

ID - Card

Name

Luc Vandell

Reichszugehörigkeit

Formorag-Societé

Heimatplanet, - system

Prisenschiff *Madelaine*

Spezies

Terraner

Geburtsdatum [ISZ]

9/12/2650

Augenfarbe

rot (synthetisch)

Hautfarbe

weiß

Haarfarbe

hellblond

Geschlecht

männlich

Größe [m]

1,95

Gewicht [kg]

85

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

an Bord des Societé-Formorag-kreuzers „Madelaine“ / Dyrania

Soziales Umfeld/Umwelt

Alleinerziehender Vater (Smutje der „Madelaine“), wenig Geld, er war lange Zeit isoliert, teils versteckt; die Köche und Hilfsköche der Madelaine brachten ihm lesen und schreiben bei,

Vorgeschichte

Erziehung

liebevoll, aber der Vater hatte auch Ausraster, hatte Angst dass man Luc zum Omega machen würde

Ausbildung/Werdegang

Erst als eine loxonische Geisel sein paranormales Potential erkannte, wurde Luc Beachtung geschenkt und er von Sebastien ausgebildet. Seither wird er vom Schakal oft zur Vorbereitung von Beutezügen, insbesondere zur Geiselfestsetzung,

eingesetzt.. Allerdings scheint der Schakal ihm zu misstrauen. Er bekam bislang immer kleinere Aufgaben.

Innenleben

Innerer Konflikt

bei der Familie (Madelaine) bleiben oder gehen?

Wunschtraum

würde gerne „dazugehören“ und völlig akzeptiert sein, evtl weggehen von der Madelaine

Motivation

aus der „Unterschicht“ und dem ihm immernoch anhängenden Ruf als „Küchenjunge“ ausbrechen, Geld

Charakterzüge

eitel, kühl/berechnend, gerecht, prinzipientreu, moralisch

Alptraum

so zu enden wie sein Vater

Grundcharakter

Pragmatiker

Schwachstellen

Selbstüberschätzung

Tick/Angewohnheit

hat immer Stock und Hut dabei

Beziehungen

Name

Beziehung/Ort

Vater: Jacques Vandell
Smutje auf der Madelaine, gutes Verhältnis; Luc schämt sich heimlich für die niedere Position seines Vaters

Sebastien Meront
Berater von Schakal Le Grand, paranormischer Mentor

Marc
Schiffsomega, Luc hat Mitgefühl mit ihm.

Crew der Madelaine
Luc hat an Bord immer noch mit Respektlosigkeit zu kämpfen. Er hasst seinen Spitznamen: „Lucuisine“.

Gegenwart

Umfeld

Madelaine, Linienschiffe die als Ziel ausgesucht wurden, Formorag-Stationen und -Basen

Hobbys

Luc liebt Cocktails und starke Alkoholika in allen Varianten. Leider gibt es bei den Formorag oft nur synthetischen Alkohol. Um sich zu entspannen und bei seinen paranormischen Studien wendet er Yoga an.

Zitat

„Das Geld wächst nicht von alleine, Chérie.“

Prestige

Titel/Rang

Auszeichnungen

Prestigepunkte

ID - Card

Name

Marc (von Mondfelde)

Reichszugehörigkeit

Formorag-Societé

Heimatplanet, - system

Prisenschiff *Madelaine*

Spezies

Terraner

Geburtsdatum [ISZ]

5/9/2664

Augenfarbe

braun

Hautfarbe

weiß

Haarfarbe

schwarz

Geschlecht

männlich

Größe [m]

1,91

Gewicht [kg]

91

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

Mondfelde-Fürstenhof in Neu-Berlin, Thronwelt des Haus Taesari / Newdeutsch

Soziales Umfeld/Umwelt

Er wuchs wohbehütet an adligem Hofe auf, mit Dienern und arrangierten Freunden. Er traf auf die *Madelaine* und Schakal Le Grand, als dieser einen Kaperbrief des kaiserlichen Kronprinzen erhielt und war von den Piraten begeistert.

Vorgeschichte

Erziehung

gesundes Maß zwischen Strenge und Güte und wohltdosierte Portionen vorgespielter Elternliebe

Ausbildung/Werdegang

herzogliches Internat zu Gotenfelde, aus dem er ausbrach und verschwand um sich Schakal Le Grand anzuschließen, dessen Kaperfahrten für das Kaiserreich ein Ende nahmen; später technische Ausbildung in der Werkstatt an Bord. Obwohl schon über 6 Jahre Teil der Crew, ist er immernoch das Omega des Schiffes: Bislang gab es keinen jüngeren Neuzugang.

Innenleben

Innerer Konflikt

Zwar fand er die Formorag interessant, mag aber seine Rolle als Omega nicht, würde er sich gerne von ihnen lösen.

