

Name

Thora Rikkon

Reichszugehörigkeit

Soltland

Heimatplanet, - system

Aunvelt, Aun-System

Spezies

Halb-Xeracor

Geburtsdatum [ISZ]

14/7/2657

ID - Card

Augenfarbe

blau

Hautfarbe

weiß / kristallin

Haarfarbe

dunkelblond

Geschlecht

weiblich

Größe [m]

1,82

Gewicht [kg]

82

Status

Veteran

Sensitiv

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.

Kindheit

Geburtsort/Muttersprache

CARGOSTELLAR-Konzernfrachter
Spirit of Capitalism / Standard

Soziales Umfeld/Umwelt

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

Erziehung

Ihr liebevoller Vater hatte selten Zeit und versuchte sie, mit Geschenken zu trösten.

Ausbildung/Werdegang

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

Innerer Konflikt

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

Wunschtraum

ihrer Mutter zu treffen

Motivation

unterbewusst: Suche nach der Mutter
vordergründig: Profit

Charakterzüge

kühl-distanziert, eitel, risikobereit, packt an, übernimmt Verantwortung und Führung

Alptraum

ihr Geld zu verlieren und ihren Vater anbeteln zu müssen

Grundcharakter

pragmatische Realistin

Schwachstellen

Geiz

Beziehungen

Name

Ernest Rikkon
(Halb-Xer.)

Beziehung / Ort

ihr Vater, sie haben sich zerstritten

Selva Rikkon
(Halb-Xer.)

ihrer Mutter, verschwand nach der Scheidung spurlos

Kyato Wang

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

Tick / Angewohnheit

hat immer ihr Hautkristall-Pflegeset dabei.

Prestige

Titel / Rang

Auszeichnungen

200

Prestigepunkte

Gegenwart

Umfeld

Gemeinsam mit Kyoto Wang kaufte sie sich vor kurzem einen kleinen Transporter, um sich als Händlerin selbständig zu machen. Sie ist daher im Weltraum, in Raumhäfen und in Handelsaußenposten

Hobbys

Thora legt Wert auf ihr Äußeres, macht sich gern schick, geht aus, vertraut der Nähwertanalyse ihres Schnelldressers und dem damit verbundenen Synthfood-Programm. Da sie Nährwerte von „normalem“ Essen nicht kennt, verzichtet sie lieber darauf.

Zitat

Ihr Preis ist gut! Aber was gut ist, ist wohl noch nicht am besten, oder?

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

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

Kenntnisse		6	7	6	8	6	7
Vita [Wi,Wi]							
Akademik [It,It]							
Technik [It,Wi]							
Paranormik [Is,Em]							
Transportm [Si,Hg]							
Handw. & K. [Is,Wi]							
Beeinfl. & V. [Au,Em]							
Kognition [Is,Si]							
Athletik [Kb,Kb]							
Kampf [Mu,Si]							

Formeln		Spezialgebiete		Steigern	
Kenntniswert (Eig1+Eig2)/4		Spezialgebiet		Eigenschaften	
Spezialgebiet Maximum (SW-Eig1+SW-Eig2)/2		Kenntnis		SW EP	
Initiative (Mu+Si+Is)/3		Eig. 1. 2		+1 3	
Standard Bewegung Kb/5 [m]		Max. Pkt. Bonus Wert Training		+2 4	
				+3 5	
				+4 6	
				+5 8	
				+6 12	
				+7 20	
				Spezialgebiete	
				Pkt. EP	
				1-4 1	
				5-6 2	
				7 3	
				8 5	
				9 7	
				10 10	
				11 11	

Rassenspezialgebiet		Rassenmerkmale	
Ausweichen	Athletik	Is Si 9 5 0 11	Mineralienverzehr;LE-Regeneration x 2;
Rennen & Springen	Athletik	Kr Ko 10 4 0 10	Nachtblind: -4 in Dunkelh.;Erschütt.sinn;
			Kälteschaden:1/h und pro 1°C unter
			15°C; Phoenixmetallprod.: 100g/Tag

Schnelligkeit		Energienmonitor		Punktekonto	
14	Standard Bewegung [m]	Psychische Energie [PE]	Andere Energie	gesamt Erfahrungs Punkte [EP]	265
Initiative	2,2	48	Bezeichnung	genutzt	265
		36 75%	Menge	aktuell	
		24 50%		Bonus Punkte	
		12 25%			
		5 10%			

Name		ID - Card		Augenfarbe	
VT-800				-	
Reichszugehörigkeit				Hautfarbe	
Protektorat von Vendar				metallgrau	
Heimatplanet, - system				Haarfarbe	
Alpha, Alpha-System				-	
Spezies				Geschlecht	
Artifikant-Modell Arac				-	
Geburtsdatum [ISZ]				Größe [m]	
4/11/2675				Gewicht [kg]	
				1,61	
				69	

Kindheit		Status		Vorgeschichte	
Geburtsort/Muttersprache		Veteran		Erziehung	
Kombinat K-Fabrik 08 auf Alpha / nach Formatierung Muttersprache Standard		Sensitiv		rein durch Computeralgorithmen, schließlich wurde ihm durch die AKP gezeigt, dass er wertvoll sei	
Soziales Umfeld/Umwelt		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.		Ausbildung/Werdegang	
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.				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.	

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.		
Wunschtraum	Motivation	Charakterzüge
die syndikatische Staatsbürgerschaft und in HORIZON leben können	Die Lücken seines Gedächtnisses schließen, eine neue Heimat finden	sarkastisch, vorurteilsbehaftet, starke Stimmungsschwankungen, zielstrebig
Alptraum	Grundcharakter	Schwachstellen
in die Hände des Protektors zu fallen; Angst vor vergessenen Taten seines alten Ichs.	Zyniker / Skeptiker	durch Teilformatierung teilweise retrograde Amnesie (bruchstückhafte Erinnerung an Vergangenheit)
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		
Prestige		
Titel/Rang		
Dr. med.		
Auszeichnungen		
Prestigepunkte		

Beziehungen		Gegenwart	
Name	Beziehung / Ort	Umfeld	
Alpha-Protektor (Computer)	der „Staatscomputer“ hat VT auf einer Liste, da er zu einer Gruppe als kriminell abgestempelter AKPler gehört.	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	
TX-800 (Arac)	sein Vorgesetzter Mediziner im Ghetto 102, wurde wegen „illegaler Experimente“ verhaftet.	Hobbys	
Termud ben Riad	Sklave aus Ghetto 102, der ihn aus den Fängen des Protektors befreite; floh ebenfalls	Unterhaltungsprogramme (Holotheater, Holovision, Spiele, Shows)	
		Zitat	
		„Unwahrscheinlich.“ „Unzureichend.“ „Typisch Terraner/andere Spezies.“	

