



entaria

Dein Weltraumabenteuer

kapitel 3

charaktererschaffung

„Lebe um zu sterben. Deine Geburt definiert was du bist, deine Wurzeln, deine Fähigkeiten. Dein Leben endet wie du lebst.“

Kapitel 3 - Charaktererschaffung

Die Geburt eines Charakters.....	3
Die Attribute.....	3
Die Wahl der Spezies	4
Lebenspunkte	4
Körpergewicht.....	4
Tragkraft.....	4
Hebekraft.....	4
Ausweichen.....	4
Initiative	5
Joker	5
Magie-Rettungswurf.....	5
Bewegung im Spiel	5
Das Alter	5
Besonderheiten der Spezies.....	6
Grunk	6
Pemprac.....	6
Akuaner	7
Terraner.....	7
Landoraner	7
Wallerianer.....	7
Dispak	8
Guuz.....	8
Telmar	8
Kronomäer	8
Briis.....	9
Drah.....	9
Drogolit	9
Maderianer	10
Fertigkeitsgruppen.....	11
Vor- und Nachteile	12
Grundarchetypen	12
Gesellschaftlicher Stand und Beruf	13
Sprache, Lesen und Schreiben.....	14
Äußeres und Auftreten	14
Persönliches Einstellung.....	14
Lebenslauf	14
Startausrüstung	14
Beispielcharaktere	16
Assassine.....	16
Söldner	16
Straßenmagier	17
Magischer Nahkampfspezialist	18
Anhang	20
Fertigkeitsgruppen mit Fertigkeiten	20

Kapitel 3 - Charaktererschaffung

Die Geburt eines Charakters

Um ein Rollenspiel zu spielen, schlüpft jeder Spieler in die Rolle einer Person, Charakter genannt. An dieser Stelle beschäftigen wir uns mit dem Erschaffen eines Charakters.

Der Spieler wählt zuerst eine Spezies aus und ermittelt die "technischen" Daten des Charakters. Danach ermittelt der Spieler die Fertigkeiten, die Vor- und Nachteile des Charakters.

>>> Als Anschauung, wählen wir den Spieler Horst. Horst wird nun für uns, anhand dieser Regeln einen Charakter erschaffen. Den Weg den er dabei wählt, soll uns als Stütze für unsere eigene Charaktererschaffung helfen. <<<

Die Attribute

Die Attribute eines Charakters stellen die Stärken oder Schwächen eines Charakters dar. Eine 1 ist der niedrigste Wert und 12 die maximale Grenze die ein Charakter erreichen kann.

Geschick (Ges)

Umso geschickter ein Charakter ist, desto leichter fallen ihm die Anwendung vieler Fertigkeiten, wie zum Beispiel "Schlösser öffnen" oder "Stehlen".

Reflexe (Ref)

Die Reflexe bestimmen, wie schnell ein Charakter auf ein Ereignis reagieren kann und wann er in einem Kampf agieren kann.

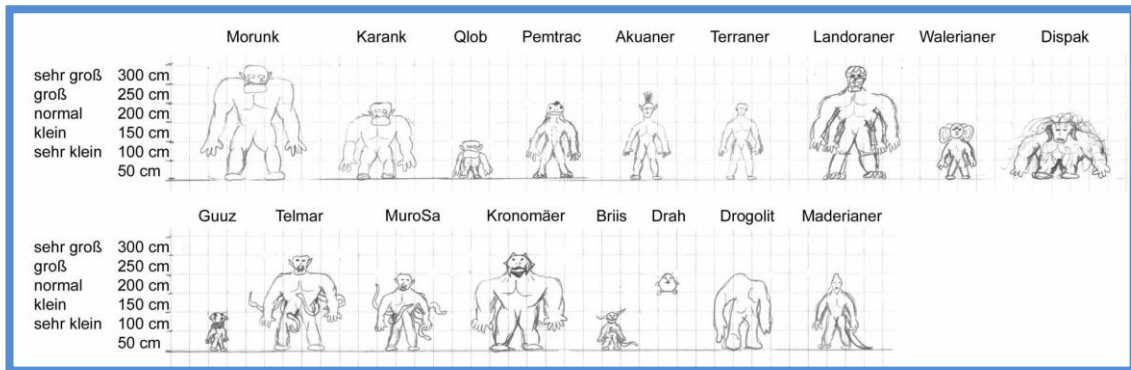
Intelligenz (Int)

Je höher dieser Wert ist, umso Intellektueller ist der Charakter. Viele Fertigkeiten hängen von dieser Fertigkeit ab.

Charisma (Cha)

Das Charisma bestimmt, wie die Person auf andere Wesen wirkt. Es bestimmt seinen Charme, persönliche Ausstrahlung und persönliches Auftreten. Charisma hat Auswirkung, wie sich andere Wesen auf den Charakter verhalten.

Die Spezies der Allianz



Ein Charakter besitzt sieben Attribute die da lauten: Konstitution (Kon), Stärke (Stä), Geschick (Ges), Reflexe (Ref), Intelligenz (Int), Charisma (Cha) und Bewegungsweite (Bew).

Bewegungsweite (Bew)

Umso höher die Bewegungsweite, desto weiter und schneller kann sich eine Spielfigur bewegen.

Konstitution (Kon)

Die Konstitution sagt aus, wie ausdauernd die Person ist. Je höher eine Konstitution ist, desto höher schwieriger ist es zum Beispiel die Person zu vergiften. Von der Konstitution eines Charakters leiten sich später die Lebenspunkte ab.

Stärke (Stä)

Die Stärke eines Charakters gibt an, wieviel er tragen und kurzfristig heben kann. Je höher die Stärke, desto höher ist der Schaden, den er im Nahkampf verursacht.

Schnellübersicht der Abhängigkeiten

Attribut	Abhängigkeit
Kon	Lebenspunkte Rettungswürfe gegen Gifte/Krankheiten/Bewusstlosigkeit und ähnliches
Stä	Trag- und Hebekraft Der eigene Schaden im Nahkampf Wenige Fertigkeiten
Ges	Initiative im Kampf Viele Fertigkeiten
Ref	Ausweichen im Kampf Initiative im Kampf Einige Fertigkeiten
Int	Magischer Rettungswurf Viele Fertigkeiten Geistige Stabilität im Bezug auf Geisteskrankheiten

Kapitel 3 - Charaktererschaffung

	Würfe zum Entdecken, Finden, Schätzen und ähnliches
Cha	Viele Fertigkeiten
Bew	Reichweite in Feldern pro Kampfrunde

Die Wahl der Spezies

Bei dieser Wahl sollte man sich ruhig ein Bild von jeder Spezies machen, die man auswählen kann. Schließlich will man diesen Charakter für längere Zeit spielen.

Jede Spezies besitzt Vor- und Nachteile. Manche können schlecht sehen, andere sind in der Magie völlig unbegabt und andere sind sehr stark. Es gibt eine Vielzahl von verschiedenen Vor- und Nachteilen, die eine Spezies besitzen kann.

Spezie	Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Bew
Morunk (Grunk)	6	6	3	3	3	3	2
Karank (Grunk)	5	5	3	3	4	3	4
Qlop (Grunk)	3	3	5	5	4	3	5
Pemptrac	4	3	5	5	4	4	4
Akuaner	5	4	3	5	4	1	5
Terraner	4	4	4	4	4	4	4
Landoraner	5	5	3	4	3	3	4
Walerianer	3	3	4	4	6	4	4
Dispak	5	5	3	3	4	4	4
Guuz	3	3	6	4	5	4	4
Telmar	5	4	3	3	4	4	4
MuroSa (Telmar)	3	4	4	5	5	3	4
Kronomäer	5	5	4	3	3	3	4
Briis	3	4	4	6	3	3	5
Drah	3	3	3	3	6	4	6
Drogolit	5	4	3	3	4	4	3
Maderianer	4	3	4	5	5	4	5

Es gibt folgende Spezies: Morunk (Grunk), Karank (Grunk), Qlop (Grunk), Pemptrac, Akuaner, Terraner, Landoraner, Walerianer, Dispak, Guuz, Telmar, MuroSa (Telmar), Kronomäer, Briis, Drah, Drogolit, Maderianer.

Es folgt die Auflistung der Attribute aller der Allianz zugehörigen Spezies, aus denen der Spieler wählen darf. Die Tabelle gibt den Basiswert an. Die Tabelle gibt einen Basiswert an, den der Spieler nun steigern kann. Der Spieler erhält eine feste Anzahl von Punkten (14) die er auf seine 7 Attribute verteilen kann. Dabei kann er selbst entscheiden ob er keine Punkte oder maximal 4 Punkte auf ein Attribut verteilen will. Diese endgültigen Werte stellen die Grundattribute des Charakters dar und werden in den Charakterbogen des Spielers eingetragen.

>>> Es gibt neben diesen 17 Spezies und Subspezies auch noch eine weitere Spezies: Droiden mit einer echten Intelligenz. Droiden sind ein fester Bestandteil der Welt von Entaria. Wenn ein Spieler einen solchen Droiden spielen möchte, sollte er sich die Regeln für intelligente Droiden ansehen (siehe das Kapitel „Droiden“).<<<

Lebenspunkte

Die Höhe der Lebenspunkte gibt Auskunft über die Anzahl der Schäden die ein Charakter einstecken kann. Je

höher die Lebenspunkte sind, desto länger hält es der Charakter im Kampf aus.

Die Konstitution addiert mit 7 ergibt die Lebenspunkte, die ein Charakter besitzt.

Körpergewicht

Das Eigengewicht errechnet sich aus der Größe des Charakters. Von der Körperhöhe abhängig, wird von der Größe eine bestimmte Summe abgezogen. Das daraus resultierende Ergebnis ist das Gewicht in Kilogramm.

Größe	Abzüge
Sehr groß	+100
Groß	+80

Normal	-100
Klein	-80
Sehr klein	-50

Tragkraft

Ein Charakter kann immer ein bestimmtes Maximalgewicht tragen, ohne Einschränkungen dadurch zu bekommen. Ein Zehntel des Eigengewichtes addiert mit drei, der Stärke und der Konstitution ergibt die Tragkraft, die ein Charakter maximal an Gewicht ohne Modifikationen in Kilogramm tragen kann.

Bei einer Spezies mit der Fertigkeit "Erhöhte Traglast" wird dieser Wert verdoppelt.

Hebekraft

Ein Charakter kann auch Objekte kurzzeitig (eine Runde) anheben. Dazu multipliziert er seine Tragkraft mit sieben, was seine maximale Hebekraft ergibt.

Ausweichen

Dieses Attribut wird für den Kampf genutzt. Je höher dieses Attribut ist, desto besser kann der Charakter gegen ihn gerichteten Angriffen ausweichen. Das Attribut "Ausweichen" ist abhängig von dem Attribut "Reflexe"

Kapitel 3 - Charaktererschaffung

und kann durch Fertigkeiten, Magie oder Ausrüstung modifiziert werden.

Reflexe	Ausweichen
1	5
2	5
3	6
4	6
5	7
6	7
7	8
8	8
9	9
10	9
11	10
12	10

Initiative

Die Initiative des Charakters bestimmt, wann er in einem Kampf handeln darf. Sie setzt sich aus dem Attribut "Geschick" und der doppelten "Reflexe" zusammen. Charaktere mit einer sehr hohen Initiative können im Kampf mehrmals pro Runde angreifen. Näheres ist im Kapitel "Kampf" zu lesen.

Joker

Es ist schon sehr ärgerlich, wenn der eigene Charakter nach langer Spielzeit plötzlich aus heiterem Himmel ins Gras beißt. Der Spieler ist in diesen Situationen meist nicht ansprechbar und verärgert. Nicht aber bei Entaria. Bei Entaria gibt es den Joker. Den Joker gibt es in Form von Punkten und wird in seltenen Fällen im Abenteuer vergeben. Ein Joker kann mächtige Dinge bewirken. Man kann Würfelwürfe ungeschehen machen oder einem volle Lebenspunkte wiedergeben. Meist handelt es sich um eine Situation, die man ungeschehen machen will. Man dreht die Zeit zurück, bis zu einem bestimmten Punkt, an der die spezielle Situation angefangen hat und versucht es noch einmal. Ein Joker gibt einem eine zweite Chance. Geschehenes kann rückgängig gemacht werden.

Mit einem Joker kann man sich keine tolle Waffe wünschen, den größten Feind in Brand setzen oder Frieden in der Galaxie schaffen (leider). Ein Joker soll den Mut des Spielers steigern, wenn er Angst hat die nächste Tür zu öffnen, weil er erwartet, daß ein großes Monster ihm entgegen springt und tötet. Was soll's. Wenn er stirbt, verfeuert er einen Joker und macht die Situation ungeschehen!

Jeder Spielcharakter erhält am Anfang seiner Erschaffung 2 Joker.

