
 Taktisches Doschko _____
 Schockgranate I _____
 Alltagskleidung _____
 Proviant (1 Woche) _____
 Hygienebeutel _____
 Persönlicher Kommunikator _____
 Credstick _____

CREDITS GESAMT-MASSE

SONSTIGES VERMÖGEN _____

TRAGKAPAZITÄT

UNBELADEN BELADEN ÜBERLADEN

SPRACHEN

Gemeinsprache, Veskisch

ERFAHRUNGSPUNKTE

AKTUELL NÄCHSTE STUFE

Raia Danviri stammt aus dem Laschunta-Stadtstaat Komena an der Südspitze des Kontinents Asana auf Castrovel. Aufgrund der Nähe zum von Formianern bewohnten Kontinent der Kolonien ist Komena seit Jahrtausenden ein Zentrum militärischer Aktivität, doch für die Danviris war es ein Zuhause voller Hoffnung und Zuversicht. Raias Eltern waren Diplomaten und widmeten ihre Leben jahrzehntelangen Friedensverhandlungen zwischen Laschuntas und Formianern. Sie lehrten ihre Tochter, dass alles intelligente Leben von Wert sei, auch das von Insektenwesen wie den Formianern – selbst wenn diese sich doch derart von den Laschuntas unterschieden und seit Ewigkeiten mit ihnen verfeindet waren, besäßen sie doch eine Kultur, Gesellschaft und Zivilisation. Aber noch wichtiger als Ähnlichkeiten seien die Unterschiede, machten diese andere Völker schließlich nicht nur interessant, sondern lehrten auch neue Dinge und provozierten dazu, die eigenen Annahmen zu überdenken und in Frage zu stellen.

Der Umstand, dass Raias Eltern tatsächlich einen Beitrag bei den Friedenverhandlungen mit den Kolonien leisten konnten, untermauerte ihre Lehren nur noch. Raia interessierte sich wie eine Besessene für fremdartige Lebensformen. Sie verschlang alle entsprechenden Texte, die ihr in die Finger fielen, und träumte davon, eines Tages zu den Sternen zu reisen und neue Völker zu treffen. Als sie in die Pubertät kam, entschied sie sich für eine Weiterentwicklung in die hochgewachsene, intellektuelle Damaya-Unterart ganz nach dem Vorbild ihrer Eltern.

Später bewarb Raia sich bei einer von Qabarats berühmten Universitäten und wurde dort auch angenommen. Ihre Eingangsprüfung verwies auf eine Begabung für Technik und Zauberei, daher studierte sie Technomagie und vermengte im Rahmen von Experimenten Magie und Technologie. Zugleich verstand sie sich aber auch auf Xenobiologie und Xenoanthropologie und vermischte so akademische Studien mit der Leidenschaft ihrer Kindheit. Während dieser Zeit entdeckte Raia den Glauben an Yaraesa, die laschuntische Göttin des Wissens und der Weisheit, deren Religion vieles mit wissenschaftlichem Vorgehen gemeinsam hat. Raia nahm Yaraesas Lehren an, Selbstperfektionierung durch die Anhäufung von Wissen und das Schärfen von Verstand und Intellekt zu erlangen.

An der Iniversität begegnete Raia zudem Danese, einem Austauschstudenten von Triaxus. Der exotische Ryphorier mit seinem seidigweißen Fell faszinierte Raia sofort, doch sein scharfer und schneller Verstand ließen daraus mehr

werden. Danese war der erste „Fremde“ mit dem Raia sich anfreundete und aus Freundschaft wurde schließlich Liebe. An der Universität waren die beiden unzertrennlich, wussten aber, dass sie nach Vollendung ihrer Studien ihre Beziehung neu überdenken mussten. Danese hatte bereits einen Platz bei der Himmelsfeuerlegion akzeptiert und musste daher nach dem Abschluss nach Triaxus zurückkehren, während Raia für weiterführende Studien an der Universität der Absalomstation akzeptiert worden war. Danese bot an, aus dem Militär auszutreten, doch Raia war der Ansicht, dass keiner von ihnen sein eigenes Vorankommen und Streben nach Perfektion für den anderen opfern sollte. Stattdessen sollten sie Yaraesas Vorbild folgen und die Dinge intellektuell, spirituell und romantisch jeder für sich klären. Sie verabschiedeten sich unter Tränen und versprachen einander, wieder zusammenzukommen, wenn die Umstände es erlaubten.

