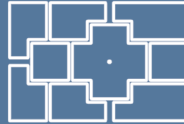


ID - Card

14/7/2657



82

Status



Das NOVAforum, nützliche Downloads und Bonusmaterial warten dort auf Dich.

Kindheit

Sie wuchs nach der Trennung der Eltern bei ihrem Vater auf, einem CS-Handelsvertreter, der sie stets zu seinen neuem Arbeitsplatz mitnahm. Nach vielen schmerzvollen Abschieden von Freunden wegen der dauernden Umzüge lernte sie es, diese eher oberflächlich zu halten. An Geld fehlte es der kleinen Familie nie.

Vorgeschichte

Zunächst Besuch der CS-Handelsakademie, weil sie glaubte, dass ihr Vater sich das wünsche. Schließlich kam es zum Bruch mit ihrem Vater und sie ging nach Xerc um ihre Mutter zu suchen. Jahrelang hielt sie sich dort auf, wurde Schmugglerin. Sie lernte, sich zur Wehr zu setzen. Sie gab die Suche auf.

Innenleben

sie würde sich gerne mehr
auf Menschen einlassen,
fürchtet aber Trennungen

kühl-distanziert, eitel,
risikobereit, packt an,
übernimmt Verantwor-
tung und Führung

Geiz

Beziehungen

ihr Geschäftspartner,
wichtigste Bezugsperson; lernten sich über Eltern vor 4 Jahre kennen

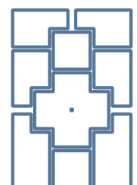
hat immer ihr Hautkristall-
Pflegeset dabei.

Gegenwart

„Ihr Preis ist gut! Aber ‚gut‘ ist wohl noch nicht am besten, oder?“

Prestige

Prestigepunkte



Eigenschaften

		Start	Mod	Wert	Wurf
Mut	[Mu]	10	+5	15	3W+3
Intelligenz	[It]	10	+2	12	3W
Wissen	[Wi]	11	+1	12	3W
Instinkt	[Is]	8	+4	12	3W
Emotionen	[Em]	9	+6	15	3W+3

Eigenschaften

	Start	Mod	Wert	Wurf
[Kr] Kraft	11	+1	12	3W
[Kb] Körperbeherr.	8	+3	11	2W+3
[Hg] Handgeschick	10		10	2W+2
[Si] Sinne	9	+5	14	3W+2
[Ko] Kondition	11	+2	13	3W+1
Ausstrahlung [Au]	13	+4	17	4W+1

Kenntnisse

Wert	Wurf		Wert	Wurf	
13	3W+1	Kognition [Is,Si] Athletik [Kb,Kb] Kampf [Mu,Si] Handw. & K. [Is,Wi] Beeinfl. & V. [Au,Em]	12	3W	
11	2W+3		Vita [Wi,Wi] Akademik [It,It] Technik [It,Wi] Paranormik [Is,Em] Transportm [Si,Hg]	12	3W
15	3W+3			12	3W
12	3W			14	3W+2
16	4W			12	3W

Befähigung

gesamt

Sprachpunkte [SP]

genutzt

gesamt

Techpunkte [TP]

genutzt

gesamt

Mentalpunkte [MP]

genutzt

Paranormikerstufe

Behinderung

Waffen	3,7 kg	Inventar	0,1 kg	Gewichtsbehind.	-1
Schutz	8,5 kg	Körperstruktur	kg	Schutzkleidung	-2
		Gesamtgewicht	12,3 kg	Gesamtbehind.	-3

Waffen

Xerc-Hand 1	48	20 m	MP A-1 (TT,LP,PD)	35	60 m
Antigrav-Pistole	B	2 kg	Maschinenpist.	C	1,7 kg
30	9	40BE	50	8	22 4/7,5mm
Effekt 8min,8BEV	-2	3W+1	vollautomat.	2	0 3W+3

Beispielkasten

Bezeichnung	TechLevel	Reichweite
Kategorie	Legalität	Gewicht
Resistenz	Nachladen	Magazin
Zusatz / Merkmal	Handhabung	Angriff

Aktionen

Aktion	Mod	Wurf
Xerc-Hand 1	-2	3W+1
MP A-1	0	3W+3
Ausweichen	-3	2W

Ausrüstung

Beispielkasten

Bezeichnung	Tech-Level	Reistenz/Portionen
Rüstungen, Geräte, Sprengstoffe, usw.		
Eigenschaften		Gewicht
Schutz, Aktionsboni, Legalität, Besonderheiten, usw.		

MSB1 Handsch.	32	Re 20
Behinderung 0;		
Schutz 1 /X 0 /B 1		0,8 kg
Stiefel „Achill“	35	Re 40
Behinderung 0;		
Schutz 1 /X 0 /B 1		0,2 kg
Hautschutz: 1 /X 3 /B 3		

Weste SW-A2	33	Re 20
Behinderung -1;		
Schutz 3 /X 2 /B 2		3 kg
s. Ledermantel	26	Re 30
Behinderung -1;		
Schutz 2 /X 0 /B 1		3 kg
ES-F3 Schienen	35	Re100
Behinderung 0;		
Schutz 1 /X 0 /B 1		1,5 kg
Gesamtzuschutz	9	5/9XB