Eigenschaften		Start	Mod	Wert	Training
Mut	[Mu]	7	+2	9	XX
Intelligenz	[It]	10	+1	11	X
Wissen	[Wi]	16	-	16	
Instinkt	[Is]	10	0	10	X
Emotionen	[Em]	10	0	10	X

Eigenschaften		Start	Mod	Wert	Training
[Kr] Kraft		12	-	12	
[Kb] Körperbeherr.		12	-	12	
[Hg] Handgeschick		15	-	15	
[Si] Sinne		15	-	15	
[Ko] Kondition		12	-	12	
Ausstrahlung [Au]		14	-	14	

Kenntnisse			
8 Vita [Wi,Wi]	6 Akademik [It,It]	7 Paranormik [Is,Em]	8 Handw. & K. [Is,Wi]
7 Technik [It,Wi]	6 Transportm [Si,Hg]	6 Beeinfl. & V. [Au,Em]	7 Kognition [Is,Si]
			6 Athletik [Kb,Kb]
			6 Kampf [Mu,Si]

Formeln		Spezialgebiete							Steigern		
Kenntniswert (Eig1+Eig2)/4		Spezialgebiet	Kenntnis	Eig. 1, 2	Max.	Pkt.	Bonus	Wert	Training	Eigenschaften	
Spezialgebiet Maximum (SW-Eig1+ SW-Eig2)/2		Medizin	Vita	It Hg	13	8	0	16	X	SW	EP
Initiative (Mu+Si+Is)/3		Wirkstoffkunde	Vita	Is Wi	13	6	0	14	X	+1	3
Standard Bewegung Kb/5 [m]		Astrotechnik	Technik	Hg Wi	16	2	0	9	X	+2	4
		Sensoren & Scanner	Technik	Wi Wi	16	4	0	11	XX	+3	5
		Kybernetik	Technik	Hg Wi	16	3	0	10	X	+4	6
		Raumfahrzeuge	Transportmittel	It Wi	13	7	0	15	XX	+5	8
		Luftfahrzeuge	Transportmittel	Hg Is	13	4	0	12	X	+6	12
		Sklavenumgang	Beeinflussen & Verhalt.	Wi Wi	16	4	+1	11		+7	20
		Einschüchtern	Beeinflussen & Verhalt.	Au Mu	16	4	0	10	X	Spezialgebiete	
		Null-G-Bewegung	Athletik	Si Kb	14	5	0	11	X	Pkt.	EP
		Waffenloser Kampf	Kampf	Kr Kb	12	6	0	12	XX	1-4	1
										5-6	2
										7	3
										8	5
										9	7
										10	10
										11	11

Rassenspezialgebiet		Rassenmerkmale	
Ausweichen	Athletik	Is Si	15 4 0 10 X
Rennen & Springen	Athletik	Kr Ko	12 4 0 10 X

Schaden durch EMP; Schaden durch Wunde Ex1,2; Paranormik-Immunität; Mentalmanip.; Lebensflussmanip.; Telepathie; stressunanfällig; Umweltunbeeinträchtigung, Objektgr. 8

Schnelligkeit		Energienmonitor		Punktekonto	
11 Initiative	Standard Bewegung [m] 2,1	Psychische Energie [PE]	Andere Energie	Lebens Energie [LE]	gesamt 120
		75%	Bezeichnung	60	genutzt 120
		50%	Menge	75% 45	aktuell
		25%		50% 30	Bonus Punkte
		10%		25% 15	
				10% 6	

Schutz

Hautschutz	-	-
- 3 0 / 5	-	kg

Beispielkasten

Bezeichnung			TL	Beh.
Res.	Sch.	X/B	Gewicht	

[illegible]

Behinderung

Waffen	kg
Schutz	kg
Inventar	2,2 kg
Körperstruktur	kg
Gesamtgewicht	2,2 kg

Gewichtsbehind.	
Schutzkleidung	
Gesamtbehind.	

Berechnung

Das Gesamtgewicht
geteilt durch den
Kraftwert ohne Rest
gerundet ergibt die
Gewichtsbehinderung.

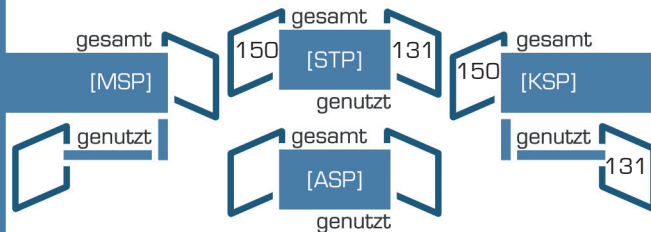
Das Implantatgewicht zählt nur zur Hälfte, Mutationen gar nicht.

Beispielkasten

Bezeichnung Währungen, Wirkstoffe, Sprengstoffe, Geräte, usw.	TechLevel	Portionen
Eigenschaften Aktionsboni, Legalität, Besonderheiten, usw.		Gewicht

		kg
		kg
		kg

Strukturplätze



Schutz

			/		kg
			/		kg
			/		kg

		/	kg
		/	kg
Gesamtschutz			
3	0 / 5		kg

Inventar

Sterntex:	220	St
weitere Währungen:		
Implantate 1		
Holo-ID, Kommunikator, Minicomputer		kg
Implantate 2		
interner 1,2 kg Behälter, inter- ner 0,4kg Tank		kg

Inventar

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
		kg
		kg
Inventargewicht		0,1 kg

Körperstruktur

Implantat/Mutation	Auswirkung	TL	STPV	Gewicht	Stress
Dataseq 1	Wi +1	17	1	0,1 kg	
Senscommander	Si +2, REV 5	24	5	0,3 kg	
Schallrezeptoren	Si+1, Infra/Ultraschall			kg	
Reaktor	153 RE, 34 frei	50		kg	
Energiespeicher	104BE	50		kg	
ableitendes Hautnetz	Wunde E x 1,2			kg	

Waffen

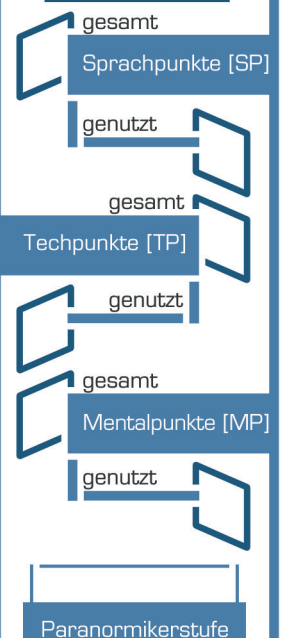
IP-2 (vollimplantiert)	26	50 m
Impulspistole	B	kg
30	20BE	5/r.5. F
überladbar +1	0	3W+1
		m
		kg

Beispielkasten

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

				m
				kg
<hr/>				
				m
				kg

Befähigung



Aktionen

[illegible]

ID - Card

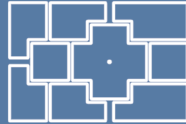
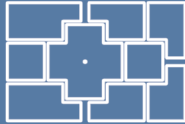
Kyato Wang

LOXON-Bund

Shintoka, Kayuno-Syst.