Einen Joker besitzen im übrigen nur Spielercharaktere. NPC (Nichtspielercharaktere), also Personen die von keinen Spieler gesteuert werden, haben keinen Joker.

Magie-Rettungswurf

Um sich gegen Magie zu erwehren besitzt jedes Wesen einen Rettungswurf. Der Rettungswurf ist Abhängig von dem Attribut "Intelligenz". Durch Magie, körperlichen

Schäden und besondere Fähigkeiten kann der Wert des Rettungswurfs sich verändern.

Intelligenz	Magie-Rettungswurf
1	5
2	5
3	6
4	6
5	7
6	7
7	8
8	8
9	9
10	9
11	10
12	10

Bewegung im Spiel

Die Bewegung des Charakters im Spiel erfolgt mit der Bewegungsweite (Bew). Die Bewegungsweite gibt die Meter an, die ein Charakter in mit einer halben Handlung zurücklegt. Dabei bewegt sich der Charakter in einer normalen Geschwindigkeit, die man im Volksmund auch "gehen" nennt. Die Meter die der Charakter im Wasser, kriechend auf dem Boden oder kletternd in einer Runde zurücklegt, ist die halbe Bewegungsweite. Wenn sich der Charakter schneller bewegen will, läuft er und die Bewegungsweite wird verdreifacht.

In Kurzform:

Kriechen	½ x Bew
Gehen	Bew
Laufen	3 x Bew

Das Alter

Jede Spezies besitzt 5 Alterungsstufen (siehe das Kapitel "Der Körper"). Bei jeder Stufe ist ein bestimmtes Alter angegeben und zeigt einen spezielle Punkte im Alterungsprozess. Die erste Stufe gibt das Alter der Selbständigkeit an.

Spezie	Beginn der Selbständigkeit
Morunk (Grunk)	6
Karank (Grunk)	6
Qlob (Grunk)	6
Pemptrac	15
Akuaner	17
Terraner	16
Landoraner	14
Walerianer	32
Dispak	21
Guuz	18
Telmar	19
MuroSa (Telmar)	19
Kronomäer	17
Briis	7
Drah	32
Dracolit	10

Kapitel 3 - Charaktererschaffung

Maderianer

Jeder Spieler muss nun einen 1w12 würfeln. Die folgende Tabelle gibt dann Auskunft über die Jahre die der Charakter auf seine Selbständigkeit addieren.

Wurf	Jahre
1-2	+1
3-4	+2
5-7	+3
8-10	+4
11	+5
12	+6

Dieser Wert ist das Alter mit dem der Charakter sein Leben in einer Abenteurergruppe beginnt. Mit seinem Alter sollte der Spieler gleichzeitig auch ein Geburtsdatum und einen Geburtsort seines Charakters wählen.

Besonderheiten der Spezies

Jede Spezies besitzt einige Besonderheiten auf die im Folgenden eingegangen wird. Nachdem der Spieler seine Grundattribute festgelegt hat, werden die restlichen Daten in den Charakterbogen eingetragen.

Art: Die Art der Spezies beschreibt, welcher Form es angehört und ob es ein Warm- oder Kaltblüter ist.

Geschlecht: An dieser Stelle gibt es drei Möglichkeiten. Männlich, weiblich oder androgyne.

Größe: Wie groß die Spezies ist wird mit 2w12 ausgewürfelt und mit einem hier beschriebenen Wert addiert. Das Ergebnis ist die Größe des Charakters in Zentimetern.

Gestalt: Die Gestalt der Spezies. Ob es breit ist wie ein nasser Sackb oder schmal wie eine Bohnenstange, gibt dieser Wert an.

Gliedmaßen: Die Anzahl der Beine, Arme und Finger pro Hand.

Haut: Die Hautart und deren Beschaffenheit.

Haare: Die Haarart und deren Farbe

Augen: Die möglichen Augenfarben.

Sicht: Die Sicht gibt an, in welchen Sichtbereichen die Spezies sehen kann und ob sie Farben empfinden kann oder alles in Grautönen erkennt.

Nahrung: Manche Spezies brauchen sehr oft Nahrung und andere kommen mit weniger zurecht. Außerdem ist das "Was" nicht unerheblich. Diese Daten findet man bei den Beschreibungen der Spezies.

Schlaf: Jede Spezies braucht unterschiedlich viel Schlaf. Die Dauer für einen normalen Regenerationsprozess ist an dieser Stelle beschrieben.

Sprache: Der Namen der Sprachen, die bei der Spezies gesprochen wird.

Besonderheit: Mögliche Besonderheiten und Fähigkeiten. Die genauen Beschreibungen für diese Besonderheiten findet man bei den Fertigkeiten

Grunk

Die Grunk bestehen aus drei Subrassen. Den Morunk, Karank und den Qlob.

Morunk

Große, grobschlächlige Humanoide, mit langen Armen, kleinen spitzen Ohren und einem breiten Maul. Zwei lange, nach oben gerichtete Hauer ragen aus dem Mund des Morunk.

Charaktereigenschaften: aggressiv, wild, primitiv, sehr dumm

Größe: sehr groß, 2w12 + 275 cm

Gestalt: sehr breit

Karank

Kräftig gebauter Humanoide, mit spitze Ohren und einem breiten Maul. Lange, nach oben gerichtete Hauer ragen aus ihrem Maul.

Charaktereigenschaften: aggressiv, wild, primitiv, dumm

Größe: normal, 2w12 + 175 cm

Gestalt: breit

Qlob

Kleine schwächliche Humanoide, mit übergroße, spitze Ohren an ihren übergroßen Kopf.

Charaktereigenschaften: verschlagen, primitiv, dumm

Größe: sehr klein, 2w12 + 75 cm

Gestalt: normal

Art: Humanoide, Warmblüter

Geschlecht: männlich, weiblich

Gliedmaßen: zwei Beine, zwei Arme, vier Finger pro Hand

Haut: lederig, rau, dunkelgrün bis braun

Haare: glatte schwarze Haare

Augen: braun, schwarz, gelb oder rot

Sicht: normaler Sichtbereich, aber lichtverstärkt, Farbe

Nahrung: Allesfresser, dreimal pro Tag

Schlaf: 5 Stunden pro Tag

Sprache: Die vier am weit verbreiteten Sprachen sind Gru, Kali, Jasa und Roomo. Danach die Sprachen Plekta, Bash, Katong und Batri. Es gibt jedoch noch weitere ca. 40 verschiedene Dialekte der kleineren Clans.

Besonderheit: -

Pemptrac

Kapitel 3 - Charaktererschaffung

Pemptracs sind humanoide Echsen mit grüner Lederhaut. Von der Stirn, über den Rücken bis zu ihren Hinterteil verläuft eine verhärtete Hautüberlappung, die eine leicht gelbe Verfärbung besitzt. In dem vorgezogenen flachen Kopf, sitzt der große Mund, der drei dolchartige Zahnreihen besitzt. Statt Ohren besitzt der Pemptrac nur zwei kleine Höhröffnungen. Starke Nackenmuskulatur die von den Schultern bis zu den Ohren verläuft. Ihre Schuppenfarbe ist meistens zweifarbig, ähnlich einer Schlange.

Charaktereigenschaften: stolz, dickköpfig, gesellig
Art: Humanoide Dracoform, Warmblüter

Geschlecht: männlich, weiblich
Größe: normal, 2w12 + 175 cm
Gestalt: normal
Gliedmaßen: zwei Beine, zwei Arme, fünf Finger pro Hand
Haut: lederig, weich, hell bis dunkel grün
Haare: keine
Augen: braun, grün oder gelb
Sicht: normaler Sichtbereich, Farbe
Nahrung: Fleischfresser, einmal pro Tag
Schlaf: 7 Stunden pro Tag
Sprache: Onylit, Marazit
Besonderheit: -

Akuaner

Diese Humanoide Spezies besitzt eine blaue Hautfärbung mit kleinen dunklen Flecken an den Schläfen, Oberarmen und Rücken. Ihr Gesicht ist flach mit dunklen Augen, spitzen Ohren und zwei Nasenlöchern, anstatt einer Nase. Das Kopfhaar der Männer, wird rituell zu einem roten Haarkamm geschnitten.

Charaktereigenschaften: arrogant, fanatisch, ehrenhaft
Art: Humanoide, Warmblüter
Geschlecht: männlich, weiblich
Größe: normal, 2w12 + 175 cm
Gestalt: normal
Gliedmaßen: zwei Beine, zwei Arme, sechs Finger pro Hand
Haut: weich, dunkel graublau
Haare: schwarz, glatt
Augen: schwarz oder braun
Sicht: normaler Sichtbereich, Farbe
Nahrung: Allesfresser, dreimal pro Tag
Schlaf: 9 Stunden pro Tag
Sprache: Ariz
Besonderheit: -

Terraner

Humanoide mit zwei, nach vorne gerichteten Augen, kleine runde Ohren und einer Nase.
Charaktereigenschaften: verschlagen, hinterhältig, machthungrig
Art: Humanoide, Warmblüter

Geschlecht: männlich, weiblich
Größe: normal, 2w12 + 175
Gestalt: normal
Gliedmaßen: zwei Beine, zwei Arme, fünf Finger pro Hand
Haut: weich, hell rosa bis gelbbraun, hell- bis dunkelbraun
Haare: gelb, braun, rot oder schwarz, glatt bis gekräuselt
Augen: blau, braun, grün oder grau
Sicht: normaler Sichtbereich, Farbe
Nahrung: Allesfresser, dreimal pro Tag
Schlaf: 8 Stunden pro Tag

Sprache: Terranisch
Besonderheit: Automatischer Vorteil ist „Naturtalent“

Landoraner

Eine große Spezies mit vier Armen und nach hinten geknickten Beinen. Die Haltung ist dabei leicht gebückt. Das breite nach vorne gezogene Gesicht, sowie der gesamte Körper, ist mit Hautüberlappungen überzogen. Die schwarzen Augen liegen dicht zusammen, über dem überdimensionalen Mund. Landoraner besitzen nur eine kleines Nasenloch zwischen den Augen und zwei kleine Ohren am hinteren Teil des Kopfes. Vier Arme
Charaktereigenschaften: mutig, stolz, wild, ausdauernd
Art: Humanoide Ähnlich, Warmblüter

Geschlecht: männlich, weiblich
Größe: sehr groß, 2w12 + 275 cm
Gestalt: sehr breit
Gliedmaßen: zwei Beine, vier Arme, fünf Finger pro Hand
Haut: hart, hell bis dunkel braun
Haare: selten, wenn dann schwarz und glatt
Augen: vollkommene schwarze Augen
Sicht: normaler und Infraroter Sichtbereich, grau
Nahrung: Allesfresser, dreimal pro Tag
Schlaf: 9 Stunden pro Tag
Sprache: Lan-Dor, Paka'h-Dor (alte Sprache des Paka'h)
Besonderheit: 4 Arme

Wallerianer

Kleine Wesen, mit einem flachem Gesicht, zwei riesigen Ohren und zwei kleine dünne Fühler an der Stirn. Unter den Fühlern liegen die drei kleinen Augen und die kleine Nase. Der ebenfalls kleine Mund ist etwas hervorgezogen.
Charaktereigenschaften: lebenslustig, wissend, gesprächig
Art: Humanoide, Warmblüter
Geschlecht: männlich, weiblich
Größe: klein, 2w12 + 125 cm
Gestalt: schmal



Kapitel 3 - Charaktererschaffung

Gliedmaßen: zwei Beine, zwei Arme, drei Finger pro Hand

Haut: lederig, dunkelgrün oder braun

Haare: keine

Augen: grau, gelb oder grün

Sicht: normaler Sichtbereich, grau

Nahrung: Pflanzenfresser, zweimal pro Tag

Schlaf: 7 Stunden pro Tag

Sprache: Walka, Haramit (Geheimsprache)

Besonderheit: Magisch begabt

Dispak

Kleine, jedoch sehr breite Wesen. Durch ihren Körperbau scheinenden sie keinen Hals zu besitzen. An den Seiten ihres breiten Kopfes befindet sich je ein geschwungenes Horn, das eine Gesamtlänge von fast einen Meter besitzen kann. Die Form ist manchmal sehr unterschiedlich. Das Horn kann wie ein Halbkreis, Parallel zum Kopf geschwungen sein oder wie ein Korkezieher gedreht. Selten steht das Horn direkt vom Kopf ab. Hinter den Hörnern liegen kleine spitze Ohren. Die kleinen Augen des Dispak sitzen in tiefen Augenhöhlen in dem flachen Gesicht. Der Körper ist bis auf das Gesicht mit einem dichten Fell bedeckt. Obwohl das Fell vor leichten Temperaturschwankungen schützen kann, tragen Dispak normalerweise Kleidung.