TV800 Teleskopv.	31	
montiert auf MP A-1; Entf.zonen +40m; Resistenz 13		kg
Munition		
22x 7,5mm Standardprojektil		
22x7,5mm Hartkernp.		kg
Datapad (TL 15, Res. 20, 0,1kg);		
Volon-Minikristall-Sammlung		kg
Inventargewicht		0,1 kg

(Hartkern: nur halber Schutz zählt)

Rassenmerkmale

Mineralienverzehr; LE-Regeneration x 2; Nachtblind: -4 in Dunkelheit; Erschütterungssinn; Kälteschaden:1/h und pro 1°C unter 15°C; Phoenixmetallproduktion: 100g/Tag

Körperstruktur

Implantat/Mutation	Auswirkung	TL	STPV	Gewicht
				kg
				kg
				kg

Währungen

Schiff-Schulden: 1.900.000 St

Sternstex: 413.300 St

davon Schulden: 400.000 St

Welche Währungen:

Schnelligkeit

Standard Bewegung

[m]

2,2

Initiative

14 3W+2

Energiemonitor

Psychische Energie [PE]

48

Andere Energie

Bezeichnung

Menge

Lebens Energie [LE]

48

Punktekonto

Erfahrungspunkte [EP]

gesamt

185

genutzt

185

ID - Card

Name

VT-800

Reichszugehörigkeit

Protektorat von Vendar

Heimatplanet, - system

Alpha, Alpha-System

Spezies

Artifikant-Modell Arac

Geburtsdatum [ISZ]

4/11/2675

Augenfarbe

-

Hautfarbe

metallgrau

Haarfarbe

-

Geschlecht

-

Größe [m]

1,61

Gewicht [kg]

69

Status

Veteran

Sensitiv

Kindheit

Geburtsort/Muttersprache

Kombinat K-Fabrik 08 auf Alpha / nach Formatierung Muttersprache Standard

Soziales Umfeld/Umwelt

Seine kurze „Kindheit“ verbrachte VT-800 mit dem Einrichten seines Tegalouischen Gehirns und dem Erlernen grundsätzlicher Fähigkeiten. Ansonsten wurde er oft in Terranerghettos mitgenommen, um den „Klassenfeind“ besser kennenzulernen.

Eine „Schritt für Schritt“ – Anleitung findest Du im NOVAbasisbuch ab Seite 46.

Besuch uns gern unter www.nova-rpg.de

Das NOVAforum, nützliche Downloads und Bonusmaterial warten dort auf Dich.

Innenleben

Innerer Konflikt

Er ist verunsichert: Er hat gelernt, Menschen zu verachten (und sie auch so zu behandeln), aber da er auf med. Hilfe programmiert wurde erfährt er Dankbarkeit von ihnen und ist nun auch wirtschaftlich abhängig.

Vorgeschichte

Erziehung

rein durch Computeralgorithmen, schließlich wurde ihm durch die AKP gezeigt, dass er wertvoll sei

Ausbildung/Werdegang

Nach der Ausstattung mit Medizinprogrammen und Werkzeug wurde er Sklavenarzt in Ghettos. Als AKP-Mitglied nahm er auf Befehl widerwillig an medizinischen Experimenten mit Sklaven teil. Dadurch geriet er in die Schussbahn des

Protektors, vor dem die AKP die Experimente geheim hielt. VT gelang die Flucht, als der Protektor ihn neuformatierte.

Wunschtraum

die syndikatische Staatsbürgerschaft und in HORIZON leben können

Motivation

Die Lücken seines Gedächtnisses schließen, eine neue Heimat finden

Charakterzüge

sarkastisch, vorurteilsbehaftet, starke Stimmungsschwankungen, zielstrebig

Alptraum

in die Hände des Protektors zu fallen; Angst vor vergessenen Taten seines alten Ichs.

Grundcharakter

Zyniker / Skeptiker

Schwachstellen

durch Teilformatierung teilweise retrograde Amnesie (bruchstückhafte Erinnerung an Vergangenheit)

Beziehungen

Name

Beziehung / Ort

Alpha-Protektor (Computer)

der „Staatscomputer“ hat VT auf einer Liste, da er zu einer Gruppe als kriminell abgestempelter AKPLer gehört.

TX-800 (Arac)

sein Vorgesetzter Mediziner im Ghetto 102, wurde wegen „illegaler Experimente“ verhaftet.

Termud ben Riad

Sklave aus Ghetto 102, der ihn aus den Fängen des Protektors befreite; floh ebenfalls

Tick / Angewohnheit

Durch die Teilformatierung hat VT ein Problem in den tiefen seiner Subroutinen, die manchmal seinen rechten oberen Arm kurz lähmt. Dagegen hilft, wenn er ab und zu seine Arme durchschüttelt

Gegenwart

Umfeld

VT-800 lässt sich als Raumpilot/ AstroBot und MediBot mieten und ist daher an Raumhäfen und auf Stationen unterwegs. Wegen des schlechten Rufes der Aracs selten als Arzt im Einsatz

Hobbys

Unterhaltungsprogramme (Holotheater, Holovision, Spiele, Shows)

Zitat

„Unwahrscheinlich.“ „Unzureichend.“ „Typisch Terraner/ andere Spezies.“

Prestige

Titel / Rang

Doktor

Auszeichnungen

Prestigepunkte

Mut	[Mu]
Intelligenz	[It]
Wissen	[Wi]
Instinkt	[Is]
Emotionen	[Em]