Wandler-Chamäleonid

22/12/2674



Standard: schwarz

Standard: weiß

Standard: schwarz

Standard: männlich

S: 1,92

58

Status



Besuch uns gern unter www.nova-rpg.de

Kindheit

Biolabor auf Potriasmoryl / Panasia

Kyato wurde von dem kinderlos gebliebenen Künstlerpaar Wang als frischdekantiertes „Baby“ gekauft. Er hatte Glück, in dem wohlhabenden Anwesen „Shao-Lin“ der Wangs mit seinen großen japanischen Gartenanlagen. Freunde waren Kinder der Oberschicht, die oft seine Eltern besucht. Er fühlte sich stets fremdbestimmt.

Vorgeschichte

Vater mitfühlend, aber mit sich selbst beschäftigt; Mutter eher liebevoll-dominant, überbesorgt

Kyato erhielt von traditionellen Privatelehrern zu Hause wissenschaftliche Bildung. Auf Drängen seiner Mutter lernte er mehrere Sprachen, um sich mit den Besuchern von Shao-Lin unterhalten zu können. Doch das Leben war öde. Als er auf Thoras Geschäft einging, gewann er seine Eltern damit, dass er Investor eines jungen „Handelskonzerns“ wird.

Innenleben

Das Leben als Händler ist wenig erfüllend. Er spürt, dass Geld ihn eigentlich weniger interessiert, will Thora aber nicht enttäuschen. Er steht zu seinem Wort / Entscheidungen

Wunschtraum

ein aufregendes Leben,
Selbständigkeit

wirkt nervös, vorsichtig,
beobachtend, denkt vor
dem Handeln, höflich,
neugierig

Alptraum

loyaler Traditionalist

Platzangst

Tick/Angewohnheit

kleidet sich gern in traditionellen Obis und trägt, sofern zulässig, stets das Geschenk seines Vaters am Gürtel: Ein Tanto

Beziehungen

Wang lyuko
[Terraner]

seine Mutter, egozentrische Holoformerin; ihre abstrakten Bilder von Kyoto machten sie noch berühmter

sein Vater, Schauspieler mit mäßiger Karriere; im Schatten seiner Frau; daher depressiv, Alkoholproblem

freundeten sich vor 4 Jahren an. Als sie ihm ihre Geschäftsidee vorschlug, willigte er sofort ein.

Prestige

Auszeichnungen

80

Prestigepunkte

Gegenwart

Auf Handelsposten, in Hotels, auf Raumhäfen, im Weltraum unterwegs. Vermisst oft Natur und intellektuelle Herausforderungen, daher nutzt er die Reisen für eigene wissenschaftliche Arbeit. **Hobbys**

Kyato geht mit seinen charismatischen Fähigkeiten nicht hausieren, setzt sie aber in unbeobachteten Momenten um so lieber ein, trainiert viel, teils auch in Zusammenhang mit Zen-Meditation. Außerdem mag er Origami (Papierfaltkunst) und Natur.

„Das sollten wir genau abwägen.“
„Hätten Sie die Güte,...“

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

Start	Mod	Wert	Training
12	0	12	
11	+4	15	
8	+1	9	
13	+3	16	
9	+2	11	

Eigenschaften

[Kr] Kraft

[Kb] Körperbeherr.

[Hg] Handgeschick

[Si] Sinne

[Ko] Kondition

Ausstrahlung [Au]	9	+2	11	
--------------------------	---	----	----	--

Das Diagramm zeigt die Wissensstruktur (Knowledge Structure) mit folgenden Komponenten:

- Kennnisse** (Knowledge): Ein zentraler Begriff, der die gesamte Struktur überblickt.
- Wissensbereiche** (Knowledge Areas):
 - Vita [Wi,Wi]**: Umfasst **Akademik [It,It]** und **Technik [It,Wi]**.
 - Paranormik [Is,Em]**: Umfasst **Transportm [Si,Hg]**.
 - Handw. & K. [Is,Wi]**: Umfasst **Beeinfl. & V. [Au,Em]**.
 - Kognition [Is,Si]**: Umfasst **Athletik [Kb,Kb]** und **Kampf [Mu,Si]**.
- Wissensbeziehungen** (Knowledge Relationships):
 - Vita** ist mit **Paranormik** verbunden (8).
 - Paranormik** ist mit **Handw. & K.** verbunden (6).
 - Handw. & K.** ist mit **Kognition** verbunden (7).
 - Kognition** ist mit **Technik** verbunden (8).

Spezialgebiete								
Formeln	Spezialgebiet	Kenntnis	Eig. 1, 2	Max.	Pkt.	Bonus	Wert	Training
Kenntniswert (Eig1+ Eig2)/4			.					<div></div>
	Physik & Mathematik	Akademik	lt .Wi	11	4	0	12	X <div></div>
	Sprachen & Schriften	Akademik	Is .Wi	11	8	0	16	X <div></div>
	Geschichte & Politik	Akademik	Wi Wi	11	5	0	13	XIX <div></div>
	Kultur & Gesellschaft	Akademik	Wi Wi	11	6	0	14	XX <div></div>
Spezialgebiet Maximum (SW-Eig1+ SW-Eig2)/2	Zen-Meditation	Paranormik	Em Em	9	4	+2	12	<div></div>
	Origami	Handwerk & Kunst	Hg Hg	8	4	+2	13	<div></div>
	Etikette & Förmlichkeit	Beeinflussen & Verhalten	Is .Wi	11	4	0	9	X <div></div>
	Handeln	Beeinflussen & Verhalten	Au, Is	10	6	0	11	X <div></div>
	Lügen & Täuschen	Beeinflussen & Verhalten	Is .Mu	9	5	0	10	XX <div></div>
Initiative (Mu+Si+Is)/3	Verstecken	Kognition	Kb Si	12	4	0	12	<div></div>
	Schleichen	Athletik	Si Si	13	2	0	10	X <div></div>
	Waffenloser Kampf	Kampf	Kr, Kb	12	4	0	11	X <div></div>
	Stichwaffen	Kampf	Hg, Kb	10	5	0	12	X <div></div>
			.					<div></div>
Standard Bewegung Kb/5 [m]			.					<div></div>
			.					<div></div>
			.					<div></div>
			.					<div></div>
			.					<div></div>
Stresslevel			.					<div></div>
			.					<div></div>
			.					<div></div>
			.					<div></div>
			.					<div></div>
Level 12 Leichter Stress, nerviges Insekt			.					<div></div>
			.					<div></div>
			.					<div></div>
			.					<div></div>
			.					<div></div>
Level 16 Tötliches Duell, Mann vs. Mann			.					<div></div>
			.					<div></div>
			.					<div></div>
			.					<div></div>
			.					<div></div>
Level 20 Eine Sekunde bis Detonation, rotes oder blaues Kabel?			.					<div></div>
			.					<div></div>
			.					<div></div>
			.					<div></div>
			.					<div></div>
Stresszuwachs			.					<div></div>
			.					<div></div>
			.					<div></div>
			.					<div></div>
			.					<div></div>

[illegible]

Gestaltwandelung: keine Implantate;
Zugang zu Orakeln; kurzes Leben(15
Jahre)

Diagram illustrating the movement of a person from a starting point to a target point. The starting point is labeled "Initiative" and the target point is labeled "Standard Bewegung". The distance between them is marked as 14 meters. The movement is indicated by a blue arrow pointing from the starting point to the target point.