Charaktereigenschaften: widerstandsfähig, verschlossen, engstirnig

Art: Humanoide, Warmblüter

Geschlecht: männlich, weiblich

Größe: klein, 2w12 + 125 cm

Gestalt: sehr breit

Gliedmaßen: zwei Beine, zwei Arme, vier Finger pro Hand

Haut: weich, hell rosa, grau bis schwarz

Haare: schwarz, glatt, meistens lang

Augen: grau oder schwarz

Sicht: normaler Sichtbereich, Farbe

Nahrung: Allesfresser, zweimal pro Tag

Schlaf: 10 Stunden pro Tag

Sprache: Disra, Vartow, Meritow

Besonderheit: -

Guuz

Kleine Humanoide Wesen, mit stark verschrumpelten Haut. Ihr Gesicht ziert eine große aufgeblähte Nase neben denen vier große Augen sitzen. Unter der Nase sitze der Mund mit ca. 50 Mundzotteln die nach unten gerichtet sind. Kleine Muschelohren sitzen an der Seite des Kopfes.

Charaktereigenschaften: redselig, lebensfroh, spaßig, gutmütig

Art: Humanoide, Warmblüter

Geschlecht: männlich, weiblich

Größe: sehr klein, 2w12 + 75 cm

Gestalt: sehr schmal

Gliedmaßen: zwei Beine, zwei Arme, fünf Finger pro Hand

Haut: weich, rosa bis lila

Haare: schwarz, glatt

Augen: vollkommene schwarz

Sicht: normaler Sichtbereich, Farbe

Nahrung: Allesfresser, dreimal pro Tag

Schlaf: 8 Stunden pro Tag

Sprache: Gash

Besonderheit: Automatischer Vor- und Nachteil ist „Technisch begabt“ und „Magisch unbegabt“.

Telmar

Die Telmaren bestehen aus zwei Subrassen. Die "normalen" Telmaren und die MuroSa.

Telmar

Telmaren sind kräftig gebaute Humanoide, mit einen extra Tentakelpaar unter jeden Arm. Sie sind athletischer und muskulöser als die MuroSa. Sie besitzen ein ausgeprägtes Gebiss mit vier spitzen Reißzähnen. Die spitze Ohren sitzen an den Seiten des kantigen Gesichtes.

Charaktereigenschaften: unfügsam, gerecht, unbestechlich, gesellig

Art: Humanoide Ähnlich, Warmblüter

Geschlecht: männlich, weiblich

Größe: groß, 2w12 + 225 cm

Gestalt: breit

Gliedmaßen: zwei Beine, zwei Arme, vier Tentakeln, fünf Finger pro Hand

Haut: weich, hell rosa

Haare: schwarz, glatt, meistens lang

Augen: blau oder grün

Sicht: normaler Sichtbereich, Farbe

Nahrung: Allesfresser, dreimal pro Tag

Schlaf: 7 Stunden pro Tag

Sprache: Ish

Besonderheit: Der normale Telmar kann nicht die Fertigungsgruppe „Magie“ wählen.

MuroSa

MuroSa sind etwas schwächer, als ein normale Telmar, gebaut. Sie sind zwar nicht so athletisch, haben aber immer noch eine gut gebauten Körper. Auch sie besitzen spitze Ohren und ein kantiges Gesicht. Ebenso das ausgeprägte Gebiss. Der krasse Unterschied zu einen normalen Telmaren, ist ihr Äußeres. Mit der Haut, Haaren, den Augen und die schwarz gefärbten Finger- und Fußnägel fällt ein MuroSa schnell unter den Telmaren auf.

Charaktereigenschaften: rebellisch, hinterhältig, wissensdurstig

Art: Humanoide Ähnlich, Warmblüter

Geschlecht: männlich, weiblich

Größe: normal, 2w12 + 175 cm

Gestalt: normal

Gliedmaßen: zwei Beine, zwei Arme, vier Tentakeln, fünf Finger pro Hand

Haut: weich, weiß

Haare: weiß, glatt, meistens lang

Augen: völlig schwarz

Sicht: normaler Sichtbereich, Farbe

Nahrung: Allesfresser, dreimal pro Tag

Schlaf: 7 Stunden pro Tag

Sprache: Ish

Kronomäer

Kronomäer sind kräftig gebaute, vierbeinige Wesen. Sie haben lange, scharfe Reißzähne, mit zwei langen Hauern. Sie haben zwei kleine Nasenhöhlen, kleine schwarze Augen und kleine Ohröffnungen. Durch Drüsen am Körper, verströmen Kronomäer einen Geruch, der auf

Kapitel 3 - Charaktererschaffung

alle Rassen als widerlich empfindet wird. Nur Kronomäer schienen diesen Geruch zu lieben. Ein Kronomäer nimmt im Kampf, zwei zusammenhängende Felder ein.

Charaktereigenschaften: aggressiv, wild, zäh

Art: Vierbeiniger, Warmblüter

Geschlecht: männlich, weiblich

Größe: groß, 2w12 + 225 cm

Gestalt: sehr breit

Gliedmaßen: vier Beine, zwei Arme, sechs Finger pro Hand

Haut: verhornt, grau

Haare: keine

Augen: vollkommen schwarz

Sicht: normaler Sichtbereich, aber lichtverstärkt, Farbe

Nahrung: Allesfresser, einmal pro Tag

Schlaf: 5 Stunden pro Tag

Sprache: Kronix

Besonderheit: Erhöhte Tragkraft

Briis

Sehr kleine, aufrecht gehende, Wesen mit einem dichten weißen kurz haarigen Fell. Ihr Gesicht zeigt kleine schwarze Knopfaugen, zwei kleine Nasenöffnungen und eine nadelspitze Zahnreihe. Briis scheinen immer zu grinsen. Hinter ihren Ohrlöchern, befinden sich haarlose, rosafarbene, ca. 30 cm lange Tentakeln. Ein ebenfalls rosa, haarloser ca. 100 cm langer Schwanz, der immer rastlos umher zuckt, befindet sich am Hinterteil der Briis. Der Schwanz der Briis ist äußerst flexibel und stabil. Er kann Dinge festhalten und er kann das Eigengewicht des Briis tragen.

Kleidung tragen die Briis selten, denn ihr Fell und ihre Haut sind so beschaffen, das sie leichte Temperaturschwankungen leicht ausgleichen können. Sie sind aber nicht gegen große Hitze oder extreme Kälte gefeit, so dass sie dann auch Schutzkleidung tragen müssen.

Charaktereigenschaften: starsinnig, chaotisch, gesellig, makaber, übermütig, hyperaktiv

Art: Humanoide Ähnlich, Warmblüter

Geschlecht: männlich, weiblich

Größe: sehr klein, 2w12 + 75 cm

Gestalt: sehr schmal

Gliedmaßen: zwei Beine, ein Schwanz, zwei Arme, drei Finger pro **Hand**, ein Schwanz

Haut: weich, hell rosa

Haare: weißes Fell, kurz

Augen: völlig schwarz

Sicht: normaler Sichtbereich, Farbe

Nahrung: Allesfresser, einmal pro Tag

Schlaf: 7 Stunden pro Tag

Sprache: Ish

Besonderheit: Der Briis kann nicht die Fertigungsgruppen „Pal-Controller“, oder „Rydos-Mönch“ wählen. Automatischer Nachteil ist „Neugier“

Drah

Drah ähneln, 40 bis 50 cm im Durchmesser messenden, Kugelfischen mit glatten Schuppen. Sie besitzen kleine, verkümmerte Extremitäten, die sie nicht mehr benutzen können. Nur große, farblose Augen und kleine Öffnungen für den Mund, Nase und Ohren, sind ansonsten an ihren Körper vorhanden. Zur Fortbewegung benutzen sie eine angeborene psionische Kraft, die sie Fliegen lässt. Durch den Lauf der Evolution, haben sich die Drah

spezielle magische Fertigkeiten angeeignet. Da währe ihre einzige Fortbewegungsmittel, das Fliegen. Die Bewegungsweite des Drah, gibt die Meter an, die er in der Luft zurück legen kann.

Weiterhin benutzen die Drah Telekinese und andere psionische Kräfte, anstatt Händen. Ein Drah kann nichts körperlich tragen, sonder benutzt dazu seine psionische Kraft. Für die Ermittlung der Tragkraft wird die Intelligenz mit 5 multipliziert. Das Ergebnis entspricht den Kilogramm das der Drah tragen kann.

Die Reichweite dieser Kraft beträgt maximal in ein Meter Radius. Also nur in seiner unmittelbaren Umgebung. Er kann die Kraft auch für länger aufrechterhalten, so das er tagelang es in der Luft halten kann.

Im Nahkampf wird ebenfalls die psionische Kraft eingesetzt. Wenn der Drah eine Nahkampfwaffe führt wird zur Berechnung des Schadenswerts nicht die "Stärke" sondern die "Intelligenz" benutzt.

Drah ernähren sich nicht vorn normaler Nahrung, sondern von der Essenz anderer Lebewesen. Dafür wurden Gesetze erlassen, das sie sich nicht von anderen intelligenten Lebewesen ernähren dürfen.

Charaktereigenschaften: lethargisch, emotionslos, wissenshungrig, konservativ, überdenkend

Art: nonpedale, flugfähige sauerstoffatmer, Warmblüter

Geschlecht: Androgyn

Größe: sehr klein, 2w12 + 75 cm

Gestalt: sehr schmal

Gliedmaßen: keine

Haut: schuppen, zweifarbig, rosa, grau und silbrig

Haare: keine

Augen: weiß, keine Pupille oder Iris

Sicht: normaler Sichtbereich, Farbe

Nahrung: Essenz, einmal pro Woche

Schlaf: 1 Stunden pro Tag

Sprache: Dahakan

Besonderheit: Magisch begabt, Essenz Entzug. Der Drah muss die Fertigungsgruppe „Magie“ wählen und „Pal-Controller“ wählen.

Drogolit

Der Körper eines Drogoliten erinnert an ein großes, graues Riesenkaugummi, das sich bewegen und seine Form verändern kann. Der Körper kennt keine einzelne Organe, denn es ist aus mehren multifunktionellen Zellen aufgebaut, die sich nur an der Oberfläche der Haut, zu den der inneren Zellen unterscheiden. Durch diesen Aufbau, regenerieren Drogoliten Verwundungen innerhalb kürzester Zeit und es gelten für sie keine kritischen Schäden. Ein Drogolit bewegt sich normalerweise kriechend, in der Form eines breiten flachen Fladens fort. Nur nach dem Kontakt mit anderen Spezies, haben die Drogoliten gelernt andere Formen anzunehmen. So kann sich der Drogolit am schnellsten in der Humanoide Form fortbewegen (gehen und laufen). Feine Konturen kann übrigens der Drogolit nicht entstehen lassen. So sind geformte Gesichter, immer flache Flächen und die Finger der Hände, nur grobe dicke Wülste. Er kann seine Form auf ein Minimum von 10 cm dicke dezimieren.

Sprechen kann der Drogolit nur mittels einen Trick durch seinen formwandlerischen Fähigkeiten. Durch eine Öffnung die er entstehen lässt und einer Pumpbewegung seiner Oberfläche, kann er sich akustisch seiner Umwelt bemerkbar machen. Dabei hören sich die Laute, die dabei entstehen, an, als würde sich jemand zwei Golfbälle in

Kapitel 3 - Charaktererschaffung

den Mund stecken und in ein Klo reden.

Für die Kommunikation untereinander, benutzen die Drogoliten, die Telepathie um untereinander zu kommunizieren.

Ihre Umgebung nehmen die Drogolit mittels ihrer Hautschicht, auf einer Ultraschallbasis wahr. Leichte Schwingungen, die eine spezielle Hautschicht produziert, werden von Objekten, Gegenstände und Personen zurückgeworfen und durch eine andere Hautschicht wieder aufgenommen. Durch die Laufzeit der Schwingung, entsteht dadurch ein dreidimensionales Bild. Die Reichweite ist aber sehr begrenzt. Farbe kennen die Drogoliten nicht. Glasscheiben sieht sie als Flächen, durch die sie nicht durchsehen können. Schutzanzüge die den Träger hermetisch von der Umwelt verschließen, können die Drogoliten ebenso nicht tragen. Sie wahren in einen solchen Anzug blind. Dafür durchdringt das Wahrnehmungsorgan der Drogoliten problemlos Energieschirme. Es ist sehr schwierig einen Drogolit Vorgänge über den Weltraum oder Etwas auf einen Bildschirm zu erklären. Aus diesem Grund ist die Auswahl von Fertigkeiten auch sehr Beschränkt. Weiter Unten werden Fertigkeiten aufgelistet die er nicht erlernen kann, bzw. nur mit Einschränkungen einsetzen kann. Fahrzeuge können sie nur dann steuern, wenn kein Hindernis wie eine Windschutzscheibe die Sicht behindert. Außerdem können sie keine Zieleinrichtungen für Waffen benutzen und auch nur Fernkampf Waffen auf ihre maximale Sichtweite einsetzen. Damit Drogoliten auch etwas auf einen Monitor lesen können, gibt es Spezialausführungen von Bildausgabegeräten die 1 kC Aufpreis kosten.