Wunschtraum

würde gern Chefingenieur an Bord eines Luxusliners werden

Motivation

Das All sehen, unabhängig sein von taesarischen Konventionen

Charakterzüge

unbeschwert, fröhlich, Witzbold, ehrgeizig, neugierig, frech, kaum kriminelle Energie

Alptraum

Marc hat Angst vor Versklavung

Grundcharakter

Optimist

Schwachstellen

Heimweh nach Taesaris

Tick/Angewohnheit

knackt gerne mit seinen Knochen

Beziehungen

Name

Beziehung/Ort

Eltern: sie sind typisch klassenbewusste taesarische Adlige
Ludwig und Anna v. Mondfelde

Lucuisine (Luc Vandell) Freund an Bord

Crew der *Madelaine* als Omega bekommt Marc meist die unliebsamen Wartungs- und Reinigungsarbeiten

Gegenwart

Umfeld

Madelaine, Maschinenraum und Werkstätten, Wartungsteam, Formoragverstecke

Hobbys

züchtet altairische Cyanpilze, interessiert sich für taesarische Ahnenkunde

Zitat

„Wo bleiben Deine/Ihre Manieren?“

Prestige

Titel/Rang

Omega auf der *Madelaine*

Auszeichnungen

Prestigepunkte

| Eigenschaften | | Start | Mod | Wert | Wurf |
|---------------|------|-------|-----|------|------|
| Mut | [Mu] | 10 | | 10 | 2W+3 |
| Intelligenz | [It] | 10 | +5 | 15 | 3W+3 |
| Wissen | [Wi] | 10 | +6 | 16 | 4W |
| Instinkt | [Is] | 10 | +1 | 11 | 2W+3 |
| Emotionen | [Em] | 10 | +2 | 12 | 3W |

| Eigenschaften | | Start | Mod | Wert | Wurf |
|--------------------|--|-------|-----|------|------|
| [Kr] Kraft | | 10 | +2 | 12 | 3W |
| [Kb] Körperbeherr. | | 10 | +4 | 14 | 3W+2 |
| [Hg] Handgeschick | | 10 | +3 | 13 | 3W+1 |
| [Si] Sinne | | 10 | +2 | 12 | 3W |
| [Ko] Kondition | | 10 | +4 | 14 | 3W+2 |
| Ausstrahlung [Au] | | 10 | +2 | 12 | 3W |

| Kenntnisse | | Wert | Wurf |
|-----------------------|--|------|------|
| Kognition [Is,Si] | | 12 | 3W |
| Athletik [Kb,Kb] | | 14 | 3W+2 |
| Kampf [Mu,Si] | | 11 | 2W+3 |
| Handw. & K. [Is,Wi] | | 14 | 3W+2 |
| Beeinfl. & V. [Au,Em] | | 12 | 3W |

| Vita [Wi,Wi] | | Wert | Wurf |
|--------------------|--|------|------|
| Akademik [It,It] | | 16 | 4W |
| Technik [It,Wi] | | 15 | 3W+3 |
| Paranormik [Is,Em] | | 16 | 4W |
| Transportm [Si,Hg] | | 12 | 3W |
| | | 13 | 3W+1 |

| Befähigung | |
|-------------------|------------|
| gesamt | 20 |
| Sprachpunkte [SP] | genutzt 20 |
| gesamt | 50 |
| Techpunkte [TP] | genutzt 50 |
| gesamt | 50 |
| Mentalpunkte [MP] | genutzt |
| Paranormikerstufe | |

| Behinderung | | Inventar | Wert | Gewichtsbehind. | Wurf |
|-------------|--------|----------------------|---------|----------------------|------|
| Waffen | 2,6 kg | Körperstruktur | 4,8 kg | | -1 |
| Schutz | 5,3 kg | Gesamtgewicht | 12,7 kg | Gesamtbehind. | -2 |

| Waffen | | Beispielkasten | |
|--------------------|-----------------|----------------|------------|
| C-3 Schrotgew. | 33 40 m | Klappmesser | 25 - m |
| Schrotgewehr | B 2,4kg | Messer&Dolche | A 0,2 kg |
| 40 | 15 6 7/14mm | | 3, F, -7 |
| doppl.-3.streu.10m | -2 2W+1 | | 0 2W+3 |

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

| Aktionen | | |
|---------------|-----|------|
| Aktion | Mod | Wurf |
| Att. Messer | 0 | 2W+3 |
| Angriff C-3 | -2 | 2W+1 |
| Ausweichen | -2 | 3W |
| Dyrania | -2 | 3W+1 |
| Standard | -5 | 3W-2 |
| Modifik./Bau: | | |
| Elektrocomp. | -3 | 4W-3 |
| Fernkampfgef. | 0 | 4W |
| Schutzkleid. | 0 | 4W |

| Beispielkasten | | Ausrüstung | |
|----------------|------------|--------------------|--|
| Bezeichnung | Tech-Level | Reistenz/Portionen | Weste SW-A2 33 Re 20 |
| Eigenschaften | | Gewicht | Behinderung -1; Schutz 3 / X 2 / B 2 3 kg |
| | | | Handschuhe M\$ 32 Re 20 |
| | | | Behinderung 0; Schutz 1 / X 0 / B 1 0,8 kg |
| | | | ES-F3 Schienen 35 Re100 |
| | | | Behinderung 0; Schutz 1 / X 0 / B 1 1,5 kg |
| | | | Gesamtgeschutz 5 2/4XB |