Psychische Energie [PE]	Andere Energie	Lebens Energie [LE]
35	Bezeichnung	36
27		75% 27
18	Menge	50% 18
9		25% 9
4		10% 4

```

graph TD
    A[gesamt  
255] --> B[Erfahrungspunkte [EP]  
255]
    B -- genutzt --> C[aktuell]
    C --> D[Bonus Punkte]
  
```


Schutz				
Raumanzug F7			32	-4
80	6	2 / 2	1	kg

Beispielkasten

Titaniumschienen				33	0
40	1	1	/2	2,5	kg
			/		kg
			/		kg

Waffen	0,2 kg
Schutz	2,5 kg
Inventar	0,7 kg
Körperstruktur	kg
Gesamtgewicht	3,4 kg
Gewichtsbehind.	0
Schutzkleidung	0
Gesamtbehind.	0

Das Implantatgewicht zählt nur zur Hälfte, Mutationen gar nicht.

Bezeichnung Währungen, Wirkstoffe, Sprengstoffe, Geräte, usw.	TechLevel	Portionen
Eigenschaften Aktionsboni, Legalität, Besonderheiten, usw.		Gewicht

		kg
		kg
		kg

The diagram, titled "Strukturplätze", illustrates the organizational structure and the flow of positions. It shows a sequence of roles: [MSP] (Management Support Position), [STP] (Support Position), [ASP] (Assistant Support Position), and [KSP] (Key Support Position). The flow is indicated by arrows connecting these roles. The number of positions is specified for each role: [MSP] has 180 total positions (gesamt) and 180 used positions (genutzt); [STP] has 180 total positions (gesamt) and is used (genutzt); [ASP] has 180 total positions (gesamt) and is used (genutzt); and [KSP] has 180 total positions (gesamt) and is used (genutzt). The diagram also shows the flow of positions from [MSP] to [STP] and [ASP], and from [STP] and [ASP] to [KSP].

Schutz				
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____ / _____	_____	kg
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____ / _____	_____	kg
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____ / _____	_____	kg
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____ / _____	_____	kg
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____ / _____	_____	kg
Gesamtzuschutz			_____	_____
_____	_____	_____ / _____	_____	kg

Inventar		
Sternetex:	307.600	St
weitere Währungen:		
davon Schulden:	300.000	St
Schiff-Schulden:	1.600.000	St
		kg
		kg

[illegible]

Waffen		
Molekülmantol	49	m
Dolche	A	0,2 kg
160		6.F.-7->+5
	0	3W
		m
		kg

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

				m
				kg

				m
				kg






Diagram illustrating the calculation of the Paranormmikerstufe (Paranormmicar level) based on the total score (74) and the distribution of points across different categories:

- gesamt (total): 74
- Sprachpunkte [SP]: 74
- genutzt (used): 74
- gesamt (total): 74
- Techpunkte [TP]: 74
- genutzt (used): 74
- gesamt (total): 74
- Mentalpunkte [MP]: 74
- genutzt (used): 74
- Paranormmikerstufe (Paranormmicar level): 74

Aktion	Mod	Wurf
Molekültanto	0	3W
Ausweichen	0	3W
Standard	0	4W
Newdeutsch	-3	4W-3
Allianzarabisch	-3	4W-3
Dyrania	-4	4W-4
Miqalin	-5	4W-5
Nezordular	-2	4W-2
Scannen SNIF-2	4W+3	

