



**entaria**

**Dein Weltraumabenteuer**



## **kapitel 13**

---

# **nichtspielercharaktere**

**„Die Allianz ist vielfällig und genauso können auch deine Gegner sein.“**

# Kapitel 13 - Nichtspielercharaktere

Nichtspielercharaktere.....	3
Morunk (Grunk).....	3
Karank (Grunk).....	3
Qlob (Grunk).....	3
Pemtrac.....	3
Akuaner.....	3
Terraner.....	3
Landoraner.....	3
Walerianer.....	3
Dispak.....	3
Guuz.....	3
Telmar.....	3
MuroSa (Telmar).....	3
Kronomäer.....	3
Briis.....	3
Drah.....	4
Drogolit.....	4
Maderianer.....	4
Typische Personen der Allianz.....	5
Aufklärer.....	5
Ermittlungsbeamter.....	5
Gangmitglieder.....	6
Heavy Armor Trooper.....	6
Kopfgeldjäger.....	6
Kurierbote.....	6
Leibwächter.....	6
Pal-Controller-Heilung.....	6
Pal-Controller-Militär.....	6
Pal-Controller-Straße.....	7
Pal-Controller-Verhör.....	7
Protektor.....	7
Raumpirat.....	8
Schläger.....	8
Sklave.....	8
Sniper.....	8
Soldat.....	8
Steuereintreiber.....	9
Straßenkämpfer.....	9
Straßenpolizist.....	9
Techniker.....	9
Terrorist.....	9
Besondere und bekannte Personen in der Allianz.....	10
Kru Teku.....	10
Gle Tremis.....	10

## Nichtspielercharaktere

Es folgt eine Auflistung vom typischen Vertreter einer Spezies mit deren regeltechnischen Daten. Die angegebenen Werte sind die durchschnittlichen Werte dieser Spezies. Sie können um bis zu zwei Punkte niedriger oder höher sein.

Diese Daten können dazu gebraucht werden, sich eine Übersicht über die verschiedensten Spezies zu machen, oder auch die Daten im Spiel für Zufallsbegegnungen zu verwenden.

### Morunk (Grunk)

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
8	8	5	5	5	5	15
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		15	7	7	4	0

Besonderheit: LV-Augen

### Karank (Grunk)

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
7	7	5	5	6	5	14
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		15	7	7	6	0

Besonderheit: LV-Augen

### Qlob (Grunk)

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
5	5	7	7	6	5	12
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		21	8	7	7	0

Besonderheit: LV-Augen

### Pemtrac

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
6	5	7	7	6	6	13
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		21	8	7	6	0

Besonderheit: -

### Akuaner

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
7	6	5	7	6	3	14
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		19	8	7	7	0

Besonderheit: -

### Terraner

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
6	6	6	6	6	6	13
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		18	7	7	6	0

Besonderheit: Naturtalent

### Landoraner

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
7	7	5	6	5	5	14
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		17	7	7	6	0

Besonderheit: vier Arme, IR-Augen (grau)

### Walerianer

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
5	5	6	6	8	6	12
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		18	7	8	6	0

Besonderheit: Magisch Begabt, Normale-Augen (grau)

### Dispak

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
7	7	5	5	6	6	14
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		15	7	7	6	0

Besonderheit: -

### Guuz

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
5	5	8	6	7	6	12
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		20	7	8	6	0

Besonderheit: Technisch begabt

### Telmar

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
7	6	5	5	6	6	14
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		15	7	7	6	0

Besonderheit: Zwei zusätzliche Tentakelpaare

### MuroSa (Telmar)

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
5	6	6	7	7	5	12
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		20	8	8	6	0

Besonderheit: 2 Arme und zwei Tentakelpaare

### Kronomäer

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
7	7	6	5	5	5	14
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		16	7	7	6	0

Besonderheit: vier Beine, LV-Augen, Erhöhte Tragkraft

### Briis

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
5	6	6	8	5	5	12
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz

## Kapitel 13 - Nichtspielercharaktere

		22	8	7	7	0
--	--	----	---	---	---	---

**Besonderheit:** -

### *Drah*

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
5	5	5	5	8	6	12
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		15	7	8	8	0

**Besonderheit:** Magisch begabt, Essenz Entzug, Modifikation durch den Körperbau

### *Dragolit*

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
7	6	5	5	6	6	14
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		15	7	7	5	0

**Besonderheit:** Regeneration, Ultraschall, Modifikation durch den Körperbau

### *Maderianer*

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
6	5	6	7	7	6	13
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		20	8	8	7	0

**Besonderheit:** -

## Typische Personen der Allianz

Dieser Abschnitt behandelt verschiedene typische Personen von NPCs (Nicht Spieler Charaktere) die ein Charakter auf seinen Reisen treffen kann. Die Liste ist nicht vollständig und auch nicht genau. Die Auflistung gilt als ungefähre Anhaltspunkt welche Fertigkeiten und Ausrüstung eine solche Person besitzen könnte. Sie sollen den Spielleiter helfen, schnell die technischen Daten eines NPCs bereitzustellen, ohne lange sich darüber Gedanken machen zu müssen.