Nach Abschluss ihrer Studien erkannte Raia, dass ihre Leidenschaft für das Studium fremdartiger Lebensformen in Wahrheit eine Berufung war und dass sie ihre Arbeit mit ihren technomagischen Fähigkeiten finanzieren konnte. Entsprechend heuerte sie als Wissenschaftlerin und Technomagierin auf Schiffen an, welche in die unbekanntenen Regionen der Weite aufbrachen. Raia glaubt, dass es edel sei, erstmals mit fremden Völkern Kontakt aufzunehmen und daran zu arbeiten, dass diese und die Völker der Paktwelten aus der entstehenden Beziehung Vorteile zogen und vorankamen. Sie sucht nach neuen Technologien und alternativen magischen Techniken bei den Fremdwesen, die ihr begegnen, und bietet im Tausch ihr eigenes Wissen an. Raia hängt keinen unrealistischen Regeln der Nichteinmischung in fremde Kulturen an, glaubt er stark daran, dass man das Richtige tun und stets Ehre, Gerechtigkeit und Mitgefühl anstreben soll.

Trotz ihrer Liebe zu Entdeckungsreisen bewahrt Raia enge Bande zu den Paktwelten und ihrer Familie und Freunden. Sie liebt Danese immer noch und trotz der gewaltigen Entfernungen sind sie einander weiterhin treu. Sie kommunizieren häufig miteinander und schätzen die Gelegenheiten, zu denen sich ihre Wege kreuzen. Möglicherweise werden sie sich eines Tages einen Ort suchen, an dem sie sich niederlassen, doch gegenwärtig ist Raia zufrieden. Sie kennt die Liebe, ihr Leben hat eine Bedeutung und in der Galaxis wartet eine endlose Anzahl fremdartiger Völker, welche es zu entdecken, als Freunde zu gewinnen und zu studieren gilt – eines nach dem anderen.

STARFINDER

Vorgefertigter Charakter



RAIA

CHARAKTER

Raia
NAME

BESCHREIBUNG

Technomagierin/1 Damaya-Laschunta Xenosucherin

KLASSE/STUFE VOLK SZUGEHÖRIGKEIT MOTIV

Mittelgroß 9 m / 6 Fd. weiblich Castrovel

GRÖßENKATEGORIE BEWEGUNGSRATE GESCHLECHT HEIMATWELT

RG

GESINNUNG GÖTTHEIT SPIELER

ATTRIBUTSWERTE

	WERT	MODIFIKATOR	TEMPORÄRER WERT	TEMPORÄRER MODIFIKATOR
ST STARKE	10	+0		
GE GESCHICKLICHKEIT	14	+2		
KO KONSTITUTION	10	+0		
IN INTELLIGENZ	16	+3		
WE WEISHEIT	10	+0		
CH CHARISMA	13	+1		

INITIATIVE

GESAMT GE-MODIFIKATOR SONSTIGE MODIFIKATOREN
 $+2 = 2 +$

GESUNDHEIT UND RESERVEPUNKTE

	AUSDAUERPUNKTE	TREFFERPUNKTE	RESERVEPUNKTE
GESAMT	5	9	4
AKTUELL			

RÜSTUNGSKLASSE

ERK ENERGETISCHE RÜSTUNGSKLASSE	GESAMT	RÜSTUNGS-BONUS	GE-MODIFIKATOR	SONSTIGE MODIFIKATOREN
	13 = 10+	1	2	
KRK KINETISCHE RÜSTUNGSKLASSE	GESAMT	RÜSTUNGS-BONUS	GE-MODIFIKATOR	SONSTIGE MODIFIKATOREN
	14 = 10+	2	2	
RK GEGEN KAMPFMANEUVER	22 = 8+	KRK		
SR	RESISTENZEN			

FERTIGKEITEN

FERTIGKEITSRÄNGE PRO STUFE **6**

	GESAMT	RÄNGE	KLASSEN BONUS	ATTR.-MOD.	SONSTIGE MOD.
<input type="checkbox"/> AKROBATIK* (GE)	2 =			2	
<input type="checkbox"/> ATHLETIK* (ST)	0 =			0	
+ <input checked="" type="checkbox"/> BERUF (IN, WE ODER CH)					
+ <input checked="" type="checkbox"/> BERUF (IN, WE ODER CH)					
+ <input checked="" type="checkbox"/> BIOWISSENSCHAFTEN (IN)	10 =	1	3	3	3
<input type="checkbox"/> BLUFFEN (CH)	1 =	1		1	
+ <input checked="" type="checkbox"/> COMPUTER (IN)	9 =	1	3	3	2
<input type="checkbox"/> DIPLOMATIE (CH)	6 =	1	0	1	
<input type="checkbox"/> EINSCHÜCHTERN (CH)	1 =			1	
+ <input checked="" type="checkbox"/> FINGERFERTIGKEIT* (GE)	2 =			2	
<input type="checkbox"/> HEIMLICHKEIT* (GE)	2 =			2	
+ <input type="checkbox"/> KULTUR (IN)	3 =			3	
+ <input type="checkbox"/> MEDIZIN (IN)	3 =			3	
<input type="checkbox"/> MOTIV ERKENNEN (WE)	0 =			0	
+ <input type="checkbox"/> MYSTIK (WE)	4 =	1	3	0	
+ <input checked="" type="checkbox"/> NATURWISSENSCHAFT (IN)	7 =	1	3	3	3
<input checked="" type="checkbox"/> STEUERUNG (GE)	6 =	1	2	2	
+ <input checked="" type="checkbox"/> TECHNIK (IN)	7 =	1	3	3	
<input type="checkbox"/> ÜBERLEBENSKUNST (WE)	0 =			0	
<input type="checkbox"/> VERKLEIDEN (CH)	1 =			1	
<input type="checkbox"/> WAHRNEHMUNG (WE)	0 =			0	