Name <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-top: 5px;">Logan Cilani/“Reca”</div>		ID - Card <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 5px; text-align: center;"> </div>		Augenfarbe <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-top: 5px;">grün</div>									
Reichszugehörigkeit <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-top: 5px;">Syndikat</div>		Hautfarbe <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-top: 5px;">weiß, braungebrannt</div>		Haarfarbe <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-top: 5px;">rötlich</div>									
Heimatplanet, - system <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-top: 5px;">Beran, Aldebaran-Sys.</div>		Status <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 5px;"> <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>		Geschlecht <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-top: 5px;">männlich</div>									
Spezies <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-top: 5px;">Terraner</div>		Größe [m] <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-top: 5px;">1,91</div>		Gewicht [kg] <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-top: 5px;">111</div>									
Geburtsdatum [ISZ] <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-top: 5px;">1/9/2656</div>		Vorgeschichte <div style="margin-top: 10px;"> Erziehung Seine Eltern waren streng und fordernd, förderten ihn aber auch und stärkten ihn Ausbildung/Werdegang Während dem Studium als HORIZON-Softwarearchitekt verliebte er sich in Sar und gewann sie auch, wurde jedoch zur Zielscheibe ihres eifersüchtigen Ex ThulHR7, der durch Intrige seinen Studiumsauschluss erreichte. Durch Nuke lernte er aber den Spaß am Basteln und Arbeiten mit Raumschiffen, Sprengstoff - und vor allem Freude am realen Leben </div>											
Kindheit <div style="margin-top: 10px;"> Geburtsort/Muttersprache In der Großstadt Blueford/ Neo-synd </div>													
Soziales Umfeld/Umwelt <div style="margin-top: 10px;"> Logan wuchs in einer Lehrerfamilie auf. Schon früh begeisterte er sich für HORIZON und dessen Technik, er erkundete ausführlich die vielfältigen Welten des Cyberspace. Hier existiert er als Entität „Reca“. Obschon er gern wie viele Freunde rein in HORIZON leben wollte, zwangen ihn die Eltern oft in die Realität - dafür ist er letztlich dankbar. </div>		Innenleben <div style="margin-top: 10px;"> Innerer Konflikt Obwohl ihm die Realität gefällt, vermisst er sehr oft HORIZON - vielleicht wäre es doch besser, dort zu leben... </div>		Gegenwart <div style="margin-top: 10px;"> Umfeld Logan reist herum und bietet seine Dienste als Ingenieur und Softwarespezialist an. Er nimmt es da mit rechtlichen Fragen nicht ganz so genau. Hobbys Computerspiele, Holovision, übt sich außerdem im Kochen (allerdings findet wohl nur er seine Synthfoodkreationen gut) </div>									
Wunschtraum <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 5px;">Sar in der Realität treffen</div>		Motivation <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 5px;">seinen Lebensunterhalt in den weiten des Alls verdienen, Realität kennenlernen</div>				Charakterzüge <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 5px;">gut gelaunt, reißt derbe Witze, voreilig, naiv, tollpatschig</div>							
Alptraum <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 5px;">(Beiderseitige) Enttäuschung bei einem realen Treffen mit Sar</div>		Grundcharakter <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 5px;">optimistischer Weltverbesserer</div>		Schwachstellen <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 5px;">Fressattacken, Probleme mit seiner Figur, Minderwertigkeitskomplex</div>									
Beziehungen <div style="margin-top: 10px;"> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <th style="width: 30%;">Name</th> <th style="width: 70%;">Beziehung/Ort</th> </tr> <tr> <td>Sar (Entität)</td> <td>seine große HORIZON-Liebe, seit 6 Jahren ein Paar, Wer Sar in Realität ist, weiß er nicht und spielt auch keine Rolle</td> </tr> <tr> <td>ThulHR7 (Entität)</td> <td>Ex von Sar; Logan wird sich noch an ihm rächen...</td> </tr> <tr> <td>S-82 „Nuke“ (Mecano-Bot)</td> <td>der stets scherzende alte Roboter ist mit einem Togalouschen Gehirn ausgestattet und sein bester Freund</td> </tr> </table> </div>		Name	Beziehung/Ort	Sar (Entität)	seine große HORIZON-Liebe, seit 6 Jahren ein Paar, Wer Sar in Realität ist, weiß er nicht und spielt auch keine Rolle	ThulHR7 (Entität)	Ex von Sar; Logan wird sich noch an ihm rächen...	S-82 „Nuke“ (Mecano-Bot)	der stets scherzende alte Roboter ist mit einem Togalouschen Gehirn ausgestattet und sein bester Freund	Tick / Angewohnheit <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 5px;">fingert an seinem Nacken herum, wo sich der Neurolink-Port befindet</div>		Prestige <div style="margin-top: 10px;"> Titel/Rang <div style="border: 1px solid black; height: 40px; width: 100%;"></div> </div>	
		Name	Beziehung/Ort										
Sar (Entität)	seine große HORIZON-Liebe, seit 6 Jahren ein Paar, Wer Sar in Realität ist, weiß er nicht und spielt auch keine Rolle												
ThulHR7 (Entität)	Ex von Sar; Logan wird sich noch an ihm rächen...												
S-82 „Nuke“ (Mecano-Bot)	der stets scherzende alte Roboter ist mit einem Togalouschen Gehirn ausgestattet und sein bester Freund												
Auszeichnungen <div style="border: 1px solid black; height: 40px; width: 100%;"></div>													
Beziehungen <div style="margin-top: 10px;"> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <th style="width: 30%;">Name</th> <th style="width: 70%;">Beziehung/Ort</th> </tr> <tr> <td>Sar (Entität)</td> <td>seine große HORIZON-Liebe, seit 6 Jahren ein Paar, Wer Sar in Realität ist, weiß er nicht und spielt auch keine Rolle</td> </tr> <tr> <td>ThulHR7 (Entität)</td> <td>Ex von Sar; Logan wird sich noch an ihm rächen...</td> </tr> <tr> <td>S-82 „Nuke“ (Mecano-Bot)</td> <td>der stets scherzende alte Roboter ist mit einem Togalouschen Gehirn ausgestattet und sein bester Freund</td> </tr> </table> </div>		Name	Beziehung/Ort	Sar (Entität)	seine große HORIZON-Liebe, seit 6 Jahren ein Paar, Wer Sar in Realität ist, weiß er nicht und spielt auch keine Rolle	ThulHR7 (Entität)	Ex von Sar; Logan wird sich noch an ihm rächen...	S-82 „Nuke“ (Mecano-Bot)	der stets scherzende alte Roboter ist mit einem Togalouschen Gehirn ausgestattet und sein bester Freund	Prestige <div style="margin-top: 10px;"> Titel/Rang <div style="border: 1px solid black; height: 40px; width: 100%;"></div> </div>		Prestigepunkte <div style="border: 1px solid black; height: 40px; width: 100%;"></div>	
		Name	Beziehung/Ort										
Sar (Entität)	seine große HORIZON-Liebe, seit 6 Jahren ein Paar, Wer Sar in Realität ist, weiß er nicht und spielt auch keine Rolle												
ThulHR7 (Entität)	Ex von Sar; Logan wird sich noch an ihm rächen...												
S-82 „Nuke“ (Mecano-Bot)	der stets scherzende alte Roboter ist mit einem Togalouschen Gehirn ausgestattet und sein bester Freund												
Auszeichnungen <div style="border: 1px solid black; height: 40px; width: 100%;"></div>													

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

Start	Mod	Wert	Training
10	+4	14	
10	+5	15	
10	+5	15	
10	+2	12	
10	+4	14	

[illegible]

Start	Mod	Wert	Training
10	+1	11	
10	0	10	
10	+3	13	
10	+2	12	
10	+1	11	

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

Ausstrahlung [Au]

10 0 10

Das Diagramm zeigt die Wissensstruktur nach Kuhn (1976) als einen horizontalen Balken, der in fünf Abschnitte unterteilt ist, die durch Pfeile verbunden sind. Über dem Balken steht das Wort 'Kenntnisse'. Die Abschnitte sind:

- Vita [Wi,Wi]**
Akademik [It,It]
Technik [It,Wi]
- Paranormik [Is,Em]**
Transportm [Si,Hg]
- Handw. & K. [Is,Wi]**
Beeinfl. & V. [Au,Em]
- Kognition [Is,Si]**
Athletik [Kb,Kb]
Kampf [Mu,Si]

Die Abschnitte sind durch Pfeile verbunden, die mit den Zahlen 8, 7, 6, 5 und 6 beschriftet sind. Die ersten beiden Abschnitte sind durch einen Pfeil mit der Zahl 8 verbunden, die nächsten beiden durch einen Pfeil mit der Zahl 7, die nächsten beiden durch einen Pfeil mit der Zahl 6, und die letzten beiden durch einen Pfeil mit der Zahl 5. Die ersten beiden Abschnitte sind auch durch einen Pfeil mit der Zahl 8 verbunden, der von unten nach oben zeigt.