Für das Zusammentreffen mit den Charakteren, sucht sich der Spielleiter erst einmal eine Spezies für den NPC aus. Es werden die oben angegebenen Werte von einem typischen Vertreter einer Spezies benutzt. Dabei werden die Durchschnittswerte notiert. Nun entscheidet sich der Spielleiter für einen Typ von NPC. Zum Beispiel könnte es ein normaler Polizist, ein Schläger oder ähnliches sein.

Bei jedem Typen stehen Angaben über die Fertigkeiten und Ausrüstung. Es werden dabei Angaben über die Höhe der Stufe für die Fertigkeiten gemacht, die durchschnittlich bei Stufe 4 liegen und eine bei Stufe 6.

Die Liste der möglichen Typen zeigen normale bis erfahrende NPCs. Sie besitzen natürlich nicht immer die gleiche Ausrüstung, sondern sie kann durchaus variieren. Manche besitzen Cyberware, manche haben andere Waffen und so weiter.

Ein Profi-NPC, also ein noch mehr als erfahrender NPC, besitzt eine Fertigkeit auf Stufe 8, fünf Fertigkeiten die er auf Stufe 6 besitzt und drei auf Stufe 5. Den Rest der Fertigkeiten liegt auf Stufe 4. Ein Profi-NPC besitzt neben seiner guten Ausrüstung, sehr häufig Cyber- und Genware und manchmal sogar besondere Ausrüstung oder Artefakte.

Ein noch erfahrender NPC, man spricht von einem Veteran, besitzt eine Fertigkeit auf Stufe 10, drei auf Stufe 8, fünf auf Stufe 6, zehn auf Stufe 5 und den Rest seiner Fertigkeiten liegt bei Stufe 4. Er besitzt natürlich noch mehr der angegebenen Fertigkeiten und meistens auch höhere Attributswerte. Der Veteran besitzt eine exzellente Ausrüstung, Cyberware und Genware und mehrerer Artefakte und besondere Ausrüstung.

### Aufklärer

**Fertigkeiten:** Bodenfahrzeuge (4), Erste Hilfe (4), Fallentechnik (4), Fernkampf (6), Nahkampf (4), Navigation Planet (4), Scharfschießen-"Gewehr" (4), Schleichen (4), Survival (4), Tarnen (4), 2x Xenologie

**Ausrüstung:** Panzerjacke, Gewehr mit Bildvergrößerer, Handfeuerwaffe, Messer, 2x Rauch-Wurfgranaten, Tarnanzug, MSU, Fernglas, Com IV, Droge "Speed Heal"

**Beschreibung:** Um etwas über den Feind heraus zu bekommen, helfen nicht nur Spionagesatelliten, sondern auch einzelne Aufklärer. Sie sehen sich die Sachen persönlich an und können davon auch manchmal später berichten.

### Beispiel für Aufklärer

#### Landoraner, Scout

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
5	5	5	8	5	5	12
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		21	8	7	8	4

**Fertigkeiten:** Bodenfahrzeuge (4), Erste Hilfe (4),

Fallentechnik (4), Fernkampfwaffe-"Gewehr" (6), Fernkampfwaffe-"Handfeuerwaffe" (4), Nahkampfwaffe-"Waffenloser Kampf, Schwert" (6), Navigation Planet (8), Scharfschießen-"Gewehr" (4), Schleichen (4), Survival (6), Tarnen (6), Zoologie (6)

**Ausrüstung:** Panzerjacke, Handfeuerwaffe, 2x Messer, 3x Schwert, 2x Rauch-Wurfgranaten, Tarnanzug, MSU, Fernglas, Com IV, Droge "Speed Heal", 2k Credits, Schlafsack, Nahrung für 10 Tage, 20 m Seil,

**Beschreibung:** Ein dünner, schmaler Landoraner. Er trägt ein Schnellfeuergewehr und mehrer kurze Schwerter. Er trägt außer einer