Start	Mod	Wert	Wurf
7	+2	9	2W+1
10	+1	11	2W+3
16	-	16	4W
10	0	10	2W+2
10	0	10	2W+2

- [Kr] Kraft
- [Kb] Körperbeherr.
- [Hg] Handgeschick
- [Si] Sinne
- [Ko] Kondition

Start	Mod	Wert	Wurf
12	-	12	3W
12	-	12	3W
15	-	15	3W+3
15	-	15	3W+3
12	-	12	3W

Wert	Wurf
13	$3W+1$
12	$3W$
13	$3W+1$
13	$3W+1$
12	$3W$

Kognition [Is,Si]
Athletik [Kb,Kb]
Kampf [Mu,Si]
Handw. & K. [Is,Wi]
Beeinfl. & V. [Au,Em]

Vita [Wi,Wi]
Akademik [It,It]
Technik [It,Wi]
Paranormik [Is,Em]
Transportm [Si,Hg]

Wert	Wurf
16	4W
11	2W+3
14	3W+2
10	2W+2
15	3W+3

Waffen	kg
Schutz	kg

Inventar	2,2 kg
Körperstruktur	kg
Gesamtgewicht	2,2 kg

Gewichtsbehind.	
Schutzkleidung	
Gesamtbehind.	

IP-2 (vollimplantiert)	26	50 m
Impulspistole	B	kg
30	20BE	5/r.5, F
überladbar +1	0	3W+1

Bezeichnung		TechLevel	Reichweite
Kategorie		Legalität	Gewicht
Resistenz	Nachladen	Magazin	Schaden
Zusatz / Merkmal		Handhabung	Angriff

Aktion	Mod	Wurf
Angriff IP-2	0	3W+1
Ausweichen	0	3W
Arzneiherst.	-6	4W-6
Wunde P heil.	+1	4W+1
Wunde B heil.	+2	4W+2
Wunde X,E heil.	-1	4W-1
Wunde F heil.	+2	4W+2

Beispielkasten

Bezeichnung Rüstungen, Geräte, Sprengstoffe, usw.	Tech- Level	Reistenz/ Portionen
Eigenschaften Schutz, Aktionsboni, Legalität, Besonderheiten, usw.		Gewicht
Implantate 1		
Holo-ID, Kommunikator, Minicomputer		kg
Implantate 2		
interner 1,2 kg Behälter, inter- ner 0,4kg Tank		kg

Implantate 3		
Schallrezeptoren (Infra-/Ultraschall), ableit. Hautnetz		kg
Reaktor	50	
Reaktorenergie 153RE	34 frei	kg
Energiespeicher	50	
Kapazität 104 BE		kg
Gesamtschutz 3	0/5x	

Med. Ausrüstung		
Injektor (alle Wunden +1), Servo- schiene (P), Laserskalpell (P,F +2), Deskap (F +1);		0,7 kg
Hautpaste	35	5
Brandwunden (B) +3		0,3 kg
2xHTauMedipack	33	6
Basisversorgung -2		1,2 kg
Inventargewicht		2,2 kg

Schaden durch EMP; Schaden durch Wunde E x 1,2; Paranormik-Immunität: Mentalmanipulation, Lebensflussmanipulation, Telepathie; stressunanfällig; Umweltunbeeinträchtigung, Objektgr. 8

Implantat/Mutation	Auswirkung	TL	STPV	Gewicht
Dataseq 1	Wi +1	—	1	0,1 kg
Senscommander	Si +2, REV 5	—	5	0,3 kg
				kg

Sterntex: 220 St

11	$2W+3$
----	--------

Standard Bewegung

[m] 2,1

Initiative

Psychische Energie [PE]

Bezeichnung

Lebens
Energie [LE]

60

Menge

Erfahrungspunkte [EP]

gesamt 40

genutzt
durch sein Toga-lousches
Gehirn kann er 40% der vom SL
vergebenen EP erhalten

Eigenschaften		Start	Mod	Wert	Wurf
Mut	[Mu]	7	+3	10	2W+2
Intelligenz	[It]	10	+6	16	4W
Wissen	[Wi]	11	+1	12	3W
Instinkt	[Is]	11	+4	15	3W+3
Emotionen	[Em]	9	+1	10	2W+2

Eigenschaften		Start	Mod	Wert	Wurf
[Kr] Kraft		12	0	12	3W
[Kb] Körperbeherr.		11	+4	15	3W+3
[Hg] Handgeschick		8	+1	9	2W+1
[Si] Sinne		13	+3	16	4W
[Ko] Kondition		9	+2	11	2W+3
Ausstrahlung [Au]		9	+2	11	2W+3

Kenntnisse		Wert	Wurf
Kognition [Is,Si]		16	4W
Athletik [Kb,Kb]		15	3W+3
Kampf [Mu,Si]		13	3W+1
Handw. & K. [Is,Wi]		14	3W+2
Beeinfl. & V. [Au,Em]		11	2W+3

Vita [Wi,Wi]		Wert	Wurf
Akademik [It,It]		12	3W
Technik [It,Wi]		16	4W
Paranormik [Is,Em]		14	3W+2
Transportm [Si,Hg]		13	3W+1
		13	3W+2

Befähigung	
gesamt	74
Sprachpunkte [SP]	
genutzt	74
gesamt	
Techpunkte [TP]	
genutzt	
gesamt	
Mentalpunkte [MP]	
genutzt	
Paranormikerstufe	