Spezialgebiete									
Formeln	Spezialgebiet	Kenntnis	Eig. 1, 2	Max.	Pkt.	Bonus	Wert	Training	
Kenntniswert (Eig1 + Eig2) / 4	Chemie	Vita	Is . It	10	6	0	14	X	X
	Sprachen & Schriften	Akademik	Is . Wi	10	3	0	11	X	X
	Holovisionssendungen	Akademik	Wi . Wi	10	3	+2	13	X	
Spezialgebiet Maximum (SW - Eig1 + SW - Eig2) / 2	Software	Technik	Si . Hg	10	8	0	16	X	
	Astrotechnik	Technik	It . Wi	10	7	0	15	X	
	Sensoren & Scanner	Technik	Si . Hg	10	4	0	12	X	
Initiative (Mu + Si + Is) / 3	Elektrotechnik	Technik	Wi . Hg	10	6	0	14	X	
	Computerspiele	Handwerk & Kunst	Si . Hg	10	4	+1	11	X	
	Suchen	Kognition	Wi . Si	10	4	0	10	X	
Standard Bewegung Kb / 5 [m]	Sprengstoffe	Kampf	Wi . Wi	10	6	0	13	X	X
	Faustfeuerwaffen	Kampf	Hg . Hg	10	4	0	11	X	
	Stichwaffen	Kampf	Hg . Kb	10	1	0	8		

Stresszuwachs
+1

Lebens
Energie
 $(2 \cdot Kr + 3 \cdot Ko) /$
physischen
Rassenfaktor
1.5

Ausweichen	Athletik	Is . Si	10	5	0	10		
Rennen & Springen	Athletik	Kr . Ko	10	4	0	9		
		.						

```

graph LR
    Initiative[Initiative 13] -- "[m]" --> StandardBewegung[Standard Bewegung 2]
  
```

Psychische Energie [PE]	Andere Energie	Lebens Energie [LE]
47	Bezeichnung	37
75%		75%
24	Menge	28
50%		50%
12		19
25%		25%
5		9
10%		10%
		4

gesamt 280

Erfahrungs Punkte [EP]

genutzt 280

aktuell

Bonus Punkte

Schutz

Helm Extra XL	46	0
60	2	2 / 2
		0,8 kg

Beispielkasten

Bezeichnung	TL	Beh.
Res.	Sch.	X/B
		Gewicht

Handsch. MS-B1	32	0
20	1	0 / 1
		0,8 kg
Weste SW-A2	33	-1
20	3	2 / 2
		3 kg
Pelmbaq-Stiefel	42	0
30	1	1 / 1
		0,6 kg

Behinderung

Waffen	1,3 kg
Schutz	8,7 kg
Inventar	5,3 kg
Körperstruktur	kg
Gesamtgewicht	15,3 kg

Gewichtsbehind.	-1
Schutzkleidung	-2
Gesamtbehind.	-3

Berechnung

Das Gesamtgewicht geteilt durch den Kraftwert ohne Rest gerundet ergibt die Gewichtsbehinderung.

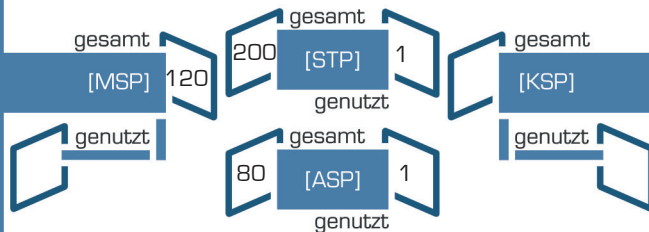
Das Implantatgewicht zählt nur zur Hälfte, Mutationen gar nicht.

Beispielkasten

Bezeichnung	TechLevel	Portionen
Währungen, Wirkstoffe, Sprengstoffe, Geräte, usw.		
Eigenschaften	Gewicht	
Aktionsboni, Legalität, Besonderheiten, usw.		

Laserflex	16	
tech. Versorgung +1; Resistenz 22		0,6 kg
Laserschweisser	18	
tech. Versorgung +2; Resistenz 25		0,5 kg
Werkzeugset	22	
tech. Versorgung +1; Resistenz 45		1,9 kg

Strukturplätze



Schutz

Hose M1	32	-1
40	2	0 / 0
		2 kg
Schienen ES-F3	35	0
100	1	0 / 1
		1,5 kg
		kg
		kg
Gesamtgeschütz	-2	
10	5 / 8	8,7 kg

Inventar

Sternatex:	10.720	St
weitere Währungen:		
Minicomputer	20	
für komplizierteste Berechnungen; Resistenz 15		0,4 kg
Munition		
20x 7,5mm Standardprojekteile		kg

Inventar

Systemreintegrator	34	
tech. Versorgung +3; Resistenz 19		0,8 kg
Modulationswandler	27	
tech. Versorgung +1; Resistenz 31		1,1 kg
		kg
		kg
Inventargewicht	5,3 kg	

Körperstruktur

Implantat/Mutation	Auswirkung	TL	STPV	Gewicht	Stress
Zentralchip InterconMini	16 Slots, 15 frei			0,02 kg	
HORIZON-Neurolink	Software +1		1	kg	+1
				kg	
				kg	
				kg	
				kg	

Waffen

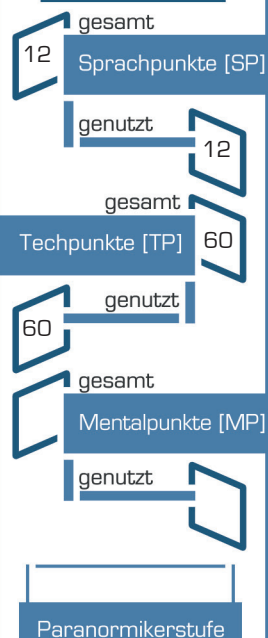
Magnum (FS)	45	100 m
Pistole	B	0,5 kg
80	10	5/9mm
Nachladedauer 4l	0	2W+3
3x Praeciso-3	32	m
Sprengstoff	C	3x0,2kg
		25, B
Explos.radius 2m	0	3W+1

Beispielkasten

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

Klappmesser	25	m
Messer, Dolche	A	0,2 kg
40		3,F,-7
Kraftschaden +4	0	2W
		m
		kg

Befähigung



Aktionen

Aktion	Mod	Wurf
Att. Magnum	0	2W+3
Praeciso-3	0	3W+1
Klappmesser	0	2W
Ausweichen	-3	2W-1
Schiffssystembau	-3	3W
Programmierung	0	4W
ID-Herstellung	-1	4W-1
Sprengsatzbau	0	3W+2
Standard	-1	2W+2
Reparatur Astrot.	+8	3W+11
Reparatur E-Tech.	+8	3W+10