| | | |
|--|----|--------|
| Minicomputer | 20 | Re 15 |
| für komplexe Aufgaben, inkl. Kommunikator; | | |
| | | 0,4 kg |
| Munition | | |
| 12x 14mm SChrotprojekte | | |
| | | kg |
| Tech-Ausrüstung | | |
| Lasertex & -schweißer, Werkzeugset, Systemreintegrator, Modulationswandler; techn. Versorgung +8 | | |
| | | 4,8 kg |
| Inventargewicht | | 5,2 kg |

| Rassenmerkmale | | Körperstruktur | | | | Währungen | |
|----------------|--|--------------------|------------|----|------|-----------|---------------------|
| | | Implantat/Mutation | Auswirkung | TL | STPV | Gewicht | |
| | | | | | | kg | Sterntex: 36.500 St |
| | | | | | | kg | weitere Währungen: |
| | | | | | | kg | |

| Schnelligkeit | |
|-------------------|-----------|
| Standard Bewegung | [m] 2,8 |
| Initiative | 11 2W+3 |

| Energienmonitor | | |
|-------------------------|----------------|---------------------|
| Psychische Energie [PE] | Andere Energie | Lebens Energie [LE] |
| 41 | Bezeichnung | 44 |
| | Menge | |

| Punktekonto | |
|-----------------------|-------------|
| Erfahrungspunkte [EP] | gesamt 200 |
| | genutzt 200 |

ID - Card

Name

Triton

Reichszugehörigkeit

Formorag-Asse

Heimatplanet, - system

-

Spezies

Wandler-Chamäleonid

Geburtsdatum [ISZ]

18/1/2675

Status

Veteran

Sensitiv

Augenfarbe

variiert, Standard: dunkel

Hautfarbe

variiert, Standard: schwarz

Haarfarbe

variiert, Standard: schwarz

Geschlecht

neutrum, Standard: weiblich

Größe [m]

v., S: 1,85

Gewicht [kg]

60

Kindheit

Geburtsort/Muttersprache

Bruttank auf Toryclyta, einer der Cham-Heimwatwelten / Dyrania

Soziales Umfeld/Umwelt

Nachdem das Schiff, welches den Embryo ins Syndikat transportieren sollte, von Seelenpein-Formorag überfallen wurde, landete Triton über Umwege bei den Assen. Dort wuchs sie bei Dieben und Kleinkriminellen auf, die von ihren Körperform-Fähigkeiten begeistert waren.

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.

Vorgeschichte

Erziehung

Sie stand stets im Mittelpunkt im Rudel rund um Schakal Van Delgaard.

Ausbildung/Werdegang

Sie absolvierte eine medizinische Ausbildung, da das Rudel lange Zeit auf dem Planeten Myra (Denebola III) verbrachte und in den Krankenhäusern und medizinischen Instituten auf Beutetour ging. Zu Tarnungszwecken war sie mal Sanitäter, mal Arzt etc.

Innenleben

Innerer Konflikt

wäre gerne respektabel und angesehen, scheut jedoch die Verantwortung

Wunschtraum

einen ehrlichen „Dr. med.“-Titel erhalten

Motivation

große Neugierde und Forschungsdrang, vieles ausprobieren

Charakterzüge

neugierig, vehement, mischt sich ein, Stimmungsschwankungen, „Deckung“, vorsichtig

Alptraum

ihre Körperperformerfähigkeit verlieren, z.B. durch einen Virus

Grundcharakter

Sonderling

Schwachstellen

Verständnisprobleme bzgl. terranischer Kulturen

Tick/Angewohnheit

wendet gerne Chemie und Wirkstoffe auf allerlei Arten von Lebewesen an um zu gucken was passiert

Beziehungen

Name

Schakal Van Delgaard

Beziehung/Ort

Ihr Schakal und Boss, sie haben ein gutes Verhältnis

Service of Superior Knowledge (SSK)

Der syndikatische Geheimdienst scheint ihr auf den Fersen und herausfinden zu wollen, wo sein Cham-Embryo verschwunden ist

Prestige

Titel/Rang

Auszeichnungen

Prestigepunkte

Gegenwart

Umfeld

Mittlerweile ist sie ein gefragter Kontakt man bei den Formorag, wenn es um Rauschmittel und Medikamente geht. So ermittelt sie z.B. med. Transportrouten oder Lagerstätten

Extreme-Bodystretching; Ihre Identität als Cham verbirgt sie nicht sosehr wie andere ihrer Spezies; Sammlung von tokmardischen Sklavenfesseln