Behinderung		Inventar	Wert	Gewichtsbehind.	Schutzkleidung	Gesamtbehind.
Waffen	0,2 kg					
Schutz	2,5 kg					
		Gesamtgewicht	3,4 kg			

Waffen		Beispielkasten	
Molekültanto	49 m	Bezeichnung	TechLevel
Dolche	A 0,2 kg	Kategorie	Legalität
160	6.F.-7->+5	Resistenz	Nachladen
	0 3W+1	Zusatz / Merkmal	Handhabung

Aktionen		Beispielkasten		Ausrüstung	
Aktion	Mod Wurf	Bezeichnung	Tech-Level	Reistenz/Portionen	Gewicht
Molekültanto	0 3W+1	Rüstungen, Geräte, Sprengstoffe, usw.			
Ausweichen	0 3W+3	Eigenschaften			
Standard	0 4W	Schutz, Aktionsboni, Legalität, Besonderheiten, usw.			
Newdeutsch	-3 4W-3				
Allianzarabisch	-3 4W-3				
Dyrania	-4 4W-4				
Miqalin	-5 4W-5				
Nezordrular	-2 4W-2				
Scannen SNIF	+3 3W+5				

Beispielkasten		Ausrüstung	
Bezeichnung	TechLevel	Reichweite	
Kategorie	Legalität	Gewicht	
Resistenz	Nachladen	Magazin	Schaden
Zusatz / Merkmal	Handhabung	Attacke	

Beispielkasten		Ausrüstung	
Bezeichnung	TechLevel	Reichweite	
Kategorie	Legalität	Gewicht	
Resistenz	Nachladen	Magazin	Schaden
Zusatz / Merkmal	Handhabung	Attacke	

Beispielkasten		Ausrüstung	
Bezeichnung	TechLevel	Reichweite	
Kategorie	Legalität	Gewicht	
Resistenz	Nachladen	Magazin	Schaden
Zusatz / Merkmal	Handhabung	Attacke	

Beispielkasten		Ausrüstung	
Bezeichnung	TechLevel	Reichweite	
Kategorie	Legalität	Gewicht	
Resistenz	Nachladen	Magazin	Schaden
Zusatz / Merkmal	Handhabung	Attacke	

Beispielkasten		Ausrüstung	
Bezeichnung	TechLevel	Reichweite	
Kategorie	Legalität	Gewicht	
Resistenz	Nachladen	Magazin	Schaden
Zusatz / Merkmal	Handhabung	Attacke	

Beispielkasten		Ausrüstung	
Bezeichnung	TechLevel	Reichweite	
Kategorie	Legalität	Gewicht	
Resistenz	Nachladen	Magazin	Schaden
Zusatz / Merkmal	Handhabung	Attacke	

Beispielkasten		Ausrüstung	
Bezeichnung	TechLevel	Reichweite	
Kategorie	Legalität	Gewicht	
Resistenz	Nachladen	Magazin	Schaden
Zusatz / Merkmal	Handhabung	Attacke	

Beispielkasten		Ausrüstung	
Bezeichnung	TechLevel	Reichweite	
Kategorie	Legalität	Gewicht	
Resistenz	Nachladen	Magazin	Schaden
Zusatz / Merkmal	Handhabung	Attacke	

Beispielkasten		Ausrüstung	
Bezeichnung	TechLevel	Reichweite	
Kategorie	Legalität	Gewicht	
Resistenz	Nachladen	Magazin	Schaden
Zusatz / Merkmal	Handhabung	Attacke	

Beispielkasten		Ausrüstung	
Bezeichnung	TechLevel	Reichweite	
Kategorie	Legalität	Gewicht	
Resistenz	Nachladen	Magazin	Schaden
Zusatz / Merkmal	Handhabung	Attacke	

Beispielkasten		Ausrüstung	
Bezeichnung	TechLevel	Reichweite	
Kategorie	Legalität	Gewicht	
Resistenz	Nachladen	Magazin	Schaden
Zusatz / Merkmal	Handhabung	Attacke	

Beispielkasten		Ausrüstung	
Bezeichnung	TechLevel	Reichweite	
Kategorie	Legalität	Gewicht	
Resistenz	Nachladen	Magazin	Schaden
Zusatz / Merkmal	Handhabung	Attacke	

Beispielkasten		Ausrüstung	
Bezeichnung	TechLevel	Reichweite	
Kategorie	Legalität	Gewicht	
Resistenz	Nachladen	Magazin	Schaden
Zusatz / Merkmal	Handhabung	Attacke	

Beispielkasten		Ausrüstung	
Bezeichnung	TechLevel	Reichweite	
Kategorie	Legalität	Gewicht	
Resistenz	Nachladen	Magazin	Schaden
Zusatz / Merkmal	Handhabung	Attacke	

Beispielkasten		Ausrüstung	
Bezeichnung	TechLevel	Reichweite	
Kategorie	Legalität	Gewicht	
Resistenz	Nachladen	Magazin	Schaden
Zusatz / Merkmal	Handhabung	Attacke	

Beispielkasten		Ausrüstung	
Bezeichnung	TechLevel	Reichweite	
Kategorie	Legalität	Gewicht	
Resistenz	Nachladen	Magazin	Schaden
Zusatz / Merkmal	Handhabung	Attacke	