ID - Card									
Name <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">Bordrai</div> Reichszugehörigkeit <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">Imperium/Ordrul</div> Heimatplanet, - system <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">Metonar, Fomalhaut</div> Spezies <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">Metonoide</div> Geburtsdatum [ISZ] <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">22/9/2645</div>	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-between; margin-top: 10px;"> <div style="width: 45%;"> Augenfarbe <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">spiegelnd</div> Hautfarbe <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">dunkelgrüne Schuppen</div> Haarfarbe <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">-</div> Geschlecht <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">weiblich</div> </div> <div style="width: 45%;"> Status <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 5px;"> <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="margin-top: 10px;"> <p>Eine „Schritt für Schritt“ – Anleitung findest Du im NOVAbasisbuch ab Seite 46.</p> <p>Besuch uns gern unter www.nova-rpg.de</p> <p>Das NOVAforum, nützliche Downloads und Bonusmaterial warten dort auf Dich.</p> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-between; margin-top: 10px;"> <div style="width: 45%;"> Größe [m] <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">2,36</div> Gewicht [kg] <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">141</div> </div> </div> </div>								
Kindheit <u>Geburtsort/Muttersprache</u> Weratlen auf Metonar / Standard und Nezordrular <u>Soziales Umfeld/Umwelt</u> 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.	Vorgeschichte <u>Erziehung</u> Obwohl ihre Eltern sich bemühten waren sie mit dem wilden metonoidischen Kind oft überfordert <u>Ausbildung/Werdegang</u> 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								
Innenleben <u>Innerer Konflikt</u> Sie kämpft gegen ihre inneren Aggressionen									
Wunschtraum Das Dreamoreshtal, eine mytische Bogenwaffe, dessen Pfeile immer treffen, finden Alptraum Verkrüppelt zu werden und nicht mehr kämpfen können.	Motivation gegen die Konföderation kämpfen, aber zunächst Lebensunterhalt sichern Grundcharakter Draufgängerin	Charakterzüge stolz, hochnäsiger, abergläubisch, religiös, cholerisch, verlässlich Schwachstellen Cryophobie (Angst vor Kälte)							
Beziehungen <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 30%;">Name</th> <th>Beziehung / Ort</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Kaltur (Himmelsältester)</td> <td>Aspekte Kulturs 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 Kulturs 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
Name	Beziehung / Ort								
Kaltur (Himmelsältester)	Aspekte Kulturs 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> erreichte in der Legion den Rang eines Corporal <u>Auszeichnungen</u> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 100px; margin: 10px auto;">120</div> Prestigepunkte									
Gegenwart <u>Umfeld</u> 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. <u>Hobbys</u> 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. <u>Zitat</u> „Kalturacterunor!“ (übersetzt etwa: Verbrenne!/Kaltur ruft dich!)									

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

Start	Mod	Wert	Training
10	+5	15	X
7	+2	9	
8	0	8	X
12	+4	16	X
10	+5	15	

Eigenschaften			
Start	Mod	Wert	Training
14	+1	15	X
8	+2	10	
9	+1	10	
10	+4	14	
12	+2	14	X
Ausstrahlung [Au]			
10	0	10	

Start	Mod	Wert	Training
14	+1	15	X 
8	+2	10	
9	+1	10	
10	+4	14	
12	+2	14	X 

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

Ausstrahlung [Au]

10	0	10	<table border="1"><tr><td>.</td><td>.</td><td>.</td><td>.</td><td>.</td></tr></table>
.				

Das Diagramm zeigt die Wissensstruktur nach Kuhn (1970) als einen Prozess, der von links nach rechts verläuft. Er beginnt mit einer Box 'Vita [Wi,Wi]', gefolgt von 'Akademik [It,It]' und 'Technik [It,Wi]'. Diese führen zu 'Paranormik [Is,Em]' und 'Transportm [Si,Hg]'. Diese beiden führen zu 'Handw. & K. [Is,Wi]' und 'Beeinfl. & V. [Au,Em]'. Diese beiden führen zu 'Kognition [Is,Si]' und 'Athletik [Kb,Kb]'. Der Prozess endet mit 'Kampf [Mu,Si]'. Die Boxen sind durch Pfeile verbunden, die die Art der Wissensvermittlung darstellen: 4 (Vita), 5 (Akademik), 8 (Paranormik), 6 (Handw. & K.), 5 (Kognition) und 6 (Kampf). Die Boxen sind in drei Spalten unterteilt: Vita, Akademik, Technik; Paranormik, Transportm; Handw. & K., Beeinfl. & V.; Kognition, Athletik, Kampf. Die Boxen sind in drei Spalten unterteilt: Vita, Akademik, Technik; Paranormik, Transportm; Handw. & K., Beeinfl. & V.; Kognition, Athletik, Kampf.

Spalte 1	Spalte 2	Spalte 3
Vita [Wi,Wi]	Paranormik [Is,Em]	Handw. & K. [Is,Wi]
Akademik [It,It]	Transportm [Si,Hg]	Beeinfl. & V. [Au,Em]
Technik [It,Wi]		Kognition [Is,Si]
		Athletik [Kb,Kb]
		Kampf [Mu,Si]

Vita [Wi,Wi]
Akademik [It,It]
Technik [It,Wi]

Paranormik [Is,Em]
Transportm [Si,Hg]

Handw. & K. [Is,Wi]
Beeinfl. & V. [Au,Em]

Kognition [Is,Si]
athletik [Kb,Kb]
Kampf [Mu,Si]

	Spezialgebiete							
Formeln	Spezialgebiet	Kenntnis	Eig. 1. 2	Max.	Pkt.	Bonus	Wert	Training
Kenntnisswert: (Eig1 + Eig2) / 4	Mechanik & Materialbearb.	Technik	Hg Wi	9	5	0	9	X _ _ _ _ _ _ _ _
	Parapsychologie	Paranormik	Wi Wi	8	6	0	14	X _ _ _ _ _ _ _ _
	Materieflussmanipulation	Paranormik	Em Au	10	7	0	15	X _ _ _ _ _ _ _ _
Spezialgebiet Maximum (SW-Eig1+ SW-Eig2)/2	meton. Riten & Runen legen	Handwerk & Kunst	Hg Em	10	2	+2	10	X _ _ _ _ _ _ _ _
	Einschüchtern	Beeinflussen & Verhalt.	Au Mu	10	6	0	12	X _ _ _ _ _ _ _ _
	Verstecken	Kognition	Kb Si	9	3	0	9	_ _ _ _ _ _ _ _
Initiative (Mu+Si+Is)/3	Orientierung	Kognition	It Wi	8	5	0	11	_ _ _ _ _ _ _ _
	Schleichen	Athletik	Si Si	10	4	0	9	X _ _ _ _ _ _ _ _
	Schwimmen	Athletik	Kr Ko	13	3	0	8	X _ _ _ _ _ _ _ _
Standard Bewegung Kb/5 [m]	Null-G-Bewegung	Athletik	It Wi	8	4	0	9	X _ _ _ _ _ _ _ _
	Klettern	Athletik	Kr Hg	11	6	0	11	X _ _ _ _ _ _ _ _
	persönliches Dreamor	Kampf	Kr Kb	11	4	+2	14	XX _ _ _ _ _ _ _ _
	Waffenloser Kampf	Kampf	Kr Kb	11	4	0	12	X X _ _ _ _ _ _ _ _
	Bordwaffen	Kampf	Wi Hg	9	4	0	12	X _ _ _ _ _ _ _ _
			.					_ _ _ _ _ _ _ _
Stresslevel			.					_ _ _ _ _ _ _ _
			.					_ _ _ _ _ _ _ _
			.					_ _ _ _ _ _ _ _
Level 12 Leichter Stress, nerviges Insekt:			.					_ _ _ _ _ _ _ _
			.					_ _ _ _ _ _ _ _
			.					_ _ _ _ _ _ _ _
Level 16 Tötliches Duell, Mann vs. Mann			.					_ _ _ _ _ _ _ _
			.					_ _ _ _ _ _ _ _
			.					_ _ _ _ _ _ _ _
Level 20 Eine Sekunde bis Detonation, rotes oder blaues Kabel?			.					_ _ _ _ _ _ _ _
			.					_ _ _ _ _ _ _ _
			.					_ _ _ _ _ _ _ _
Stresszuwachs			.					_ _ _ _ _ _ _ _
			.					_ _ _ _ _ _ _ _
			.					_ _ _ _ _ _ _ _