Zitat

„Das ist kein Diebstahl. Das ist eine Umverteilung von Ressourcen.“

| Eigenschaften | | Start | Mod | Wert | Wurf |
|---------------|------|-------|-----|------|------|
| Mut | [Mu] | 7 | +4 | 11 | 2W+3 |
| Intelligenz | [It] | 10 | +3 | 13 | 3W+1 |
| Wissen | [Wi] | 11 | +6 | 17 | 4W+1 |
| Instinkt | [Is] | 11 | +5 | 16 | 4W |
| Emotionen | [Em] | 9 | +1 | 10 | 2W+2 |

| Eigenschaften | | Start | Mod | Wert | Wurf |
|--------------------|--|-------|-----|------|------|
| [Kr] Kraft | | 12 | +1 | 13 | 3W+1 |
| [Kb] Körperbeherr. | | 11 | +4 | 15 | 3W+3 |
| [Hg] Handgeschick | | 8 | +2 | 10 | 2W+2 |
| [Si] Sinne | | 13 | +4 | 17 | 4W+1 |
| [Ko] Kondition | | 9 | +2 | 11 | 2W+3 |
| Ausstrahlung [Au] | | 9 | | 9 | 2W+1 |

| Kenntnisse | | Wert | Wurf | Kenntnis | Wert | Wurf |
|------------|--|------|------|-----------------------|------|------|
| | | 17 | 4W+1 | Kognition [Is,Si] | 17 | 4W+1 |
| | | 15 | 3W+3 | Athletik [Kb,Kb] | 13 | 3W+1 |
| | | 14 | 3W+2 | Kampf [Mu,Si] | 15 | 3W+3 |
| | | 15 | 3W+3 | Handw. & K. [Is,Wi] | 14 | 3W+2 |
| | | 10 | 2W+2 | Beeinfl. & V. [Au,Em] | 14 | 3W+2 |
| | | | | Vita [Wi,Wi] | | |
| | | | | Akademik [It,It] | | |
| | | | | Technik [It,Wi] | | |
| | | | | Paranormik [Is,Em] | | |
| | | | | Transportm [Si,Hg] | | |

| Befähigung | | gesamt | genutzt |
|-------------------|----|--------|---------|
| Sprachpunkte [SP] | 12 | 12 | |
| Techpunkte [TP] | 8 | 8 | |
| Mentalpunkte [MP] | | | |
| Paranormikerstufe | | | |

| Behinderung | | Inventar | Gewicht | Gewichtsbehind. |
|-------------|--------|----------------------|---------|----------------------|
| Waffen | 1,4 kg | Körperstruktur | 3 kg | |
| Schutz | 0 kg | Gesamtgewicht | 4,4 kg | Gesamtbehind. |

| Waffen | | Beispielkasten | |
|---------------|--------------|------------------|---------------------------|
| Perseus | 32 50 m | Bezeichnung | TechLevel Reichweite |
| Impulspistole | B 1,4 kg | Kategorie | Legalität Gewicht |
| 20 | 12 50BE 5, B | Resistenz | Nachladen Magazin Schaden |
| überladbar +3 | -3 3W-1 | Zusatz / Merkmal | Handhabung Attacke |

| Aktionen | | |
|------------------|-----|------|
| Aktion | Mod | Wurf |
| Att. Perseus | -3 | 3W-1 |
| Ausweichen | 0 | 3W+3 |
| Wunde F heil. | +2 | 4W+3 |
| Wunde B heil. | +2 | 4W+3 |
| Wunde P heil. | +1 | 4W+3 |
| Chemikal.herst. | -5 | 4W-4 |
| Standard | -1 | 3W |
| Wirkstoff verab. | -2 | 4W-1 |

| Beispielkasten | | Ausrüstung | |
|--|------------|--------------------|---------|
| Bezeichnung | Tech-Level | Reistenz/Portionen | Gewicht |
| Rüstungen, Geräte, Sprengstoffe, usw. | | | |
| Eigenschaften | | | |
| Schutz, Aktionsboni, Legalität, Besonderheiten, usw. | | | |
| H-Tau-Medipack | 33 | 6x | 1,2 kg |
| Basisversorgung -2; | | | |
| Injektor | 14 | Re 15 | 0,2 kg |
| med Versorgung +1; alle Wunden | | | |
| Laserskalpell | 22 | Re 7 | 0,1 kg |
| med Versorgung +2; Wunden P, F | | | |
| Deskap | 30 | Re 12 | 0,1 kg |
| med Versorgung +1; Wunden F | | | |
| Hautpaste | 35 | 10x | 0,3 kg |
| med Versorgung +3; Wunden B | | | |
| Gesamtzusch | 0 | 0/0x1B | |
| Betäubungsmittel | 100x | | |
| Verabreichung -2; Widerstand: Ko-Test 14; Effektd.10h | | | 1 kg |
| Altairtoxin II | 32 | 3x | kg |
| Verabreichung -2; Effektdauer 6min; Schaden 2/min | | | |
| Traumexpress | 45 | 5x | kg |
| Verabr. -2; Effektd. 5h; Stresszuwachs -2; Regenerat. 1PNE/hkg | | | |
| Datapad (TL 15, Res. 20, 0,1kg); | | | |
| Inventargewicht | 3 | | kg |