Beispielkasten		Ausrüstung	
Bezeichnung	TechLevel	Reichweite	
Kategorie	Legalität	Gewicht	
Resistenz	Nachladen	Magazin	Schaden
Zusatz / Merkmal	Handhabung	Attacke	

Beispielkasten		Ausrüstung	
Bezeichnung	TechLevel	Reichweite	
Kategorie	Legalität	Gewicht	
Resistenz	Nachladen	Magazin	Schaden
Zusatz / Merkmal	Handhabung	Attacke	

Beispielkasten		Ausrüstung	
Bezeichnung	TechLevel	Reichweite	
Kategorie	Legalität	Gewicht	
Resistenz	Nachladen	Magazin	Schaden
Zusatz / Merkmal	Handhabung	Attacke	

Beispielkasten		Ausrüstung	
Bezeichnung	TechLevel	Reichweite	
Kategorie	Legalität	Gewicht	
Resistenz	Nachladen	Magazin	Schaden
Zusatz / Merkmal	Handhabung	Attacke	

Beispielkasten		Ausrüstung	
Bezeichnung	TechLevel	Reichweite	
Kategorie	Legalität	Gewicht	
Resistenz	Nachladen	Magazin	Schaden
Zusatz / Merkmal	Handhabung	Attacke	

Beispielkasten		Ausrüstung	
Bezeichnung	TechLevel	Reichweite	
Kategorie	Legalität	Gewicht	
Resistenz	Nachladen	Magazin	Schaden
Zusatz / Merkmal	Handhabung	Attacke	

Beispielkasten		Ausrüstung	
Bezeichnung	TechLevel	Reichweite	
Kategorie	Legalität	Gewicht	
Resistenz	Nachladen	Magazin	Schaden
Zusatz / Merkmal	Handhabung	Attacke	

Beispielkasten		Ausrüstung	
Bezeichnung	TechLevel	Reichweite	
Kategorie	Legalität	Gewicht	
Resistenz	Nachladen	Magazin	Schaden
Zusatz / Merkmal	Handhabung	Attacke	

Beispielkasten		Ausrüstung	
Bezeichnung	TechLevel	Reichweite	
Kategorie	Legalität	Gewicht	
Resistenz	Nachladen	Magazin	Schaden
Zusatz / Merkmal	Handhabung	Attacke	

Beispielkasten		Ausrüstung	
Bezeichnung	TechLevel	Reichweite	
Kategorie	Legalität	Gewicht	
Resistenz	Nachladen	Magazin	Schaden
Zusatz / Merkmal	Handhabung	Attacke	

Beispielkasten		Ausrüstung	
Bezeichnung	TechLevel	Reichweite	
Kategorie	Legalität	Gewicht	
Resistenz	Nachladen	Magazin	Schaden
Zusatz / Merkmal	Handhabung	Attacke	

Beispielkasten		Ausrüstung	
Bezeichnung	TechLevel	Reichweite	
Kategorie	Legalität	Gewicht	
Resistenz	Nachladen	Magazin	Schaden
Zusatz / Merkmal	Handhabung	Attacke	

Beispielkasten		Ausrüstung	
Bezeichnung	TechLevel	Reichweite	
Kategorie	Legalität	Gewicht	
Resistenz	Nachladen	Magazin	Schaden
Zusatz / Merkmal	Handhabung	Attacke	

Beispielkasten		Ausrüstung	
Bezeichnung	TechLevel	Reichweite	
Kategorie	Legalität	Gewicht	
Resistenz	Nachladen	Magazin	Schaden
Zusatz / Merkmal	Handhabung	Attacke	

Beispielkasten		Ausrüstung	
Bezeichnung	TechLevel	Reichweite	
Kategorie	Legalität	Gewicht	
Resistenz	Nachladen	Magazin	Schaden
Zusatz / Merkmal	Handhabung	Attacke	

Beispielkasten		Ausrüstung	
Bezeichnung	TechLevel	Reichweite	
Kategorie	Legalität	Gewicht	
Resistenz	Nachladen	Magazin	Schaden
Zusatz / Merkmal	Handhabung	Attacke	

Beispielkasten		Ausrüstung	
Bezeichnung	TechLevel	Reichweite	
Kategorie	Legalität	Gewicht	
Resistenz	Nachladen	Magazin	Schaden
Zusatz / Merkmal	Handhabung	Attacke	

Beispielkasten		Ausrüstung	
Bezeichnung	TechLevel	Reichweite	
Kategorie	Legalität	Gewicht	
Resistenz	Nachladen	Magazin	Schaden
Zusatz / Merkmal	Handhabung	Attacke	

Beispielkasten		Ausrüstung	
Bezeichnung	TechLevel	Reichweite	
Kategorie	Legalität	Gewicht	
Resistenz	Nachladen	Magazin	Schaden
Zusatz / Merkmal	Handhabung	Attacke	

Beispielkasten		Ausrüstung	
Bezeichnung	TechLevel	Reichweite	
Kategorie	Legalität	Gewicht	
Resistenz	Nachladen	Magazin	Schaden
Zusatz / Merkmal	Handhabung	Attacke	

Beispielkasten		Ausrüstung	
Bezeichnung	TechLevel	Reichweite	
Kategorie	Legalität	Gewicht	
Resistenz	Nachladen	Magazin	Schaden
Zusatz / Merkmal	Handhabung	Attacke	