Dafür gibt es für einen Drogoliten kein hinten und kein vorne. Ihr Sichtbereich reicht in alle Richtungen. Somit kann man sich nicht an einen Drogoliten heranschleichen oder ihn von Hinten angreifen.

Ebenso können die Körper der Drogolit keine Cyberware aufnehmen. Die Auswirkung von Genware vollzieht sich bei den Drogoliten etwas anderes, doch die Auswirkung ist meist die selbe. Folgende Genware kann der Drogolit nicht nutzen: Alle Augenmodifikationen, Chitin Panzer, Haut/Haar Veränderung, Schwimmhäute und Ultraschall Ohren. Aus Bioware-Panzerung kann der Drogolit ebenfalls keinen Nutzen ziehen.

Charaktereigenschaften: beobachtend, neugierig, ruhig

Art: Formveränderer, Warmblüter

Geschlecht: Androgyn

Größe: normal, 2w12 + 175 (Humanoide Form)

Gestalt: normal (Humanoide Form)

Gliedmaßen: speziell

Haut: weich, grau

Haare: keine

Augen: keine

Sicht: Ultraschall, 120 m Land, 60 m Wasser

Nahrung: Allesfresser, einmal pro Tag, wird über die Haut aufgenommen

Schlaf: 2 Stunden pro Tag

Sprache: keine, Kommunikation untereinander über Telepathie

Besonderheit: Regeneration, Telepathische Kommunikation, immun gegen kritische Schäden, Rundumsicht, Einschränkung bei der Ausrüstungsauswahl, Einschränkung bei der Wahl von Fertigkeiten bei der eine normale Sicht benötigt wird (z.B. Luftfahrzeuge, Raumschiffe, Raster, Fernsteuerung, Raumanzug, Programmieren, usw.), Der Drogolit kann nicht die Fertigungsgruppen „Morpher“, Rydos-Mönch“ oder Kel-Kämpfer“ wählen.

Maderianer

Maderianer sind aufrecht gehende Humanoide Echsen. An ihren Hinterkopf befindet sich ein Hautkamm, der unterschiedlichste Formen besitzen kann. Bei Aufregung und Wut, stellt er sich aufrecht. Die Haut des Maderianers ist immer zwei, manchmal sogar dreifarbig, was seine Herkunft anzeigt. Das Gesicht ist sehr schmal und ist nach vorne, lang gezogen. Kleine Nasenöffnungen befinden sich am Ende des Gesichtes und kleine Ohröffnungen ermöglichen das hören. Der Maderianer besitzt noch einen Schwanz am Hinterteil ihres Körpers, der auch als Waffe eingesetzt werden kann. Der Schwanz des Maderianer, ist ungefähr halb so lang, wie der Maderianer groß ist.

Da es sich bei den Maderianer um magisch, kreierte Wesen handelt, besitzen sie auch ein magische Aura. Sie können keine "Phobie gegen Magie" entwickeln und sind von Natur aus, immun gegen die Sprüche "Magie Auflösen", "Magie aufhalten" und "Magie freie Zone". Das Blut eines Maderianer reagiert sehr aggressiv auf andere lebenden Organismen. Es wirkt wie ein Gift, wenn es in die Blutbahn eines anderen Lebewesen injiziert wird (siehe unter Gifte).

Charaktereigenschaften: kontaktscheu, wissbegierig, rebellisch

Art: Humanoide Dracoform, Warmblüter

Geschlecht: männlich, weiblich

Größe: normal, 2w12 + 175

Gestalt: normal

Gliedmaßen: zwei Beine, ein Schwanz, zwei Arme, drei Finger pro Hand

Haut: ledrig, zweifarbig, grün, blau, braun, lila oder rot

Haare: keine

Augen: blau, grün oder gelb

Sicht: normaler Sichtbereich, Farbe

Nahrung: Allesfresser, zweimal pro Tag

Schlaf: 6 Stunden pro Tag

Sprache: Walka

Besonderheit: -

Kapitel 3 - Charaktererschaffung

Fertigkeitsgruppen

Die Fertigkeiten die ein Charakter besitzt, bestimmen den Großteil seines Verhalte, seines Hintergrundes und seine Zielsetzung im Spiel. Die Wahl der folgenden Fertigungsgruppen ist deshalb sehr wichtig für den Charakter. Die Gruppen bestimmen, ob er Handwerklich begabt ist, eher im Nahkampf oder Fernkampf kämpft, ob er gut mit anderen Personen agieren kann oder ob er Magie wirken kann.

Der Spieler besitzt nun **8 Generierungspunkte (GP)** mit denen er aus der folgenden Liste Fertigungsgruppen, Vorteile und Nachteile erwerben kann. Die Fertigungsgruppen werden in Basiswissen (linke Spalte) und in Expertenwissen (rechte Spalte) unterschieden. Jede Fertigungsgruppe kostet einen Generierungspunkt (1 GP).

Expertenwissen baut auf Basiswissen auf. Um Expertenwissen zu lernen muss dazu das passende Basiswissen erworben werden. Beispielsweise baut das Expertenwissen „Feldprof“ auf dem Basiswissen „Felddoc“ auf. Der Spieler muss also, damit er das Expertenwissen wählen möchte, auch das Basiswissen „Felddoc“ wählen. Jede Gruppe kostet je 1 GP. Ein weiteres Beispiel ist ein Charakter der „Rydos-Mönch“ erwerben möchte. Dieser muss zusätzlich „Magie“ wählen. Diese Fertigungsgruppen kosten je 2 GP.

Die Fertigungsgruppe „Grundwissen“ kostet 0 GP und erhält jeder Charakter bei seiner Erschaffung.

Ist eine Fertigungsgruppe gewählt, werden diese Fertigungsgruppen und auch alle Fertigkeiten aus dieser Gruppe auf den Charakterzettel übertragen.

Tipp: Expertenwissen kann ein Charakter später noch mit Erfahrungspunkten erlernen, so dass die Liste seiner Fertigkeiten wächst. Basiswissen kann ein Charakter nach seiner Erschaffung jedoch nicht mehr erwerben. Diese Listen stehen fest! Aus diesem Grund ist die Wahl der Fertigungsgruppen auch sehr wichtig. Der Spieler sollte also am besten so viel wie möglich unterschiedliches Basiswissen erwerben. Das Expertenwissen kann er auch später noch lernen.

Alle Fertigkeiten in den Gruppen besitzen zwei Angaben bei der Stufe. Wie Fertigkeiten funktionieren ist im Kapitel „Grundregeln“ und „Fertigkeiten, Vor- und Nachteile“ beschrieben.

Die erste Zahl gibt an, wie hoch die Stufe der Fertigkeit ist, wenn der Charakter die Fertigungsgruppe erlernt. Einige Fertigkeiten besitzen dort eine 0, so dass der Charakter diese noch erst erlernen muss.

Die zweite Zahl gibt an, wie hoch die Stufe maximal erlernt werden kann. Viele Fertigkeiten besitzen kein Maximum an Stufen, so dass ein Unendlichzeichen angegeben ist (∞).

Die Listen der Fertigkeiten die in den jeweiligen Fertigungsgruppen enthalten sind, werde im Anhang dieses Kapitels gelistet.

Basiswissen	Expertenwissen
Grundwissen	
Kampfausbildung	Raufen
Waffenmeister	Waffenkenntnis Waffenfinesse
Kampfgespür	Kriegsinstinkt Schnelligkeit Antäuschen
Körperlich	Extremtraining
Heimlichkeiten	Assassine Dieb Flucht
Mentales Training	
Navigation und Weltraum	
Freizeit	Spieler
Soziales	Lehrer Charismatisch Viel gereist
Bodengebundene Fahrzeuge	Fahrzeug-Bodenmanöver
Pilot	Raumpilot Flugnarr Jagdpilot
Mobile Kampfpanzerung I	Mobile Kampfpanzerung II
Survival	Umgebungskundig
Soziologie	
Naturwissenschaft	Ingenieur
Computerwissen	
Biologie	
Wirtschaft	
Handwerk	Basteln
Felddoc	Feldprof
Magie (2 GP) *1	Pal-Controller (2 GP) Grunk-Schamane (2 GP) Rydos-Mönch (2 GP) Kel-Kämpfer, Ros (2 GP) Kel-Kämpfer, Syr (2 GP) Morpher (2 GP)

*1: Der Spieler muss sofort ein Expertenwissen wählen. Er kann später keine weiteren Expertenwissen, die auf dem Basiswissen „Magie“ aufbauen, wählen.

Kapitel 3 - Charaktererschaffung

Vor- und Nachteile

Neben den Fertigungsgruppen die der Spieler für seinen Charakter wählen kann, gibt es noch Vor- und Nachteile. Diese Vor- und Nachteile werden mit den gleichen Generierungspunkten bezahlt wie für die Fertigungsgruppen. Die Summe der Kosten für alle Fertigungsgruppen, Vor- und Nachteile dürfen nicht 8 Generierungspunkte übersteigen.

Die erste Zahl in der Klammer gibt die Höhe der Stufe wie der Charakter diesen Vor- oder Nachteil erhält. Die zweite Zahl gibt die maximale Stufe an, wie hoch dieser Vor- oder Nachteil ausgebaut werden kann.

Vorteile (muss jeder einzeln erworben werden) (je 1 GP)
Adelige Abstammung (1 / 1 Stufe)
Berserker (6 / 6 Stufen)
Einflussreiche Freunde (1 / 1 Stufe)
Erhöhte Tragkraft (1 / 1 Stufe)
Essenz Entzug (1 / 1 Stufe)
Flinke Hände (1 / 1 Stufe)
Genetische Veränderung (1 / 1 Stufe)
Gewinn (1 / 1 Stufe)
Glück (1 / 1 Stufe)
Gutaussehen (1 / 1 Stufe)
Instinkt (1 / ∞ Stufen)
Intuition (1 / 1 Stufe)
Kampfausdauer (1 / 1 Stufe)
Körperbewusstsein (1 / 1 Stufe)
Kulturelle Flexibilität (1 / 1 Stufe)
Künstlerisches Talent (1 / 1 Stufe)
Magisch Begabt (1 / 1 Stufe)
Mathematisches Talent (1 / 1 Stufe)
Natürliche LV-Augen (1 / 1 Stufe)
Naturtalent (1 / 1 Stufe)
Normalität (1 / 1 Stufe)
Rasen (1 / 1 Stufe)
Regeneration (1 / 1 Stufe)
Resistenz gegen Drogen (1 / 1 Stufe)
Resistenz gegen Hitze (1 / 1 Stufe)
Resistenz gegen Hunger und Durst (1 / 1 Stufe)
Resistenz gegen Kälte (1 / 1 Stufe)
Resistenz gegen Krankheiten (1 / 1 Stufe)
Resistenz gegen Müdigkeit (1 / 1 Stufe)
Sprachtalent (1 / 1 Stufe)
Technisch begabt (1 / 1 Stufe)
Telepathische Kommunikation (1 / 1 Stufe)
Tierfreundschaft (1 / 1 Stufe)
Träger der arctazianischen Rüstung (1 / 1 Stufe)

Nachteile (muss jede einzeln erworben werden) (je -1 GP)
Arroganz (6 / 6 Stufen)
Doppelgänger (1 / 1 Stufe)
Eitelkeit (6 / 6 Stufen)
Erpresst (1 / 1 Stufe)
Geisteskrankheit (1 / 1 Stufe)
Gesucht (1 / 1 Stufe)
Gewohnheitslügner (1 / 1 Stufe)
Gier (6 / 6 Stufen)
Geiz (6 / 6 Stufen)
Hässlich (1 / 1 Stufe)

Jähzorn (6 / 6 Stufen)
Prinzipien (1 / 1 Stufe)
Rachsucht (6 / 6 Stufen)
Schulden (1 / 1 Stufe)
Spieler (6 / 6 Stufe)
Magisch Unbegabt (1 / 1 Stufe)
Neugier (6 / 6 Stufen)
Tierfeindschaft (1 / 1 Stufe)
Todfeind (1 / 1 Stufe)
Total unbegabt (1 / 1 Stufe)
Unglück (1 / 1 Stufe)
Verpflichtung (1 / 1 Stufe)
Vorbestraft (1 / 1 Stufe)
Vorurteil (6 / 6 Stufen)

Grundarchetypen

Es folgt eine kurze Auflistung von Grundtypen von möglichen Charakteren. Diese Grundarchetypen sollen als Hilfe dienen um für den gewünschten Charakter die richtigen Fertigungsgruppen zu finden.