Rassenmerkmale
 Leberversagen 2;
 Gestaltwandelung: keine Implantate;
 Zugang zu Orakeln; kurzes Leben (15 Jahre)

| Implantat/Mutation | Auswirkung | TL | STPV | Gewicht |
|-----------------------|-----------------------|----|------|---------|
| Leber:Hepar deformans | Wirkst.dosis x2,Wg. 2 | 22 | 2 | kg |
| | | | | kg |
| | | | | kg |

| Währungen | |
|--------------------|----------|
| Sternstex: | 2.500 St |
| weitere Währungen: | |

| Schnelligkeit | |
|-------------------|---------|
| Standard Bewegung | [m] 3 |
| Initiative | 15 3W+3 |

| Energienmonitor | | |
|-------------------------|----------------|---------------------|
| Psychische Energie [PE] | Andere Energie | Lebens Energie [LE] |
| 34 | Bezeichnung | 37 |
| | Menge | |

| Punktekonto | |
|-----------------------|------------|
| Erfahrungspunkte [EP] | gesamt 175 |
| genutzt | 175 |

ID - Card

Name

Memblib

Reichszugehörigkeit

Formorag-Cargorag

Heimatplanet, - system

Frachter *Sentenza*

Spezies

Minelauvaner

Geburtsdatum [ISZ]

27/10/2655

Augenfarbe

schwarz

Hautfarbe

bläulich, glänzend

Haarfarbe

-

Geschlecht

männlich

Größe [m]

1,86

Gewicht [kg]

91

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

Kaluppaquest, Hauptstadt Ozeatrea-
as / Miqalin

Soziales Umfeld/Umwelt

Memblib wuchs im quirigen Leben der Hauptstadt auf, war nie allein. Seine Mutter ist in der Stadt eine angesehene Gilden-Abteilungsleiterin und sein Vater, ein Amkuda-Soldat, einer ihrer sechs Ehemänner. Obwohl er sich für die Händler-Tätigkeit seiner Mutter sehr interessierte, wurde er stets in seine Rolle als Mann gedrängt.

Vorgeschichte

Erziehung

Er lernte, die Hierarchie zwischen Männern und Frauen zu beachten und zu verinnerlichen.

Ausbildung/Werdegang

Nach einer steilen Karriere beim Ozeatrea-Zoll als Kontrolleur wurde ihm der Prozess gemacht, da er angeblich Schmuggler gedeckt hatte. Er schied aus dem Dienst aus musste eine Strafe bezahlen und erhielt einen Eintrag in seine Akte. Als Konsequenz bekam er in Ozeatrea keine Anstellung mehr, jedoch geriet er alsbald an den Formorag-Clan Cargorag, wo er durch seine Kontrolleurskenntnisse bei Schmuggeleien sehr nützlich ist.

Innenleben

Innerer Konflikt

sein immernoch vorhandenes Gewissen und Gefühl für Gerechtigkeit steht seinen Aktivitäten bei den Formorag entgegen

Wunschtraum

ein Bebniqa F7000
Racing Quna

Motivation

der minelauvanischen
Handelsgilde Schaden
zufügen, Rache

Charakterzüge

höflich, ergreift die Initiative wenn Profit winkt, respektiert Frauen, wiegt stets ab

Alptraum

Im Gefängnis zu landen - noch schlimmer: in einem trockenem Gefängnis landen

Grundcharakter

moralischer Skeptiker

Schwachstellen

hasst Hitze und Wärme, hat Angst davor

Tick/Angewohnheit

lässt Weibchen (auch Außerirdischen) stets den Vortritt

Beziehungen

Name

Beziehung/Ort

Tekrasil
(Terraner)

Schakal der *Sentenza*,
sein Chef; „geldgieriger
als ein Minelauvaner“

Blebnaqui
(Minelauv.)

Gildenkapitänin, wohl
in ihn verschossen,
liefert Infos über
Zollaktivitäten; weiß
nicht dass er Formo-
rag ist

Talren
Jones
(Terraner)

sein Anwalt; Syndi-
katler, der ihn schon
mehrfach vor dem
Knast bewahrt hat

Gegenwart

Umfeld

Raumhäfen, an Bord diverser
Frachter und Cargorag-Schiffe,
insbesondere das Schmuggelschiff
Sentenza seines Rudels, Schwarz-
märkte

Hobbys

Memblib schwimmt gern Lang-
strecken und hält sich generell bei
jeder Gelegenheit gern im Wasser
auf.
Er hat großes Interesse an Quna-
Rennen und würde gerne selber
dabei sein.

Zitat

„Wir sind doch keine Grimz-Barba-
ren!“

Prestige

Titel/Rang

Subinspector A.D.