Beispielkasten		Ausrüstung	
Bezeichnung	TechLevel	Reichweite	
Kategorie	Legalität	Gewicht	
Resistenz	Nachladen	Magazin	Schaden
Zusatz / Merkmal	Handhabung	Attacke	

Beispielkasten		Ausrüstung	
Bezeichnung	TechLevel	Reichweite	
Kategorie	Legalität	Gewicht	
Resistenz	Nachladen	Magazin	Schaden
Zusatz / Merkmal	Handhabung	Attacke	

Beispielkasten		Ausrüstung	
Bezeichnung	TechLevel	Reichweite	
Kategorie	Legalität	Gewicht	
Resistenz	Nachladen	Magazin	Schaden
Zusatz / Merkmal	Handhabung	Attacke	

Beispielkasten		Ausrüstung	
Bezeichnung	TechLevel	Reichweite	
Kategorie	Legalität	Gewicht	
Resistenz	Nachladen	Magazin	Schaden
Zusatz / Merkmal	Handhabung	Attacke	

Beispielkasten		Ausrüstung	
Bezeichnung	TechLevel	Reichweite	
Kategorie	Legalität	Gewicht	
Resistenz	Nachladen	Magazin	Schaden
Zusatz / Merkmal	Handhabung	Attacke	

Beispielkasten		Ausrüstung	
Bezeichnung	TechLevel	Reichweite	
Kategorie	Legalität	Gewicht	
Resistenz	Nachladen	Magazin	Schaden
Zusatz / Merkmal	Handhabung	Attacke	

Beispielkasten		Ausrüstung	
Bezeichnung	TechLevel	Reichweite	
Kategorie	Legalität	Gewicht	
Resistenz	Nachladen	Magazin	Schaden
Zusatz / Merkmal	Handhabung	Attacke	

Beispielkasten		Ausrüstung	
Bezeichnung	TechLevel	Reichweite	
Kategorie	Legalität	Gewicht	
Resistenz	Nachladen	Magazin	Schaden
Zusatz / Merkmal	Handhabung	Attacke	

Beispielkasten		Ausrüstung	
Bezeichnung	TechLevel	Reichweite	
Kategorie	Legalität	Gewicht	
Resistenz	Nachladen	Magazin	Schaden
Zusatz / Merkmal	Handhabung	Attacke	

Beispielkasten		Ausrüstung	
Bezeichnung	TechLevel	Reichweite	

Eigenschaften		Start	Mod	Wert	Wurf
Mut	[Mu]	10	+4	14	3W+2
Intelligenz	[It]	10	+5	15	3W+3
Wissen	[Wi]	10	+5	15	3W+3
Instinkt	[Is]	10	+2	12	3W
Emotionen	[Em]	10	+4	14	3W+2

Eigenschaften		Start	Mod	Wert	Wurf
[Kr] Kraft		10	+1	11	2W+3
[Kb] Körperbeherr.		10	0	10	2W+2
[Hg] Handgeschick		10	+3	13	3W+1
[Si] Sinne		10	+2	12	3W
[Ko] Kondition		10	+1	11	2W+3
Ausstrahlung [Au]		10	0	10	2W+2

Kenntnisse		Wert	Wurf
Kognition [Is,Si]		12	3W
Athletik [Kb,Kb]		10	2W+2
Kampf [Mu,Si]		13	3W+1
Handw. & K. [Is,Wi]		14	3W+2
Beeinfl. & V. [Au,Em]		12	3W

Befähigung	
gesamt	12
Sprachpunkte [SP]	
genutzt	12
gesamt	60
Techpunkte [TP]	
genutzt	60
gesamt	
Mentalpunkte [MP]	
genutzt	
Paranormikerstufe	

Behinderung		Inventar	Wert	Gewichtsbehind.	Wert
Waffen	1,1 kg	Körperstruktur	kg	Schutzkleidung	-2
Schutz	8,7 kg	Gesamtgewicht	15,1 kg	Gesamtbehind.	-3

Waffen		Beispielkasten	
Magnum (FS)	45 100 m	3x Praeciso-3	32 m
Pistole	B 0,5 kg	Sprengstoff	C 3x0,2kg
80	4 10 5/9mm		25, B
	0 3W+1	Explos.radius 2m	0 3W+1

Aktionen	
Aktion	Mod Wurf
Magnum	0 3W+1
Praeciso-3	0 3W+1
Ausweichen	-3 2W-1
Reparatur	+8 3W+11
Schiffssys.bau	-3 3W
Progr.entwick.	0 3W+3
ID-Herstellung	-1 3W+2
Bombenbau	0 3W+3
Standard	-1 3W+2

Beispielkasten		Ausrüstung	
Bezeichnung	Tech-Level	Reistenz/Portionen	
Eigenschaften	Gewicht		
Weste SW-A2	33 Re 20	Minicomputer	20 Re 15
Behinderung -1;		für komplizierteste	
Schutz 3 / X 2 / B 2	3 kg	Berechnungen;	0,4 kg
Hose M1	32 Re 40	Munition	
Behinderung -1;		20x 7,5mm Standardprojekteile	
Schutz 2 / X 0 / B 0	2 kg	Klappmesser 0,1	kg
ES-F3 Schienen	35 Re100	Tech-Ausrüstung	
Behinderung 0;		Laserflex & -schweißer, Werkzeugset, Systemreintegrator, Modulationswandler;	
Schutz 1 / X 0 / B 1	1,5 kg	techn. Versorgung +8	4,8 kg
Pelmbaq-Stiefel	42 Re 30	Inventargewicht	5,3 kg
Behinderung 0;			
Schutz 1 / X 1 / B 2	0,6 kg		
Helm Extra XL: Behinderung 0; Resist. 60; Schutz 2 / X 2 / B 2; 0,8kg			