Söldner

- Militärische Waffenausbildung
- Waffenmeister
- Kampfgespür
- Körperlich
- Heimlichkeiten
- Bodengebundene Fahrzeuge
- Mobile Kampfpanzerung I
- Survival

Feldtechniker

- Heimlichkeiten
- Navigation und Weltraum
- Bodengebundene Fahrzeuge
- Naturwissenschaft
- Computerwissen
- Biologie
- Handwerk
- Felddoc

Feldmagier

- Körperlich
- Mentales Training
- Naturwissenschaft
- Felddoc
- Magie
- Pal-Controller

Pilot

- Militärische Waffenausbildung
- Navigation und Weltraum
- Bodengebundene Fahrzeuge
- Pilot
- Mobile Kampfpanzerung I
- Naturwissenschaft
- Computerwissen
- Handwerk

Kapitel 3 - Charaktererschaffung

Gauner

- Heimlichkeiten
- Freizeit
- Soziales
- Bodengebundene Fahrzeuge
- Soziologie
- Computerwissen
- Wirtschaft
- Handwerk

Gesellschaftlicher Stand und Beruf

Der gesellschaftliche Stand eines Charakters unterteilt sich in einen sozialen Rang und eine Stufe. Der Rang bestimmt den Stand in der Gesellschaft der Allianz. Es gibt insgesamt 7 Ränge.

Zur Bestimmung des sozialen Ranges würfelt der Charakter 1w12. Die oberen Ränge sind für Spieler am Beginn ihrer Laufbahn nicht erreichbar.

Wurf	Sozialen Rang	Lebenshaltungskosten pro Monat	Beispiele von möglichen Stellungen
-	7	100.000 C	Präsident, Kaiser, Papst
-	6	40.000 C	König, Fürst
-	5	10.000 C	Herzog, Großindustrielle, General, Senator
12	4	4.000 C	Baron, Akademiker, Offizier, Priester, Kapitän
9-11	3	1.000 C	Händler, Handwerker
4-8	2	300 C	Arbeiter, Soldat, Mönch
1-3	1	50 C	Bettler, Sklave

Optionale Regel: Wenn der Spieler es wünscht und der Spielleiter gestattet, kann sich der Spieler für seinen Charakter den sozialen Rang von 1 bis 4 und den Beruf frei wählen.

Der Stand innerhalb eines Ranges

Der soziale Rang unterteilt sich noch in weitere 6 Stufen. Diese wird zu Beginn mit 1w6 bestimmt. Sie stellt den Stand innerhalb eines Ranges dar.

Berufe

Der Beruf des Charakters bestimmt seine Tätigkeit bevor er Abenteurer wurde. Der Beruf kann auch eine Tätigkeit sein, die er heute noch ausübt. Je nach sozialem Rang, wird eine andere Berufstabelle benutzt. Mit dem Beruf erhält der Charakter gleichzeitig eine weitere Fertigkeit, die er sich notieren kann. Besitzt er diese Fertigkeit schon, so wird die Stufe entsprechend erhöht. Der Spieler kann nun einen Beruf wählen oder es dem Zufall überlassen und seinen Beruf erwürfeln (1w12).

Sozialer Rang 4

1w12	Beruf	Fertigkeit
1	Arzt	Erste Hilfe +2, Biotech +2, Meditech-Chirurgie

		+2
2	Ratsmitglied	Show +2, Rhetorik +4
3	Ingenieur	Physik +2, Chemie 2, Mathematik +2
4	Schatzmeister	Mathematik +4, Spekulation +2
5	Rechtsanwalt	Jura +4, Show +2
6	Offizier	Kampftaktik +2, Einschüchtern +2, Fernkampf +2
7	Priester	Theologie +2, Überreden +2, Rhetorik +2
8	Lehrer	Überreden +4, Unterweisen „Fertigkeit“ (muss sofort bestimmt werden)
9	Kapitän	Raumschiff Klasse A +2, Raumschiff Klasse B +4
10	Diplomat	Verhandeln +2, Rhetorik +2, Sprache 3 (muss sofort bestimmt werden)
11	Baron	Etikette +4, Verhandeln +2
12	Abteilungsleiter	Verhandeln +4, Show +2

Sozialer Rang 3

1w12	Beruf	Fertigkeit
1	Steuereintreiber	Einschüchtern +2, Jura +2
2	Ermittlungsbeamter	Einschüchtern +2, Gassenwissen +2
3	Händler	Verhandeln +2, Ware einschätzen +2
4	Handwerker - Servicetechniker	Elektronik +4
5	Handwerker - Sicherheitstechniker	Sicherheitstechnik +4
6	Handwerker - Waffenbauer	Mechanik +4
7	Buchhalter	Mathematik +4
8	Pilot	Raumschiff Klasse A +4
9	Künstler	Kunst „Spezialgebiet“ +4 (muss sofort bestimmt werden)
10	Sanitäter	Erste Hilfe +4
11	Adliger Ritter	Etikette +2, Nahkampf +2
12	Musiker	Musizieren-„Musikinstrument“ +2 (muss sofort bestimmt werden)

Sozialer Rang 2

1w12	Beruf	Fertigkeit
1	Sekretär	Datensuche +2
2	Jäger	Zoologie +1, Fallentechnik +1
3	Aufseher	Einschüchtern +2
4	Taxifahrer	Bodenfahrzeuge +2
5	Arbeiter	Mechanik +2
6	Leibwächter	Fernkampf +2
7	Soldat	Fernkampf +2
8	Informant	Gassenwissen +2
9	Sicherheitsbeamter	Fernkampf +2
10	Mönch	Theologie +2
11	Gaukler	Show +2
12	Verkäufer	Verhandeln +2

Sozialer Rang 1

1w12	Beruf	Fertigkeit
1-7	Ungelernt	-
8	Bote	Laufen +2
9	Bettler	Show +2
10	Sklave	Kochen +2
11	Schläger	Nahkampf +2
12	Zocker	Glückspiel +2

Kapitel 3 - Charaktererschaffung

Sprache, Lesen und Schreiben

Jeder Charakter beherrscht zwei Sprachen. Die erste ist seine Muttersprache und die zweite Sprache kann er sich frei aussuchen. Dabei sollte man beachten, dass sich die Abenteurer später auch untereinander sprachlich verstehen sollten.

Beide Sprachen beherrscht der Charakter auf Stufe 2. Ob er die Sprachen auch lesen und schreiben kann, also sie auch auf Stufe 3 besitzt, entscheidet ein 1w12. Bei einem Ergebnis von 1-9 für die Muttersprache und einem Ergebnis von 1-5 für die zweite Sprache, kann der Charakter diese Sprache lesen und auch schreiben.

Charaktere die die Fertigungsgruppe „Magie“ besitzen, können immer ihre Muttersprache auch lesen sowie schreiben.

Äußeres und Auftreten

An dieser Stelle wird vermerkt wie der Charakter des Spielers aussieht. Wie viel Arme besitzt er, welche Farbe hat die Haut, die Haare oder die Augen. Dabei müssen die von der Spezies abhängigen Faktoren berücksichtigt werden.

Der Charakter gibt an, wie er aussieht und wie sein Auftreten ist. Kleidung und besondere Kennzeichen sollten geklärt werden.

Persönliches Einstellung

Hier sollte der Spieler sich Gedanken machen wie die persönliche Einstellung des Charakters in der Spielwelt ist. Mag er eine spezielle Spezies nicht, verfolgt er eine besondere Politik, ist ihm alles egal, ist er sehr hilfsbereit oder ist er feige.

Dazu gibt es eine gute Methode, wenn der Spieler noch keine genaue Ahnung von seinem Charakter besitzt oder seine Vorstellung noch nicht in Worte fassen kann. Der Spielleiter sollte mit dem Spieler ein Frage-Antwortspiel durchführen. Als Stichpunkte für die Fragen könnten sein:

- besitzt er eine Familie, wenn ja, wie steht er dazu?
- Was hat er neben seinem Beruf in seiner Freizeit gemacht?
- Gab es besondere Ereignisse in seiner Vergangenheit?
- Hat er Freunde? Wenn ja, was machen die derzeit und wie steht er zu diesen?
- Wie loyal ist der Charakter?
- Wie verhält er sich Fremden gegenüber?

- Reist er gerne oder bleibt er lieber zu Hause?
- Mag er Gewalt oder gibt es auch andere Wege Probleme zu lösen?
- Will er Reichtum erlangen oder gibt es andere Ziele in seinem Leben?
- Wie sieht er die Zukunft?

Lebenslauf

In einem Lebenslauf eines Charakters sollten die Punkte Herkunft, Familie, evtl. Geschwister und Kindheit auftauchen. Außerdem sollten die Lebensjahre des Charakters, die oben ausgewürfelt wurden, dort drin verarbeitet sein.

Für die Herkunft muss der Charakter wählen, ob er in der Gemeinschaft seiner eigenen Spezies, also auf einem

Planeten seiner Spezies aufgewachsen ist oder ob er auf einem Planeten oder Raumbasis von einer fremden Spezies geboren wurde.

Wenn der Charakter bei einer fremden Spezies geboren und aufgewachsen ist, spricht er meist nicht seine Muttersprache, sondern eine andere Sprache.

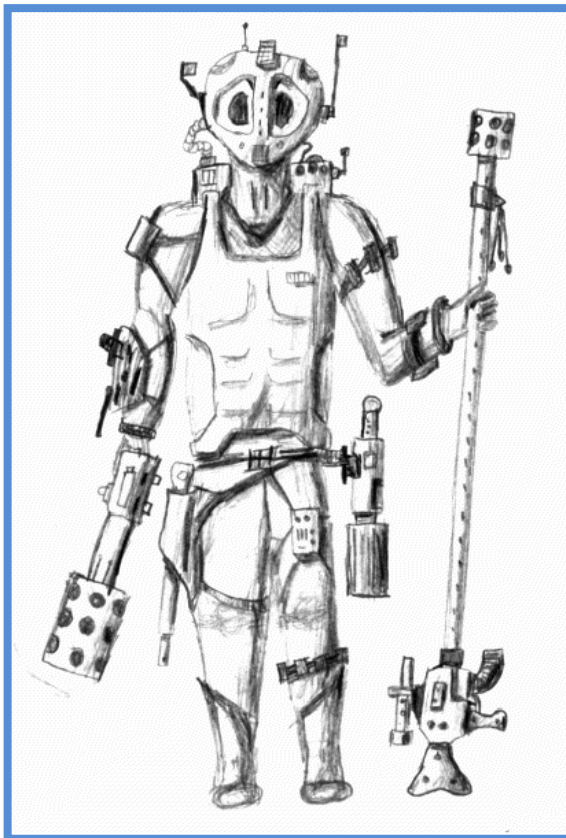
Unter „Familie“ beschreibt der Spieler, welchen sozialen Stand die Familie seines Charakters besitzt. Außerdem soll beschrieben werden, ob die Eltern oder Geschwister noch leben, was mit ihnen ist und wie man heute zu ihnen steht (z.B. Familie sind schwere Verbrecher und werden gesucht, sind politische Flüchtlinge,

arbeiten bei einem Konzern oder Regierung, Eltern sind bei einem Unfall um das Leben gekommen, haben das Gedächtnis verloren, mussten fliehen und sind untertauchen, sind spurlos verschwunden, Eltern unbekannt, Geschwister leben noch, Schwester haßt den Charakter oder vergöttert ihn, usw.) .

Bei „Kindheit“ wird beschrieben, in welchen sozialen Verhältnissen der Charakter aufgewachsen ist (z.B.: in einer Raumbasis bei Piraten, auf der Straße, in einer konzerneigenen Unterkunft, usw.).

Startausrüstung

Als letztes wird die Ausrüstung des Charakters bestimmt. Es stehen 3 Pakete mit Ausrüstung zur Verfügung aus denen der Spieler für den Charakter eine aussuchen darf.



Kapitel 3 - Charaktererschaffung

Die Ausrüstung wird dann auf dem Charakterbogen eingetragen.