Auszeichnungen

Prestigepunkte

| Eigenschaften | | Start | Mod | Wert | Wurf |
|---------------|------|-------|-----|------|------|
| Mut | [Mu] | 8 | +6 | 14 | 3W+2 |
| Intelligenz | [It] | 10 | | 10 | 2W+2 |
| Wissen | [Wi] | 7 | +4 | 11 | 2W+3 |
| Instinkt | [Is] | 9 | +3 | 12 | 3W |
| Emotionen | [Em] | 8 | +6 | 14 | 3W+2 |

| Eigenschaften | | Start | Mod | Wert | Wurf |
|--------------------|--|-------|-----|------|------|
| [Kr] Kraft | | 8 | +2 | 10 | 2W+2 |
| [Kb] Körperbeherr. | | 15 | +2 | 17 | 4W+1 |
| [Hg] Handgeschick | | 9 | +1 | 10 | 2W+2 |
| [Si] Sinne | | 12 | +6 | 18 | 4W+2 |
| [Ko] Kondition | | 14 | +2 | 16 | 4W |
| Ausstrahlung [Au] | | 10 | | 10 | 2W+2 |

| Kenntnisse | | Wert | Wurf |
|-----------------------|--|------|------|
| Kognition [Is,Si] | | 15 | 3W+3 |
| Athletik [Kb,Kb] | | 17 | 4W+1 |
| Kampf [Mu,Si] | | 16 | 4W |
| Handw. & K. [Is,Wi] | | 12 | 3W |
| Beeinfl. & V. [Au,Em] | | 12 | 3W |
| Vita [Wi,Wi] | | 11 | 2W+3 |
| Akademik [It,It] | | 10 | 2W+2 |
| Technik [It,Wi] | | 11 | 2W+3 |
| Paranormik [Is,Em] | | 13 | 3W+1 |
| Transportm [Si,Hg] | | 14 | 3W+2 |

| Befähigung | |
|-------------------|------------|
| gesamt | 26 |
| Sprachpunkte [SP] | genutzt 26 |
| gesamt | |
| Techpunkte [TP] | genutzt |
| gesamt | |
| Mentalpunkte [MP] | genutzt |
| gesamt | |
| Paranormikerstufe | |

| Behinderung | | Inventar | Wert | Gewichtsbehind. | Behind. |
|----------------------|----------------|----------------------|--------|-----------------|-----------|
| Waffen | 4,2 kg | | 1,1 kg | | -1 |
| Schutz | 5,1 kg | | kg | | -1 |
| Gesamtgewicht | 10,4 kg | Gesamtbehind. | | | -2 |

| Waffen | | Beispielkasten | |
|--------------|---------------|----------------|------------------|
| Melling III | 44 100 m | Mblenbique | 40 - m |
| Schallspeer | C 3,6 kg | Dolch | A 0,6 kg |
| 60 | 8 60BE 6, P | 140 | - - 5,F,-7->+3 |
| streuend 50m | -2 4W-2 | | 0 4W |

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

| Aktionen | | |
|-----------------|-----|------|
| Aktion | Mod | Wurf |
| Att. Melling | -2 | 4W-2 |
| Att. Mblenbique | 0 | 4W |
| Ausw.(Wasser) | -2 | 4W-1 |
| Ausw. (Land) | -6 | 4W-5 |
| Standard | -1 | 2W+1 |
| Dyrania | 0 | 2W+2 |

| Beispielkasten | | Ausrüstung | |
|--|------------|--------------------|----------------------------------|
| Bezeichnung | Tech-Level | Reistenz/Portionen | Plebmaq-Stiefel |
| Rüstungen, Geräte, Sprengstoffe, usw. | | | 42 Re 30 |
| Eigenschaften | Gewicht | | Behinderung 0; |
| Schutz, Aktionsboni, Legalität, Besonderheiten, usw. | | | Schutz 1 / X 1 / B 2 |
| | | | 0,6 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 |
| | | | Gesamtgewicht 6 1/4XB |
| | | | ManExplorer |
| | | | 42 Re 8 |
| | | | Scanner: Erfassung +4; radial |
| | | | -5;intensiv+2;Rw.150m |
| | | | 1 kg |
| | | | Hautschutz: 2 / X 0 / B 0 |
| | | | Respirator |
| | | | ermöglicht die Atmung an Luft |
| | | | kg |
| | | | Beinassistent |
| | | | zur Bewegung an Land |
| | | | Behinderung -4 |
| | | | kg |
| | | | Datapad (TL 15, Res. 20, 0,1kg); |
| | | | Feuchtigkeitskrem |
| | | | kg |
| | | | Inventargewicht 1,1 kg |

| Rassenmerkmale | |
|---|--|
| Gravitationssinn: +1 Bonus Transportmittel und Kognition; | |
| Giftzähne: Handhab. 0, Grundschaden 2 / 2W6 Gift | |

| Körperstruktur | |
|--------------------|-----------------|
| Implantat/Mutation | Auswirkung |
| | TL STPV Gewicht |
| | kg |
| | kg |
| | kg |

| Währungen | |
|--------------------|------------------------|
| Sternstex: | 25.000 St |
| weitere Währungen: | |
| | 85.000 ekrain. Credits |

| Schnelligkeit | |
|-------------------|-----------|
| Standard Bewegung | [m] 3,4 |
| Initiative | 15 3W+3 |

| Energienmonitor | | |
|-------------------------|----------------|---------------------|
| Psychische Energie [PE] | Andere Energie | Lebens Energie [LE] |
| 41 | Bezeichnung | 49 |
| | Menge | |

| Punktekonto | |
|-----------------------|------------|
| Erfahrungspunkte [EP] | gesamt 185 |
| genutzt | 185 |