+ Nur geübt einsetzbar Klassenfertigkeit *Rüstungsmalus findet Anwendung

RETTUNGSWÜRFE

	GESAMT	GRUNDBONUS	ATTRIBUTS-MOD.	SONSTIGE MODIFIKATOREN
REFLEX (GESCHICKLICHKEIT)	+2 =	0	2	
WILLEN (WEISHEIT)	+2 =	2	0	
ZÄHIGKEIT (KONSTITUTION)	+0 =	0	0	

ANGRIFFSBONUS

GRUNDANGRIFFSBONUS (GAB) **+0**

NAHKAMPF	GESAMT	GAB	ST-MOD.	SONSTIGE MODIFIKATOREN
	+0 =	0	0	
FERNKAMPF	GESAMT	GAB	GE-MOD.	SONSTIGE MODIFIKATOREN
	+2 =	0	2	
WURFWAFFE	GESAMT	GAB	ST-MOD.	SONSTIGE MODIFIKATOREN
	+0 =	0	0	

WAFFEN

WAFFE Taktischer Schlagstock	STUFE	ANGRIFFSBONUS	SCHADEN
	1	+0	1W4
KRITISCH	BEICH-WEITE	TYP	MUNITION / VERBRAUCH
		Hieb	Agent/Analog
WAFFE Azimut-Laserpistole	STUFE	ANGRIFFSBONUS	SCHADEN
	1	+2	1W4
KRITISCH	BEICH-WEITE	TYP	MUNITION / VERBRAUCH
Verbrennen 1W4	24 m	Feuer	20
WAFFE Klebgranate	STUFE	ANGRIFFSBONUS	SCHADEN
	1	+0	speziell
KRITISCH	BEICH-WEITE	TYP	MUNITION / VERBRAUCH
		1	Explosion 3 m
WAFFE	STUFE	ANGRIFFSBONUS	SCHADEN
KRITISCH	BEICH-WEITE	TYP	MUNITION / VERBRAUCH
			SPEZIELL

NOTIZEN: Bei Würfeln für Kultur zum Identifizieren seltener Kreaturen wird der SG um 5 gesenkt

FÄHIGKEITEN

Umgang mit Leichten Rüstungen; Einfachen Nahkampf- und Handfeuerwaffen

Laschunta-Magie (1/Tag: Gedanken wahrnehmen; Beliebig oft: Benommenheit, Psychokinetische Hand, ZS 1)

Begrenzte Telepathie, 9 m

Zauberspeicher

BEKANNTE ZAUBER

ZAUBERGRAD 0

Ausbessern, Energiestrahle, Magie entdecken,

Tanzende Lichte

	BEKANNTE ZAUBER	ZAUBER PRO TAG	VERBRAUCHT
1.	2	3	

Magisches Geschoss, Schmierer

	BEKANNTE ZAUBER	ZAUBER PRO TAG	VERBRAUCHT
2.			

	BEKANNTE ZAUBER	ZAUBER PRO TAG	VERBRAUCHT
3.			

	BEKANNTE ZAUBER	ZAUBER PRO TAG	VERBRAUCHT
4.			

	BEKANNTE ZAUBER	ZAUBER PRO TAG	VERBRAUCHT
5.			

	BEKANNTE ZAUBER	ZAUBER PRO TAG	VERBRAUCHT
6.			

TALENTE UND UMGANG MIT WAFFEN UND RÜSTUNGEN

Waffenfokus (Handfeuerwaffen)

AUSRÜSTUNG

STUFE MASSE

Mk. 1 Heilserum (1WB TP)

Klebgranate (Verstrickt für 2W4 Runden, SG 8)

Zweite Haut (hält versiegelt 24 Stunden

lang feindliche Umgebung, z.B.

Vakuum, ab)

Azimet-Laserpistole mit 2 Batterien

(je 20 Schuss)

Taktischer Schlagstock

Alltagskleidung

Hygienebeutel

Persönlicher Kommunikator

Werkzeug (Techniker)

Credstick

CREDITS

1

GESAMT-MASSE

SONSTIGES VERMÖGEN

SPRACHEN

Castrovisch, Celestisch, Elfish,

Gemeinsprache, Triaxisch

Begrenzte Telepathie

TRAGKAPAZITÄT

UNBELADEN

BELADEN

ÜBERLADEN

ERFAHRUNGSPUNKTE

AKTUELL

NÄCHSTE STUFE