Ausrüstung 1

Stück	Ausrüstung	Gewicht	Preis
1x	Panzerjacke	3 kg	2 kC
2x	Projektile Maschinen Pistolen	4 kg	900 C
4x	Ersatzmagazine	0,3 kg	30 C
2x	Rauch-Wurfgranaten	0,1 kg	40 C
1x	Knüppel	1 kg	10 C
1x	Messer	0,5 kg	10 C
1x	Bildvergrößerer	0,25 kg	150 C
1x	kleiner Rucksack	0,25 kg	10 C
1x	Telephon (für 3 Monate die Grundgebühr bezahlt)	0,1 kg	200 C
1x	Kommunikator Kom I	0,1 kg	150 C
-	Geld	-	150 C

Ausrüstung 2

Stück	Ausrüstung	Gewicht	Preis
1x	Messer	0,5 kg	10 C
1x	Gepanzerte Kleidung	2 kg	500 C
1x	Projektile-Gewehr	6 kg	1,6 kC
3x	Ersatzmagazine	0,6 kg	60 C
1x	Fernglas	0,25 kg	100 C
1x	Enterhaken	0,5 kg	50 C
2x	Seil, 10 m	0,5 kg	10 C
1x	Med-Kit	1 kg	100 C
1x	Zelt, eine Person	0,5 kg	30 C
1x	kleiner Rucksack	0,25 kg	10 C
1x	Taschenlampe	0,25 kg	20 C
1x	Schlafsack	0,5 kg	30 C
1x	Kommunikator Kom I	0,1 kg	150 C
-	Geld	-	150 C

Ausrüstung 3

Stück	Ausrüstung	Gewicht	Preis
1x	Laser Pistolen	1 kg	1 kC
1x	Waffenhalter	0,25 kg	30 C
1x	Monofilament Messer	0,25 kg	100 C
1x	Taser Knüppel	1,5 kg	400 C
1x	Gepanzerte Kleidung	2 kg	500 C
1x	Stemmeisen	1,5 kg	20 C
1x	Werkzeug-Kit (Elektronik, Fälschen, Mechanik, Sicherheitstechnik, Sprengtechnik, Schlösser öffnen oder Fallentechnik)	2 kg	1 kC
1x	kleiner Rucksack	0,25 kg	10 C
1x	Kommunikator Kom I	0,1 kg	150 C
-	Geld	-	150 C

Abhängig vom Basiswissen der Charakter,, erhält er noch zusätzliche Ausrüstung.

Basiswissen	Ausrüstung
-------------	------------

Nahkampfwaffen	1x Knüppel; 1 kg; 10 C
Rydos Mönch	1x Aruz-Schwert; 2 kg; 88 kC 1x Kotash-Schild; 1 kg; 63 kC
Kel-Kämpfer (Ros)	1x Nyrog; 3 kg; 47 kC 5x Troka-Kugeln; 0,5 kg; 100 C
Kel-Kämpfer (Syr)	1x Florita; 2 kg; 26 kC 5x Kusum-Sterne; 0,25 kg; 50 C
Archaische Waffen	3x Wurfmesser; je 0,5 kg; je 10 C
Militärische Waffenausbildung	1x Legionär-Lizenz; 100 C 1x Scharfschützen Projektile Gewehr; 5 kg; 3 kC
Waffenmeister	1x Schnellziehhalter; 0,5 kg; 500 C
Körperlich	1x Seil 20 m; 5 kg; 10 C
Heimlichkeiten	1x UE-Lizenz; 200 C 1x Tarnanzug Urban; 0,5 kg; 50 C
Navigation und Weltraum	1x Raumanzug; 3 kg; 2 kC 1x Fernglas; 0,25 kg; 100 C
Pilot	1x Mini-Grav-System Gürtelversion; 1 kg; 8 kC 1x Raumschiff Klasse A im Wert von 200 kC
Bodengebundene Fahrzeuge	1x Bodenfahrzeug im Wert von 20 kC
Mobile Kampfpanzerung I	1x Kampfanzug; 140 kg; 10 kC
Survival	1x Fernglas; 0,25 kg; 100 C
Computerwissen	1x Terminal; 1 kg; 100 C
Wirtschaft	1x Terminal; 1 kg; 100 C
Handwerk	Werkzeug-Kit (Elektronik oder Mechanik); 2 kg; 1 kC
Sicherheitstechnik	Werkzeug-Kit (Sicherheitstechnik, Schlösser öffnen oder Fallentechnik); 2 kg; 1 kC
Biotech	Medkit; 1 kg; 100 C

Raumschiffe bei Spielbeginn (Optionale Regel)

Damit die Spielcharaktere schon von Beginn an, sehr mobil und flexibel sind, kann der Spielleiter gestatten, dass ein Charakter ein Raumschiff erwerben darf. Damit jedoch das Schiff bezahlt werden kann, muss ein oder sogar mehr Charakter den Nachteil „Schulden“ wählen. Dieser Nachteil kann durchaus mehrfach gewählt werden um auf die gewünschte Summe zu kommen. Die Tilgungsfrist verlängert sich im Übrigen nicht, wenn dieser Nachteil mehrfach gewählt wird.

Beispielcharaktere

Assassine

Name: Gelmuur Alkanizurana

Spezies: Briis

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
6	4	7	10	5	4	13
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		27	9	7	6	0

Größe: sehr klein, 89 cm

Gestalt: sehr schmal

Sicht: normaler Sichtbereich, Farbe

Nahrung: Allesfresser, einmal pro Tag

Schlaf: 7 Stunden pro Tag

Sprache: Ish

Körpergewicht: 34 kg

Tragkraft: 16 kg

Hebekraft: 112 kg

Joker: 2

Alter: 11 Jahre alt

Sozialer Rang: 3, Stufe 4

Beruf: Pilot (Raumschiff-Klasse A (+4))

Beschreibung: Ein Assassine ist ein Spezialist darauf, andere Lebewesen zu töten. Für die einen ein nützliche Werkzeug um andere aus zu schalten und für die anderen ein gewissenloser Mörder. Der Assassine ist ein Profi seine Opfer auf unterschiedliche Weisen umzubringen. Dazu darf er nicht auffallen, so dass niemals ein Verdacht auf ihn fallen kann. Er verkleidet sich und kann sich in den unterschiedlichen sozialen Schichten bewegen, ohne dass er bemerkt wird. Ein solcher Mörder übt sich in Selbstdisziplin und Training. Ein Einzelgänger der den Kontakt zu Anderen, wegen seiner leichten Paranoia meidet.

Kommentar: "Ich bin tödlich. Nicht laut und brutal, sondern leise und schleichend. Mal mit dem Messer, mal mit Sprengstoff und mal mit Gift, das erst in einen Jahr wirkt. Aber ich kriege sie alle. Hauptsache ich bekomme mein Geld. Wenn nicht, dann arbeite ich auch mal auf eigene Faust. Verarschen kann man mich nicht."

Zitat:

- "15.000 plus Spesen."
- "Kopfschuß oder soll es aussehen wie ein Unfall?"
- "Sind sie Sara Conner?"

Äußeres: Gelmuur Alkanizurana liebt das teure Leben. Er kleidet sich, für einen Briis sicherlich unüblich, in feine Geschäftskleidung der neusten Art. Er achtet jedoch darauf, dass sie immer noch normal und nicht auffällig wirkt, da dies schädlich für die Arbeit wäre.

Lebenslauf: Gelmuur Alkanizurana wurde vor 11 Jahre in den Minen von Gema 3 geboren. Zwar war er kein Sklave, doch seine Familie war sehr arm und besaßen kaum mehr als ein normaler Sklave auch. Schon früh

schlug er sich mit Banden herum und gründete wenig später seine eigene Gang. Das Morden anderer Wesen machte ihm noch nie etwas aus und er wusste das dies das einzige war, was er wirklich gut konnte. Er versucht seine Fähigkeiten in den letzten Jahren zu verbessern und er nahm so einige dreckige Mordaufträge an. Einige Zeit später wurde die Janus Familie auf ihn aufmerksam. Gelmuur lernte ein neues Leben kennen. Schnelle Wagen, echtes Essen, und terranische Frauen fing er an zu lieben. Als Auftragskiller verdiente er sein vieles Geld bei der kriminellen Familie im Eltrus-System. Eine Zeitlang flog er für einen höheren Handlanger der Familie einen privaten Shuttle und diente als Leibwache. Vor einem Monat beschloss er aus der Familie auszusteigen und auf eigener Faust sein Geld zu verdienen. Er arrangierte einen Unfall bei dem es so aussehen sollte, dass er umkam und dann tauchte er in der Gosse von Eltrus II unter.

Fertigkeitsgruppe	GP
Grundwissen	+0
Kampfausbildung	+1
Waffenmeister	+1
Kampfgespür	+1
Körperlich	+1
Heimlichkeit	+1
Soziales	+1
Bodengebundene Fahrzeuge	+1
Handwerk	+1
Felddoc	+1
Vor- und Nachteile	
Arroganz	-1
Instinkt	+1
Normalität	+1
Prinzipien (Breche nie ein gegebenes Versprechen)	-1
Verpflichtung (Janus Familie)	-1
	=
	8

Zusätzliche Fertigkeiten	Stufe
Sprache Ish	3
Sprache Terranisch	2
Raumschiff Klasse A	4

Ausrüstung: Ausrüstungsliste 3, Knüppel, 3x Wurfmesser, Scharfschützen Projektil Gewehr, Schnellziehhalter, UE-Lizenz, Tarnanzug Urban, Werkzeug-Kit (Schlösser öffnen)

Söldner

Name: Gong Knakatsh

Spezies: Karank (Grunk)

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
9	9	5	5	5	3	16
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		15	7	7	5	0

Kapitel 3 - Charaktererschaffung

Größe: 178 cm, normal

Gestalt: breit

Sicht: normaler Sichtbereich, Lichtverstärkt, Farbe

Nahrung:

Allesfresser,
dreimal pro Tag

Schlaf: 5 Stunden
pro Tag

Sprache: Batri

Körpergewicht: 78
kg

Tragkraft: 29 kg

Hebekraft: 203 kg

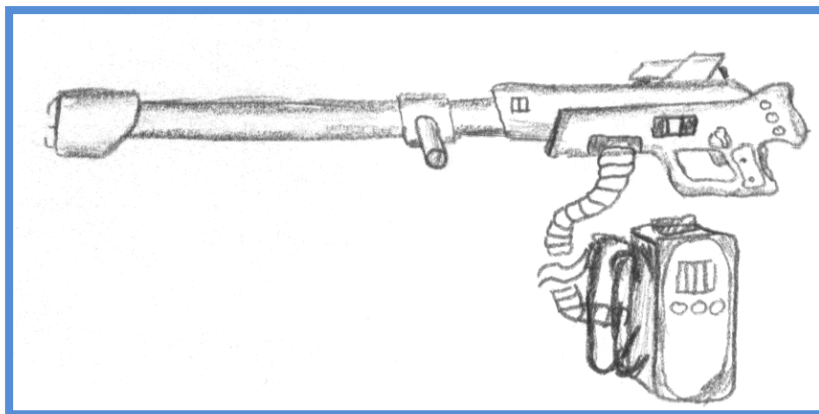
Joker: 2

Alter: 10 Jahre alt

Sozialer Rang: 3,
Stufe 3

Beruf:

Handwerker-
Sicherheitstechniker
(Sicherheitstechnik +4)



Jüngster der Familie würde er nie Clanoberhaupt werden, so das er beschloss seine neu erworbenen Fähigkeiten für sich einzusetzen. Er belegte spezielle

Nahkampfausbildungen und war sogar einige Zeit als Sicherheitsbeauftragter auf dem Kasernengelände tätig. Vor einigen Monaten war seine Pflichtzeit herum und er reißt seit dem von

Planet zu Planet auf der Suche nach einem lukrativen Auftrag um schließlich auf Eltrus II zu landen.

Beschreibung: Der Söldner ist auf den Schlachtfeldern der Allianz zu Hause. Die Motive der Armee sind ihm meistens egal. Er macht seinen Job und kassiert dafür sein Geld. Andere kämpfen nicht nur für das Geld sondern auch für den Kampf selbst. Sie wollen Blut sehen und bekommen es auch wenn sie anfangen zu kämpfen.

Kommentar: „Ich bin hart im nehmen, ich bin hart im austeilen und mein Sold ist ebenfalls hart. Ich bin Profi an der Front. Einzeln oder im Verband.“

Zitat:

- "Da kamen die Typen morgens um 0300 über den Berg gekrabbelt und ich und Rolax noch voll im Suff. Ich sehe sie und wir beharken sie voll mit unseren BFG9000. Doch die Penner waren einfach zu viel. Schade wegen Rolax."
- "Okay Junx! Ihr habt mich gestellt. Aber bevor ihr mich abknallt muss ich euch eins sagen: Ich bin Freiberufler. Ihr könnt mich kaufen. Heute mach ich euch mal ein Sonderangebot. Außerdem kenn ich mich bei euren Freunden aus. Ich kann sie alle für euch grillen."
- „Sie sind alle tot! Sie sind alle tot.“

Äußeres: Gong trägt ständig eine Urbane Tarnkleidung von der er gleich mehrere in seinem Gefechtsrucksack bei sich trägt. Er trägt die Kleidung schlicht und vermeidet Abzeichen oder Schmuckstücke die einem möglichen Gegner auffallen würden. Ständige Begleiter sind sein Kampfmesser und seine MP die er von seinem Oberst für einen gelungenen Auftrag geschenkt bekommen hatte. Als Söldner ist er flexibel und trägt deshalb ständig sein gesamtes Hab und Gut bei sich.