ID - Card

Name

Turamel

Reichszugehörigkeit

Tokmardisches Reich

Heimatplanet, - system

Goroloth, Turam

Spezies

Tokmarde

Geburtsdatum [ISZ]

5/3/2660

Augenfarbe

roter Kristall

Hautfarbe

metall

Haarfarbe

-

Geschlecht

Hermaphrodit

Größe [m]

2,15

Gewicht [kg]

128

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

Geburtsblock 23 / Tokmardisch-Trinär

Soziales Umfeld/Umwelt

Turamel wurde vom Söldnertrupp „Flammengeißel“ aufgenommen und erzogen. Die Söldner betonten stets die Überlegenheit der Tokmarden gegenüber biologischen Spezies. Die Söldner ließen sich dennoch von terranischen Staaten anheuern.

Begründung:
So lernen wir unseren Feind besser kennen.

Vorgeschichte

Erziehung

Militärisch im Umfeld tokmardischer Söldner

Ausbildung/Werdegang

Das einschneidendste Ereignis in Turamels Leben war die Vernichtung seines Söldnertrupps bei einem Angriff auf eine konföderierte Station im [geheimen] Auftrag des Imperiums. Alle Mitglieder der Flammengeißel wurden getötet, er selbst konnte

fliehen. Seither ist sein Vertrauen in die unüberwindbare Übermacht der Tokmarden erschüttert. Er ging zum Handel über.

Innenleben

Innerer Konflikt

Loyalität dem Monolithen gegenüber versus Zweifel an dessen Fähigkeiten

Wunschtraum

seine Ceptomycin-Sucht loswerden

Motivation

Ceptomycin und Sklavenhandel

Charakterzüge

direkt, ehrgeizig, gewalttätig, kompromisslos, hartherzig, pragmatisch

Alptraum

noch mal eine Niederlage wie die Flammengeißel erleben müssen

Grundcharakter

Pessimist

Schwachstellen

Angst vor engen Räumen, Platzangst

Tick/Angewohnheit

bleibt bei alten Gegenständen/Objekten gerne stehen

Beziehungen

Name

Goramkel (Tokmarde)

Beziehung/Ort

Anführer der Flammengeißel, wurde getötet

Jolak-18

Artfakant, einziger „Freund“, lernte ihn auf Camarc kennen

Gegenwart

Umfeld

Sklavenmärkte, Raumhäfen, Händler aus allen Ecken des Weltraums, hat mit sklavenhaltenden Zivilisationen zu tun wie Beta-Pictor, Konföderation, außerdem das Valbaro-Rift und Seelenpein

Hobbys
Turamel spielt gerne Holospiele, vornehmlich Egoshoooter. Wie viele anderen Tokmarden auch interessiert er sich für die Geschichte des Tokmardischen Reiches und dessen Untergang

Zitat

„Lebendes Fleisch ist lebendes Fleisch. Noch Fragen?“

Prestige

Titel/Rang

Auszeichnungen

Prestigepunkte

| Eigenschaften | | Start | Mod | Wert | Wurf |
|---------------|------|-------|-----|------|------|
| Mut | [Mu] | 13 | | 13 | 3W+1 |
| Intelligenz | [It] | 10 | | 10 | 2W+2 |
| Wissen | [Wi] | 8 | | 8 | 2W |
| Instinkt | [Is] | 11 | | 11 | 2W+3 |
| Emotionen | [Em] | 8 | +5 | 13 | 3W+1 |

| Eigenschaften | | Start | Mod | Wert | Wurf |
|-------------------|---------------|-------|-----|------|------|
| [Kr] | Kraft | 12 | - | 12 | 3W |
| [Kb] | Körperbeherr. | 12 | - | 12 | 3W |
| [Hg] | Handgeschick | 16 | - | 16 | 4W |
| [Si] | Sinne | 16 | - | 16 | 4W |
| [Ko] | Kondition | 10 | - | 10 | 2W+2 |
| Ausstrahlung [Au] | | 10 | +6 | 16 | 4W |

| Kenntnisse | | Wert | Wurf | Kenntnis | Wert | Wurf |
|------------|------|-----------------------|------|----------|------|------|
| 14 | 3W+2 | Kognition [Is,Si] | | 8 | 2W | |
| 12 | 3W | Athletik [Kb,Kb] | | 10 | 2W+2 | |
| 15 | 3W+3 | Kampf [Mu,Si] | | 9 | 2W+1 | |
| 10 | 2W+2 | Handw. & K. [Is,Wi] | | 12 | 3W | |
| 15 | 3W+3 | Beeinfl. & V. [Au,Em] | | 16 | 4W | |
| | | Vita [Wi,Wi] | | | | |
| | | Akademik [It,It] | | | | |
| | | Technik [It,Wi] | | | | |
| | | Paranormik [Is,Em] | | | | |
| | | Transportm [Si,Hg] | | | | |