Rassenmerkmale	

Körperstruktur	
Implantat/Mutation	Auswirkung
Zentralchip InterconMini	16 Slots, 15 frei
HORIZON-NeuroLink	Stress +1;Software +1

Währungen	
SternTex:	10.720 St
weitere Währungen:	

Schnelligkeit	
Standard Bewegung	[m]
Initiative	2

Energienmonitor	
Psychische Energie [PE]	47
Andere Energie	Bezeichnung
Lebens Energie [LE]	37

Punktekonto	
Erfahrungspunkte [EP]	gesamt
genutzt	200

ID - Card									
Name <div>Bordrai</div> Reichszugehörigkeit <div>Imperium/Ordrul</div> Heimatplanet, - system <div>Metonar, Fomalhaut</div> Spezies <div>Metonoide</div> Geburtsdatum [ISZ] <div>22/9/2645</div>	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 45%;"> Status <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">Veteran</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">Sensitiv</div> </div> <div style="text-align: center; margin-top: 10px;"> </div> </div> <div style="width: 50%;"> Augenfarbe <div>spiegelnd</div> Hautfarbe <div>dunkelgrüne Schuppen</div> Haarfarbe <div>-</div> Geschlecht <div></div> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> Größe [m]<div>2,36</div> Gewicht [kg]<div>141</div> </div> </div> </div>								
Kindheit <u>Geburtsort/Muttersprache</u> <div>Weratlen auf Metonar / Standard und Nezordrular</div> <u>Soziales Umfeld/Umwelt</u> <div>Bordrais Eltern wurden beim konföderierten Angriff 2650 im Kampf getötet. Anschließend wurde das traumatisierte Kind bei einer imperialen Pflegefamilie in UC aufgezogen, wie die Eltern Legionäre. Die metonoidische Gemeinschaft akzeptierte die terranische Fürsorge erst, als bewiesen war, dass die Pflege-Eltern den leiblichen Eltern einen Schwur geleistet hatten.</div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> Vorgeschichte <u>Erziehung</u> <div>Obwohl ihre Eltern sich bemühten waren sie mit dem wilden metonoidischen Kind oft überfordert</div> <u>Ausbildung/Werdegang</u> <div>Metonoidische Älteste und Seher am Tempel von Utopia City kümmerten sich um eine traditionelle Ausbildung (Pervashek). Obwohl Dscharai auch Jahre auf Metonar verbrachte um ihre paranormischen Fähigkeiten auszubilden, gelang es erst in der Legion, ihre Aggression unter Kontrolle zu bringen - dachte man</div> </div>								
Innenleben <u>Innerer Konflikt</u> <div>Sie kämpft gegen ihre inneren Aggressionen</div>									
<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 30%;"> <u>Wunschtraum</u> <div>Das Dreamoreshtal, eine mytische Bogenwaffe, dessen Pfeile immer treffen, finden</div> </div> <div style="width: 30%;"> <u>Motivation</u> <div>gegen die Konföderation kämpfen, aber zunächst Lebensunterhalt sichern</div> </div> <div style="width: 30%;"> <u>Charakterzüge</u> <div>stolz, hochnäsig, abergläubisch, religiös, cholerisch, verlässlich</div> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-between; margin-top: 10px;"> <div style="width: 30%;"> <u>Alptraum</u> <div>Verkrüppelt zu werden und nicht mehr kämpfen können.</div> </div> <div style="width: 30%;"> <u>Grundcharakter</u> <div>Draufgängerin</div> </div> <div style="width: 30%;"> <u>Schwachstellen</u> <div>Cryophobie (Angst vor Kälte)</div> </div> </div>									
<div style="text-align: center; margin-bottom: 10px;"> </div> Beziehungen <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 20%;">Name</th> <th>Beziehung / Ort</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Kaltur (Himmelsältester)</td> <td>Aspekte Kalturs u.a.: Farbe Gelb, Liebe, Leidenschaft, Licht, Wärme, Macht, Kraft, Gewalt, Feuer, Sand, Melancholie Sonnenauf- & -untergang</td> </tr> <tr> <td>Goral (Metonoid)</td> <td>metonoidischer Seher und Mentor, der ihr stets sagte, dass die Legion nicht ihr Weg sei.</td> </tr> <tr> <td>Corvin Grachus (Terraner)</td> <td>Kamerad bei der Sternenlegion, halfen sich bei einem Scharmützel gegenseitig aus der Patsche</td> </tr> </tbody> </table>	Name	Beziehung / Ort	Kaltur (Himmelsältester)	Aspekte Kalturs u.a.: Farbe Gelb, Liebe, Leidenschaft, Licht, Wärme, Macht, Kraft, Gewalt, Feuer, Sand, Melancholie Sonnenauf- & -untergang	Goral (Metonoid)	metonoidischer Seher und Mentor, der ihr stets sagte, dass die Legion nicht ihr Weg sei.	Corvin Grachus (Terraner)	Kamerad bei der Sternenlegion, halfen sich bei einem Scharmützel gegenseitig aus der Patsche	<div style="text-align: center; margin-bottom: 10px;"> </div> Gegenwart <u>Umfeld</u> <div>Vor kurzem ist sie nach einer Auseinandersetzung mit einem Vorgesetzten aus der Metonoidischen Legion geflogen und gondelt ziellos durch das All, bietet sich als Söldnerin an.</div> <u>Hobbys</u> <div>Bordrai vollführt ihre rituellen Pflichten, darunter zählt auch die Jagd und die Opferung. Da nicht immer und überall gejagt werden kann, gibt sie sich auch mit Simulationen in Holotheatern zufrieden.</div> <u>Zitat</u> <div>„Kalturacterunor!“ (übersetzt etwa: Verbrenne!/Kaltur ruft dich!)</div>
Name	Beziehung / Ort								
Kaltur (Himmelsältester)	Aspekte Kalturs u.a.: Farbe Gelb, Liebe, Leidenschaft, Licht, Wärme, Macht, Kraft, Gewalt, Feuer, Sand, Melancholie Sonnenauf- & -untergang								
Goral (Metonoid)	metonoidischer Seher und Mentor, der ihr stets sagte, dass die Legion nicht ihr Weg sei.								
Corvin Grachus (Terraner)	Kamerad bei der Sternenlegion, halfen sich bei einem Scharmützel gegenseitig aus der Patsche								
Prestige <u>Titel/Rang</u> <div>erreichte in der Legion den Rang eines Corporal</div> <u>Auszeichnungen</u> <div></div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center; width: fit-content; margin: 0 auto;"> Prestigepunkte </div>									