Lebenslauf: Gong ist zwar jung, doch er hat schon auf einigen Gefechtsschauplätzen der Allianz gekämpft. Als jüngster Sohn eines niedrigen Clanhäuptlings, musste er sich stets gegen seine 12 älteren Geschwister behaupten. Nachdem Gong, durch den für Grunk typischen Erwachsenen-Ritus zum Mann wurde, kam er sofort in eine Söldnerarmee. Sein Vater wollte das er das Handwerk der Grunk-Krieger erlernt und zu einem guten Krieger wird. Gong hatte jedoch andere Pläne. Als

Fertigkeitsgruppe	GP
Grundwissen	+0
Kampfausbildung	+1
Waffenmeister	+1
Kampfgespür	+1
Körperlich	+1
Bodengebundene Fahrzeuge	+1
Mobile Kampfpanzerung	+1
Survival	+1
Felddoc	+1
Vor- und Nachteile	
Kampfausdauer	+1
Vorurteile (Adelige)	-1
	=
	8

Fertigkeiten	Stufe
Sprache Walka	3
Sprache Terranisch	2
Sicherheitstechnik	4

Ausrüstung: Ausrüstungsliste 1, Scharfschützen Projektil Gewehr, Legionär-Lizenz, Schnellziehhalter, Seil 20 m, Fernglas, Medkit

Strassenmagier

Name: Burnit

Spezies: Maderianer

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
7	3	5	8	9	6	14
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		21	8	9	6	0

Größe: 179 cm, normal

Gestalt: normal

Sicht: normaler Sichtbereich, Farbe

Nahrung: Allesfresser, zweimal pro Tag

Schlaf: 6 Stunden pro Tag

Sprache: Walka

Kapitel 3 - Charaktererschaffung

Körpergewicht: 79 kg
Tragkraft: 21 kg
Hebekraft: 147 kg
Joker: 2
Alter: 7 Jahre alt
Sozialer Rang: 1, Stufe 2
Beruf: Ungelernt

Felddoc	1
Var- und Nachteile	
Neugier	-1
	=
	8

Beschreibung: Der Straßenmagier lebt in der Gosse von Großstädten. Er hat nicht die Vorteile einer geordneten Förderung des Staates oder seiner Familie genossen. Sein magisches Wissen hat er sich selbst beigebracht oder „gefunden“. Er lebt oft im Verbund von Gangmitgliedern und Straßenpunks und ernährt sich von Raubgut des Tages. Der Straßenmagier ist wild wie ein Tier und kennt sich in der Kloake der „zivilisierten“ Welt aus.

Kommentar: Ich hab schon viel mist gesehen und hab schon viel dazu beigetan das Mist passiert. Meine Magie begleitet mich. Sie schützt mich und verbrennt meine Gegner.

Zitat:

- „Geld her oder ich brenn dir eins, Fusselarsch!“
- „Pass mal auf Alder, oder meine Gang kommt gleich und knallt dir eins!“

Äußeres: Burnit ist in einen schwarzbraunen Ledermantel gehüllt, den er vor Jahren einem seiner Widersacher abgenommen hatte. Der Mantel hat schon bessere Tage gesehen und ist an vielen Stellen geflickt und ausgefranst. Seine linke Schulter ist unter einem dicken Pelz behangen. Der lange Pelz, es handelt sich um die Haut mehrere gronitische Gossenratten, verbirgt die Waffen die Renesh griffbereit mit sich führt. Ein langer Schlapphut ist tief in das Gesicht gezogen, so das er nicht sofort von der hiesigen Miliz erkannt wird. In seiner Linken trägt er einen langen Stab der mit Federn, Kabeln, elektronischen Bauteilen und Fingern behangen ist.

Lebenslauf: Burnit wurde in einem herunter gekommen Hotel in einem noch mehr herunter gekommenen Gegend auf Eltrus II geboren. Für eine Hand voll Geld prostituierte sich seine Mutter, gebar Renesh und warf ihn gleich auch auf die Straße. Seinen Vater kannte er nicht und seine Mutter sah er seit dem auch nicht mehr. Er sammelte seine ersten Erfahrungen in Gang und Banden und erhielt dort auch seinen Namen Burnit. Seine magischen Künste erlernte er von einem anderen Bandenmitglied und aus gestohlenen Wissens-Chips. Seit vielen Jahren lebt er nun in den Straßenschluchten von Eltrus II und kennt in seinem Revier fast jede Ecke und jeden Unterschlupf. Vor einigen Wochen wurde in einer Straßenschlacht fast seine gesamte Gang ausgeradiert. Nachdem er sich von seinen Wunden erholt hat, lebt er allein auf der Straße und verdient sich als Freischaffender sein Geld.

Fertigkeitsgruppe	GP
Magie	2
Pal-Controller-Psioniker	2
Kampfausbildung	1
Heimlichkeiten	1
Körperlich	1
Mentales Training	1

Ausrüstung: Ausrüstungsliste 3, Knüppel, Scharfschützen Projektil Gewehr, UE-Lizenz, Tarnanzug Urban, Medkit

Fertigkeiten	Stufe
Sprache Walka	3
Sprache Ariz	2

Magischer Nahkampfspezialist

Name: Beskos Niturnikas
Spezies: MuroSa (Telmar)

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
7	8	4	9	7	3	14
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		22	9	8	4	0

Größe: 187 cm, normal

Gestalt: normal

Sicht: normaler Sichtbereich, Farbe

Nahrung: Allesfresser, dreimal pro Tag

Schlaf: 7 Stunden pro Tag

Sprache: Ish

Körpergewicht: 87 kg

Tragkraft: 26,7 kg

Hebekraft: 186,9 kg

Joker: 2

Alter: 21 Jahre alt

Sozialer Rang: 4, Stufe 6

Beruf: Arzt (Erste Hilfe +2, Biotech +2, Meditech-Chirurgie +2)

Beschreibung: Dieser Nahkampfspezialist nutzt seine körpereigene Energie um gegen seine Feinde vor zu gehen. Dieser Kel-Kämpfer hat eine gute Schule besucht und verkehrt nur in den besten Kreisen. Sein hohes Wissen über die Anatomie der Wesen, hilft ihm nicht nur Wunden zu versorgen, sondern auch gezielter Schaden zu zufügen. Seine Arctazianische Rüstung, sein magische Nahkampftechnik und sein Wissen als Arzt macht ihn für die Raumfahrergilde die ihn ständig fördert, zu einen kostbaren Außenposten.

Kommentar: „Ich diene der Raumfahrergilde. Sie ist mein Gönner und ich werde mit meinen Eigenschaften und Fähigkeiten ihr stets gewissenhaft dienen. Meine Rüstung schützt, meine magischen Kräfte vernichten und mein Geist ist erhaben über alle Probleme.“

Zitat:

- „Ja, mein Kapitän“
- „Ein 5,11 inch Geschoss, abgefeuert aus ca. 300 bis 500 m Entfernung. Es prallte an der Wirbelsäule ab, durchbohrte die Innereien und blieb dann im Becken stecken. Der Senator war auf der Stelle tot.“

Kapitel 3 - Charaktererschaffung

Äußeres: Beskos Niturnikas kleidet sich stets gepflegt. Meistens trägt er die feuerrote Uniform der Raumfahrgilde den ihn als „Heiler“ des ersten Ringes ausweist. Der ständige Begleiter ist sein Nyrog-Kampfstab. Die arctazianische Rüstung trägt er, auf ein Minimum reduziert, verborgen unter seiner Kleidung. Nur in Notfällen, schützt die Rüstung seinen kompletten Körper.

Ausrüstung: Ausrüstungsliste 1, Nyrog, 5 x Troka-Kugeln, 1x Scharfschützen Projektil Gewehr, 1x Seil 20 m, Arctazianische Rüstung

Lebenslauf: Beskos wurde auf Maderius, als Sohn einer der ersten fremden Siedler des Planeten geboren. Sein Vater, ein hoch angesehener Professor für allgemeine Medizin, bildete an der hiesigen Universität Maderianer zum Arzt aus. Zu seinem Vaters Leidwesen, wurde sehr früh festgestellt, dass Beskos die magischen Voraussetzungen eines Kel-Kämpfers hatte. Beskos wurde auf Maderius in einer der vielen Kel-Ta-Schulen gesteckt, die er Jahre später mit Bravour abschloss. In der Schule wurde Beskos von dem Geheimdienst der Raumfahrgilde angeworben, da sie sein Potential erkannte und sie begannen ihn zu fördern. Anfänglich gab es wenig für Beskos zu tun, doch nach und nach erledigte er in der feinen Gesellschaft von Maderius seine Aufgabe als Lauscher nach geheimen Informationen. Nach dem Abschluss der Kel-Ta-Schule begann er das Studium der Medizin. Sein Vater bestand darauf, so dass er sich unterordnete. Die Universität gab er nach dem Grundstudium auf, so dass er sich seit dem Arzt nennen kann. Danach begann er seine offizielle Arbeit bei der Raumfahrgilde, die ihn als „Heiler“ einstellte, die für das Wohl der Passagiere an Bord von wichtigen Raumschiffen verantwortlich war. Er bekam Sonderrechte in der Hierarchie der Gilde und nach einigen wichtigen Spionagemissionen auf Entaria und im Walka Bund, wurde er mit der Arctazianische Rüstung belohnt. Seit dem besitzt er das Privileg, sich frei in der Allianz zu bewegen, Informationen zu sammeln und nach wichtigen Aktionen der anderen großen Organisationen Ausschau zu halten.

Fertigkeitsgruppe	GP
Magie	2
Kel-Kämpfer, Ros	2
Kampfgespür	1
Bewegung	1
Waffenmeister	1
Heimlichkeiten	1
Felddoc	1
Vor- und Nachteile	
Träger der arctazianischen Rüstung	1
Prinzipien (Greife niemals Jemanden frei an)	-1
Verpflichtung (Raumfahrgilde)	-1
	=
	8

Fertigkeiten	Stufe
Erste Hilfe	2
Biotech	2
Meditech-Chirurgie	2
Basisprozedur	-
Sprache Ish	2
Sprache Walka	3

Anhang

Fertigkeitsgruppen mit Fertigkeiten

Basiswissen
Grundwissen (0 GP)
Nahkampf (3 / ∞ Stufen, Ges)
Fernkampf (3 / ∞ Stufen, Ges)
Abschätzen (3 / ∞ Stufen Int)
Allgemeinwissen (3 / ∞ Stufen Int)
Arbeitsuche (3 / ∞ Stufen Int)
Balancieren (3 / ∞ Stufen Ges)
Durchsuchen (3 / ∞ Stufen Int)
Entdecken (3 / ∞ Stufen Int, EP 50)
Erinnern (3 / ∞ Stufen Int)
Fangen (3 / ∞ Stufen Ges)
Klettern (3 / ∞ Stufen Ges)
Lauschen (3 / ∞ Stufen Int)
Schwimmen (3 / ∞ Stufen Kon)
Sprache-„Sprache“ (0 / 3 Stufen, EP 50)
Springen (3 / ∞ Stufen Stä)
Verführen (3 / ∞ Stufen Cha)
Verhandeln (3 / ∞ Stufen Cha)

Basiswissen
Kampfausbildung
Wurf (3 / ∞ Stufen, Stärke)
Spezialwaffe - „Peitsche“ (0 / 1 Stufe)
Spezialwaffe - „Körperwaffen“ (0 / 1 Stufe)
Spezialwaffe - „Monofilamentwaffen“ (0 / 1 Stufe)
Spezialwaffe - „Improvisierte Waffe“ (0 / 1 Stufe)
Spezialwaffe - „Zweihändige Waffen“ (0 / 1 Stufe)
Spezialwaffe - „Schild- und Parawaffen“ (0 / 1 Stufe)
Spezialwaffe - „Wurfwaffe“ (0 / 1 Stufe)
Spezialwaffe - „Biowaffen“ (0 / 1 Stufe)
Spezialwaffe - „Sehnenwaffe“ (0 / 1 Stufe)
Spezialwaffe - „Blasrohr“ (0 / 1 Stufe)
Spezialwaffe - „Schwere Waffe“ (0 / 1 Stufe)
Spezialwaffe - „Flammenwerfer“ (0 / 1 Stufe)
Spezialwaffe - „Zielsystemwaffe“ (0 / 1 Stufe)
Spezialwaffe - „Plasmawaffen“ (0 / 1 Stufe)
Spezialwaffe - „Ballistische Werfer“ (0 / 1 Stufe)
Spezialwaffe - „Fly-Disk“ (0 / 1 Stufe)
Scharfschießen (3 / ∞ Stufen, Ges)
Gyrosystem (1 / 1 Stufe)
Expertenwissen
Raufen
Betäuben (0 / 1 Stufe)
Dampfwalze (3 / ∞ Stufen, Stärke)
Knochen brechen (3 / ∞ Stufen, Stärke)
Umklammern (3 / ∞ Stufen, Stärke)