Kenntnisswert
(Eig1 + Eig2) / 4

Spezialgebiet
Maximum
(SW-Eig1+
SW-Eig2)/2

Initiative
(Mu+Si+Is)/3

Standard
Bewegung
Kb/5 [m]

Eigenschaften

SW	EP
+1	3
+2	4
+3	5
+4	6
+5	8
+6	12
+7	20

Spezialgebiete

Pkt.	EP
1-4	1
5-6	2
7	3
8	5
9	7
10	10
11	11

Psychische
Energie
(Mu+It+3*Em)/
psychischen
Rassenfaktor
1.4

Lebens
Energie
 $(2 * Kr + 3 * Ko) /$
physischen
Rassenfaktor
1.3

Rassenspezialgebiet								Rassenmerkmale							
Ausweichen	Athletik	Is . Si	11	4	0	9	X							Lichtadaptive Augen: halbe Umwelt-Schwelle bei Dunkelheit; wechselwarm: Scanschutz +1, -1 Kb/°C unter 15 °C; Schwanz: Handhabung -1, 2.Attacke gilt	
Rennen & Springen	Athletik	Kr . Ko	13	5	0	10									
		.													

Ausweichen

Athletik

Is	Si	1
Kr	Ko	1

4	0	9
5	0	10

Lichtadaptive Augen: halbe Umwelt-Schwelle bei Dunkelheit, wechselwarm: Scanschutz +1, -1 Kb/°C unter 15 °C; Schwanz: Handhabung -1, 2. Attacke gilt als „beidhändig“

Schnelligkeit

Initiative

Standard Bewegung

[m]

15

2

Standard Bewegung

[m]

Initiative

Energiemonitor		
Psychische Energie [PE]	Andere Energie	Lebens Energie [LE]
49	Bezeichnung	55
37 75%	PNE	75% 41
25 50%	Menge	50% 28
12 25%	25	25% 14
5 10%		10% 6

Psychische Energie [PE]

49	
37	75%
25	50%
12	25%
5	10%

Andere Energie

Bezeichnung	PNE
Menge	25

Lebens
Energie [LE]

55	
75%	41
50%	28
25%	14
10%	6

Punktekonto

gesamt 250

Erfahrungspunkte [EP]

genutzt 250

aktuell

Bonuspunkte

gesamt

Erfahrungspunkte [EP]

1 genutzt

aktuell

Bonus Punkte

Schutz

Hautschutz			-	-
-	3	0 / 0	-	kg

Beispielkasten

Bezeichnung			TL	Beh.
Res.	Sch.	X/B	Gewicht	

Hartplastrüstung				34	-3
60	12	0/0	10	kg	
		/		kg	
		/		kg	

Behinderung

Waffen	6 kg
Schutz	10 kg
Inventar	0,9 kg
Körperstruktur	kg
Gesamtgewicht	16,9 kg

Gewichtsbehind.	-1
Schutzkleidung	-3
Gesamtbehind.	-4

Berechnung

Das Gesamtgewicht
geteilt durch den
Kraftwert ohne Rest
gerundet ergibt die
Gewichtsbehinderung.

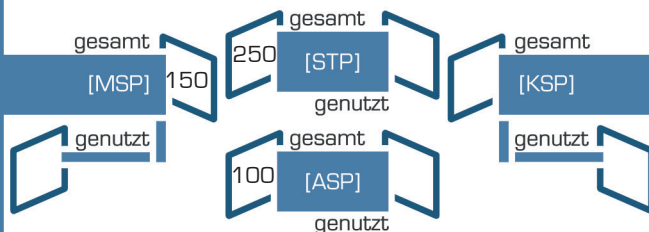
Das Implantatgewicht zählt nur zur Hälfte, Mutationen gar nicht.

Beispielkasten

Bezeichnung Währungen, Wirkstoffe, Sprengstoffe, Geräte, usw.	TechLevel	Portionen
Eigenschaften Aktionsboni, Legalität, Besonderheiten, usw.		Gewicht

		kg
		kg
		kg

Strukturplätze



Schutz

			/		kg
			/		kg
			/		kg
			/		kg
			/		kg
			/		kg
			/		kg
			/		kg
Gesamtzuschutz					-3
15		0	/	0	10 kg

Inventar

Sternstex:	18.300	St
weitere Währungen:		
		kg
		kg

Inventar

Datapad	15	
gilt auch als Kommunikator		
Resistenz 13		0,1 kg
meton. Runen		
für Zeremonien und Gebete		
		0,3 kg
Griscrot		
Glaubensbuch und Mythologie		
		0,5 kg
Munition		
9 Pfeile		kg
		kg
Inventargewicht		0,1 kg

Körperstruktur

[illegible]

Waffen

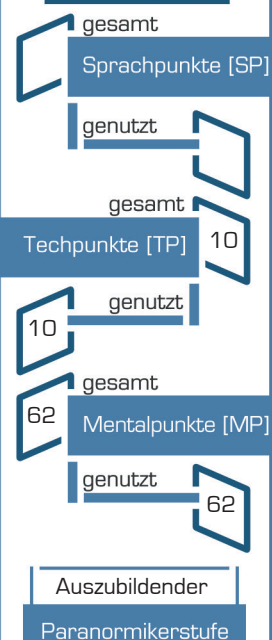
pers. Dreamor	37	50 m
Bogenwaffe	A	6 kg
80	3	5, F
Nachlad. 10	-2	3W
Schwanz		m
Körperteil		kg
		4, P
	-1	3W-1

Beispielkasten

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

[illegible]

Befähigung



Aktionen

[illegible]