Eigenschaften		Start	Mod	Wert	Wurf
Mut	[Mu]	10	+5	15	3W+3
Intelligenz	[It]	7	+2	9	2W+1
Wissen	[Wi]	8	0	8	2W
Instinkt	[Is]	12	+4	16	4W
Emotionen	[Em]	10	+5	15	3W+3

Start	Mod	Wert	Wurf	Eigenschaften
14	+1	15	3W+3	[Kr] Kraft
8	+2	10	2W+2	[Kb] Körperbeherr.
9	+1	10	2W+2	[Hg] Handgeschick
10	+4	14	3W+2	[Si] Sinne
12	+2	14	3W+2	[Ko] Kondition
Ausstrahlung [Au]				10 0 10 2W+2

Kenntnisse					
Wert	Wurf			Wert	Wurf
15	3W+3	Kognition [Is,Si]	Vita [Wi,Wi]	8	2W
10	2W+2	Athletik [Kb,Kb]	Akademik [It,It]	9	2W+1
15	3W+3	Kampf [Mu,Si]	Technik [It,Wi]	9	2W+1
12	3W	Handw. & K. [Is,Wi]	Paranormik [Is,Em]	16	4W
13	3W+1	Beeinfl. & V. [Au,Em]	Transportm [Si,Hg]	12	3W

Behinderung					
Waffen	6 kg	Inventar	0,9 kg	Gewichtsbehind.	-1
Schutz	10 kg	Körperstruktur	kg	Schutzkleidung	-3
		Gesamtgewicht	16,9 kg	Gesamtbehind.	-4

Waffen					Beispielkasten				
pers. Dreamor		37	50	m	Schwanz				m
Bogenwaffe		A	6	kg	Körperteil				kg
80	10	3	5, F					4, P	
		-2	3W+1				-1	3W+2	
					Bezeichnung		TechLevel	Reichweite	
					Kategorie		Legalität	Gewicht	
					Resistenz	Nachladen	Magazin	Schaden	
					Zusatz / Merkmal		Handhabung	Attacke	

Bezeichnung		TechLevel	Reichweite
Kategorie		Legalität	Gewicht
Resistenz	Nachladen	Magazin	Schaden
Zusatz / Merkmal		Handhabung	Attacke

Befähigung

gesamt
Sprachpunkte [SP]

genutzt

gesamt
Techpunkte [TP] 10

genutzt 10

gesamt
Mentalpunkte [MP] 62

genutzt 62

Auszubildender

Paranormikerstufe

Aktion	Mod	Wurf
Dreamor	-2	3W+1
Schwanzzatt.	-1	3W+2
Ausweichen	-4	2W-2
m. Waffenb.	0	2W+1
Abschirmung	-4	4W-4
Abschrmzone	-4	4W-4
Telekinese	-4	4W-4
Levitation	-4	4W-4
Deformation	-4	4W-4

[illegible]

Rassenmerkmale	Körperstruktur					Währungen
Lichtadaptive Augen: halbe Umwelt-Schwelle bei Dunkelheit; wechselwarm: Scanschutz +1, -1 Kb/°C unter 15 °C; Schwanz: Handhabung -1, 2. Attacke gilt als „beidhändig“	Implantat/Mutation	Auswirkung	TL	STPV	Gewicht	
					kg	Stern tex: 18.300 St
					kg	weitere Währungen:
					kg	

Körperstruktur				
Implantat/Mutation	Auswirkung	TL	STPV	Gewicht
				kg
				kg
				kg

Währungen

Sternetex: 18.300 St

weitere Währungen:

Schnelligkeit

15 3W+3

Standard Bewegung

[m] 2

Psychische Energie [PE]	Andere Energie	Lebens Energie [LE]
49	Bezeichnung PNE	55
	Menge 25	

Punktekonto

Erfahrungspunkte [EP] gesamt 170

170 genutzt 170