| Befähigung | |
|-------------------|------------|
| gesamt | 12 |
| Sprachpunkte [SP] | genutzt 12 |
| gesamt | 10 |
| Techpunkte [TP] | genutzt 10 |
| gesamt | 10 |
| Mentalpunkte [MP] | genutzt |
| Paranormikerstufe | |

| Behinderung | | Inventar | Wert | Gewicht | Behinderung |
|-------------|----|----------------|---------|--------------|-------------|
| Waffen | kg | Körperstruktur | 0,6 kg | >20,5kg gilt | -2 |
| Schutz | kg | Gesamtgewicht | 41,1 kg | | -2 |
| | | Gesamtbehind. | 21,5 kg | | -2 |

| Waffen | | Beispielkasten | |
|---|-------------|----------------|-------------|
| implantiert in einem 3kg-Pargrumbeutel | | | |
| Herkules | 38 40 m | Flammenschwanz | 38 - m |
| Impulsgewehr | B 3 kg | Peitsche | B 3 kg |
| 30 Reaktor | Reakt. 4, B | 30 - | - 4,B,-12 |
| überladbar +1 | -2 3W+1 | | -1 3W+2 |
| Beutel wahlweise entweder Herkules oder Flammenschwanz! | | | |
| Bezeichnung | TechLevel | Reichweite | |
| Kategorie | Legalität | Gewicht | |
| Resistenz | Nachladen | Magazin | Schaden |
| Zusatz / Merkmal | Handhabung | Attacke | |

| Aktionen | | Aktion | Mod | Wurf |
|----------------|----|--------|-----|------|
| Att. Herkules | -2 | 3W+1 | | |
| Flammens. | -1 | 3W+2 | | |
| Ausweichen | -2 | 3W-2 | | |
| Standard | -1 | 2W+1 | | |
| Pargrum progr. | -5 | 2W-4 | | |
| Scan Sensordr. | +2 | 2W+3 | | |

| Beispielkasten | | Ausrüstung | |
|--|--|--------------------|---------|
| Bezeichnung | Tech-Level | Reistenz/Portionen | Gewicht |
| Rüstungen, Geräte, Sprengstoffe, usw. | | | |
| Eigenschaften | Schutz, Aktionsboni, Legalität, Besonderheiten, usw. | | |
| N4 Sensoren | 34 | 8x | |
| 8x Si +2 = Si | 16 | | |
| 8 STPV, 40 REV | | 7,2 kg | |
| iboshi Servomot. | 35 | 6x | |
| 6x Kr +2 = Kr | 12 | | |
| 6 STPV, 30 REV | | 6 kg | |
| CSLG-1 Gitter | 37 | 5x | |
| 5x Ko +2 = Ko | 10 | | |
| 5 STPV, 25 REV | | 1 kg | |
| Gesamt | Schutz 5 | 0/0x | B |
| M-Sigma-Regulierer | 28 | 4x | |
| 4x Hg +4 = Hg | 16 | | |
| 8 STPV, 32 REV | | 7,2 kg | |
| Datapad | 15 | Re 20 | |
| gilt als Kommunikator | | | |
| | | 0,1 kg | |
| Ceptokit | 30 | Re 20 | |
| gewinnt 1 od 2 Port. Roh-Ceptom./kg Biomasse&Woche | | | |
| | | 0,5 kg | |
| Inventargewicht | 0,6 kg | | |

| Rassenmerkmale | |
|-----------------|--|
| Tokmard-Trinär: | +2 Bonus Technik/Software; Sensordreieck: Erfassung +2, Reichweite 200 m; Immunität: Strahlung; Schaden durch EMP; Schaden durch Wunde E x 1,5; Ceptomycin-Sucht |

| Körperstruktur | | Implantat/Mutation | Auswirkung | TL | STPV | Gewicht |
|------------------------|---------------|--------------------|------------|----|--------|---------|
| SSP-1-Schleppstrahlpr. | Schlepp-L. | 330kg;REV 3 | 28 | 1 | 0,5 kg | |
| ESU-III-Reaktor | RE | 165; nichts frei | 42 | 21 | 5 kg | |
| Z-Ny-Synthet. Organe | Physis-Faktor | -0,15 | 35 | 7 | 1,2 kg | |

| Währungen | |
|--------------------|------------------------|
| Schulden: | 1.400.000 St |
| Sternstex: | 15.000 St |
| Schiffswert: | 1.250.000 St |
| weitere Währungen: | |
| | 3 Portionen Ceptomycin |

| Schnelligkeit | |
|-------------------|---------|
| 13 | 3W+1 |
| Standard Bewegung | [m] 2,2 |
| Initiative | |

| Energienmonitor | |
|-------------------------|------------------------|
| Psychische Energie [PE] | 36 |
| Andere Energie | Bezeichnung RE |
| Lebens Energie [LE] | Menge 165 (nicht frei) |
| | 57 |

| Punktekonto | |
|-----------------------|------------|
| Erfahrungspunkte [EP] | gesamt 90 |
| | genutzt 90 |