Basiswissen
Waffenmeister
Waffenmeister (0 / 1 Stufe, EP 100)
Expertenwissen
Waffekenntnis
Vertraute Waffe-„Waffe“ (0 / 1 Stufe, EP 50)
Gezielter Treffer (0 / 1 Stufe, EP 50)
Zusatzangriff (0 / 1 Stufe, EP 100)
Waffenfinesse
Duellglück (0 / 1 Stufe, EP 20)
Finesse-„Waffe“ (0 / 1 Stufe, EP 50)
Gegenangriff (0 / 1 Stufe, EP 20)
Querschläger (0 / 1 Stufe, EP 20)

Basiswissen
Kampfgespür
Kampfgespür (1 / ∞ Stufen, EP 50)
Expertenwissen

Kriegsinstinkte
Kampfstinkt (0 / 1 Stufe, EP 20)
Kampftaktik (1 / ∞ Stufen)
Kampf in Dunkelheit (0 / 4 Stufen, EP 20)
Mehrhändiger Kampf (0 / 4 Stufe, EP 50)
Schnelligkeit
Schnell laden (0 / 1 Stufe)
Schnell ziehen (1 / 4 Stufen)
Kampfschnell (0 / 1 Stufe, 50 EP)
Antäuschen
Antäuschen-Fernkampf (3 / ∞ Stufen, EP 20)
Antäuschen-Nahkampf (3 / ∞ Stufen, EP 20)
Überraschungsangriff (0 / 1 Stufe, EP 100)

Basiswissen
Körperlich
Akrobatik (3 / ∞ Stufen, Geschick)
Ausdauer (1 / ∞ Stufen, EP 50)
Gaukeln (3 / ∞ Stufen, Geschick)
Geländelauf (3 / ∞ Stufen, Reflexe)
Laufen (0 / ∞ Stufe, EP 50)
Trinkfest (3 / ∞ Stufen, Konstitution)
Expertenwissen
Extremtraining
Extremes Training-„Attribut“ (0 / ∞ Stufen, EP 1000)
Extreme Beschleunigung (0 / 2 Stufen, EP 1000)

Basiswissen
Heimlichkeiten
Beschatten (3 / ∞ Stufen, Intelligenz)
Lippenlesen (3 / ∞ Stufen, Intelligenz)
Schleichen (3 / ∞ Stufen, Geschick)
Schmuggeln (0 / 1 Stufe)
Stimmen nachahmen (3 / ∞ Stufen, Geschick)
Tarnen (3 / ∞ Stufen, Geschick)
Verkleiden (3 / ∞ Stufen, Geschick)
Zeichensprache (0 / 1 Stufe)
Expertenwissen
Assassine
Meucheln (3 / ∞ Stufen, Geschick)
Dieb
Stehlen (3 / ∞ Stufen, Geschick)
Flucht
Fliehen (0 / 1 Stufe)
Fluchtmöglichkeit (0 / 1 Stufe)

Basiswissen
Mentales Training
Meditation (3 / ∞ Stufen, Intelligenz)
Mentale Sperre (0 / ∞ Stufen, EP 50)

Basiswissen
Navigation und Weltraum
Navigation Planet (3 / ∞ Stufen, Intelligenz)
Navigation Weltraum (3 / ∞ Stufen, Intelligenz, LBS)
Null-G (1 / 1 Stufe)
Raumanzug (0 / 1 Stufe)

Basiswissen
Freizeit
Glücksspiel (3 / ∞ Stufen, Intelligenz)
Kochen (3 / ∞ Stufen, Geschick)
Kunst-„Spezialgebiet“ (3 / ∞ Stufen, Intelligenz)
Musizieren-„Musikinstrument“ (3 / ∞ Stufen, Geschick)
Singen (3 / ∞ Stufen, Charisma)
Sport-„Sportart“ (3 / ∞ Stufen, Stärke)
Tanzen (3 / ∞ Stufen, Charisma)
Expertenwissen
Spieler

Kapitel 3 - Charaktererschaffung

Falschspiel (3 / ∞ Stufen, Geschick)

Basiswissen
Soziales
Einschüchtern (3 / ∞ Stufen, Charisma)
Etikette (3 / ∞ Stufen, Charisma)
Gassenwissen (3 / ∞ Stufen, Intelligenz)
Rausreden (0 / 1 Stufe)
Rhetorik (3 / ∞ Stufen, Charisma)
Show (3 / ∞ Stufen, Charisma)
Überreden (3 / ∞ Stufen, Charisma)
Verhören (3 / ∞ Stufen, Charisma)
Expertenwissen
Lehrer
Unterweisen-"Fertigkeit" (0 / 1 Stufe)
Charismatisch
Einschüchternder Blick (3 / ∞ Stufen, Charisma, EP 20)
Beeindrucken (3 / ∞ Stufen, Charisma)
Viel gereist
Bekannte (0 / 1 Stufe)
Personengedächtnis (0 / 1 Stufe)

Basiswissen
Bodengebundene Fahrzeuge
Bodenfahrzeuge (3 / ∞ Stufen, Reflexe)
Wasserfahrzeuge (3 / ∞ Stufen, Reflexe)
Reiten (0 / ∞ Stufen, Reflexe)
Expertenwissen
Fahrzeug - Bodenmanöver
Fahrzeugmanöver-"Baria Kampfwinde" (0 / 1 Stufe)
Fahrzeugmanöver-"Belkanis Rolle" (0 / 1 Stufe)
Fahrzeugmanöver-"Booster" (0 / 1 Stufe)
Fahrzeugmanöver-"Jokoper Ausweichschwank" (0 / 1 Stufe)
Fahrzeugmanöver-"Trolika Bodenmanöver" (0 / 1 Stufe)
Fahrzeugmanöver-"Merkertaw Manöver" (0 / 1 Stufe)
Fahrzeugmanöver-"Musaker Haarnadelreh" (0 / 1 Stufe)

Basiswissen
Pilot
Luftfahrzeuge (3 / ∞ Stufen, Reflexe)
Raumschiffe Klasse A (3 / ∞ Stufen, Reflexe, L&S)
Mini-Grav-System (3 / ∞ Stufen, Reflexe)
Expertenwissen
Raumpilot
Raumschiffe Klasse B (3 / ∞ Stufen, Reflexe, L&S)
Raumschiffe Klasse C (1 / ∞ Stufen, Reflexe, L&S)
Raumschiffe Klasse D (1 / ∞ Stufen, Reflexe, L&S)
Fahrzeugmanöver-"Meteoriten Looping" (0 / 1 Stufe)
Flugnarr
Flieger As (0 / 1 Stufe)
Bruchpilot (0 / 1 Stufe)
Fahrzeugmanöver-"Verlinkte Waffen" (0 / 1 Stufe)
Jagdpilot
Fahrzeugmanöver-"Iridianischer Sturzflug" (0 / 1 Stufe)
Fahrzeugmanöver-"Triton Kampfschwank" (0 / 1 Stufe)
Fahrzeugmanöver-"Risilianischer Looping" (0 / 1 Stufe)
Fahrzeugmanöver-"Nerilianischer Schwank" (0 / 1 Stufe)

Basiswissen
Mobile Kampfpanzerungen I
Alpha-Anzug (0 / 1 Stufe)
Kampfanzüge (1 / 1 Stufe)
Panzerträger (1 / ∞ Stufen, EP 20)
Expertenwissen
Mobile Kampfpanzerungen II
Beta-Anzug (3 / ∞ Stufen, Reflexe, L&S)
Kampfläufer (3 / ∞ Stufen, Reflexe, L&S)
Fahrzeugmanöver-"Nahkampf" (0 / 1 Stufe)
Fahrzeugmanöver-"Springen" (0 / 1 Stufe)

Basiswissen
Survival
Fallen stellen (3 / ∞ Stufen, Geschick)
Richtungssinn (3 / ∞ Stufen, Intelligenz)
Spurenlesen (3 / ∞ Stufen, Intelligenz)
Survival (3 / ∞ Stufen, Intelligenz)
Seilkunst (3 / ∞ Stufen, Geschick)
Wetter bestimmen (3 / ∞ Stufen, Intelligenz)
Expertenwissen
Umgebungskundig
Fahrtssuche (0 / 1 Stufe)
Ortskenntnisse (0 / 1 Stufe)
Geländekunde-"Typ" (1 / 1 Stufe)

Basiswissen
Soziologie
Geschichte (3 / ∞ Stufen, Intelligenz, L&S)
Heraldik (3 / ∞ Stufen, Intelligenz, L&S)
Jura (3 / ∞ Stufen, Intelligenz, L&S)
Philosophie (3 / ∞ Stufen, Intelligenz, L&S)
Psychologie (3 / ∞ Stufen, Intelligenz, L&S)
Theologie (3 / ∞ Stufen, Intelligenz, L&S)

Basiswissen
Naturwissenschaft
Arcanologie (3 / ∞ Stufen, Intelligenz, L&S)
Chemie (3 / ∞ Stufen, Intelligenz, L&S)
Geologie (3 / ∞ Stufen, Intelligenz, L&S)
Kryptographie (3 / ∞ Stufen, Intelligenz, L&S)
Mathematik (3 / ∞ Stufen, Intelligenz, L&S)
Pharmazie (3 / ∞ Stufen, Intelligenz, L&S)
Physik (3 / ∞ Stufen, Intelligenz, L&S)
Xenologie - "Spezies" (0 / 1 Stufe)
Expertenwissen
Ingenieur
Ingenieurwissen-"Spezialgebiet" (3 / ∞ Stufen, Intelligenz, L&S)

Basiswissen
Computerwissen
Datensuche (3 / ∞ Stufen, Intelligenz, L&S)
Programmieren (3 / ∞ Stufen, Intelligenz, L&S)
Raster (3 / ∞ Stufen, Intelligenz, L&S)

Basiswissen
Biologie
Botanik (3 / ∞ Stufen, Intelligenz, L&S)
Dressur (1 / ∞ Stufen, Intelligenz)
Medizin (3 / ∞ Stufen, Intelligenz, L&S)
Zoologie (3 / ∞ Stufen, Intelligenz, L&S)

Basiswissen
Wirtschaft
Spekulation (3 / ∞ Stufen, Intelligenz, L&S)
Ware einschätzen (3 / ∞ Stufen, Intelligenz, L&S)

Basiswissen
Handwerk
Elektronik (3 / ∞ Stufen, Intelligenz, L&S)
Fernsteuerung-"Fahrzeugfertigkeit" (1 / 1 Stufe)
Mechanik (3 / ∞ Stufen, Geschick, L&S)
Fallentechnik (3 / ∞ Stufen, Geschick)
Sicherheitstechnik (3 / ∞ Stufen, Intelligenz, L&S)
Schlösser öffnen (3 / ∞ Stufen, Intelligenz)
Expertenwissen
Basteln
Basteln (0 / 1 Stufe)
Saboteur (1 / ∞ Stufen)
Schwäche Finden (1 / ∞ Stufen)

Kapitel 3 - Charaktererschaffung

Dietrich (0 / 1 Stufe)
Fälschen (3 / ∞ Stufen, Intelligenz, LBS)
Sprengtechnik (3 / ∞ Stufen, Intelligenz)

Basiswissen
Felddoc
Erste Hilfe (3 / ∞ Stufen, Intelligenz)
Biotech (3 / ∞ Stufen, Intelligenz, LBS)
Expertenwissen
Feldprof
Meditech-Chirurgie (3 / ∞ Stufen, Intelligenz, LBS)
Meditech-Gentechnik (3 / ∞ Stufen, Intelligenz, LBS)

Basiswissen
Magie (2 GP) *1
Kel (3 / ∞ Stufen, Intelligenz, LBS)
Magieverstärkung (0 / ∞ Stufen, 30 EP)
Expertenwissen
Pal-Controller (2 GP)
Pal-Controller-„Spezialisierung“ (1 / 1 Stufe, 100 EP)
Brunk-Schamane (2 GP)
Brunk-Schamane (1 / 1 Stufe)
Rydos-Mönch (2 GP)
Rydos-Mönch (1 / 1 Stufe)
Gruppenkampf (1 / 1 Stufe)
Lebensmeditation (1 / 1 Stufe)
Spezialwaffe - "Aruz-Schwert" (1 / 1 Stufe)
Spezialwaffe - „Katash-Schild“ (1 / 1 Stufe)
Kel-Kämpfer, Ros (2 GP)
Kel-Kämpfer (Ros) (1 / 1 Stufe)
Spezialwaffe - "Nyroq" (0 / 1 Stufe)
Spezialwaffe - "Troka-Kugeln" (0 / 1 Stufe)
Kel-Kämpfer, Syr (2 GP)
Kel-Kämpfer (Syr) (1 / 1 Stufe)
Spezialwaffe - "Florita" (0 / 1 Stufe)
Spezialwaffe - "Kusum-Stern" (0 / 1 Stufe)
Morpher (2 GP)
Morpher (1 / 1 Stufe)