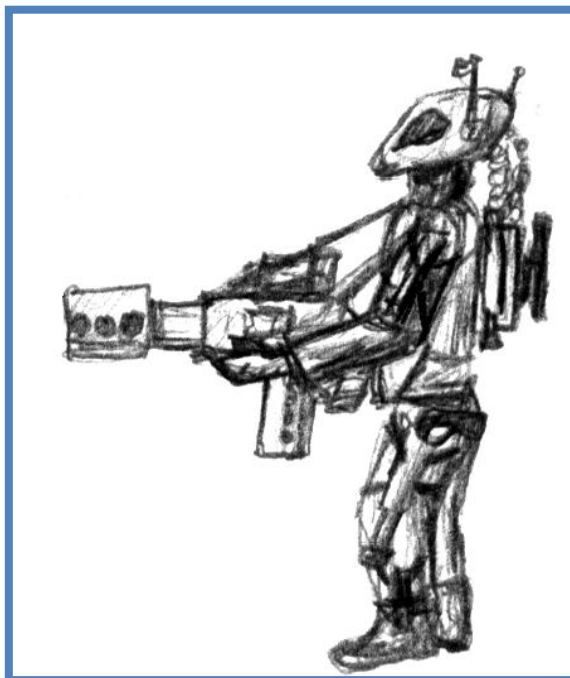
zerrissenen schwarzen Jacke nur eine Tarnhose.

### Ermittlungsbeamter

**Fertigkeiten:** Beschatten (4), Bodenfahrzeuge (4), Gassenwissen (6), Einschüchtern (4), Fernkampf (4), Nahkampf (4), 2x Sprache (3), 2x Sprache (2), Jura (4), Überreden (4), Verhören (4), 2x Xenologie

**Ausrüstung:** Gepanzerte Kleidung, Handfeuerwaffe, Handschellen, Telefon, AV-Rekorder

**Beschreibung:** Der typische Ermittlungsbeamte erhält zu wenige Schlaf und zu wenig Geld. Das gleicht er mit viel Kaffee und viel Schmiergeld wieder aus. Neben der Erfassung von Kriminalfällen für die Statistik, löst er auch manchmal einen Fall.



# Kapitel 13 - Nichtspielercharaktere

## Gangmitglieder

##

### Beispiele für Gangmitglieder:

#### Akuaner, Ganganführer

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
7	6	5	7	6	3	18
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		23(17)	8	7	7(6)	6

**Fertigkeiten:** Ausdauer (4), Betäuben, Einschüchtern (4), Kampftaktik (4), Knochen brechen (4), Nahkampf (6), Fernkampf (9), Umklammern (4), Waffenmeister

**Ausrüstung:** Projektilpistole, Taserknüppel (Erfolgswert 6, Schaden 2+Betäubung), Plattenpanzerweste (Panzerung 5), Cyberware-Dermalpanzerung (Panzerung +1), 300 Credits

**Beschreibung:** Für einen männlichen Akuaner, trägt er sei seinen Haarkamm sehr hoch und spitz zu laufend. Die Kleidung ist etwas herunter gekommen, doch sehr funktionell ausgelegt und scheinbar gepanzert.

#### Terraner, Gangmitglied

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
6	6	6	6	6	6	15
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		22(19)	7	7	6	4

**Fertigkeiten:** Ausdauer (2), Betäuben, Einschüchtern (4), Kampftaktik (4), Knochen brechen (4), Nahkampf (5), Fernkampf (4), Hiebaffen" (4), Umklammern (4)

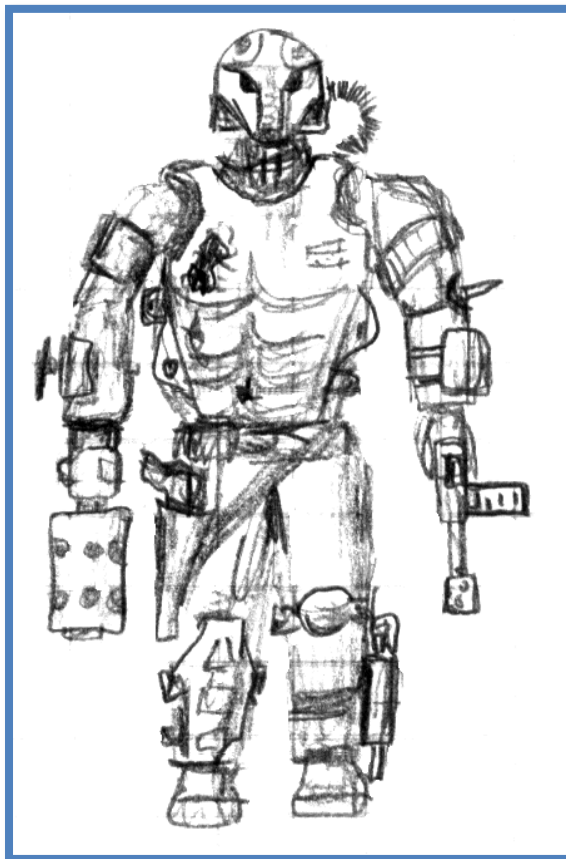
**Ausrüstung:** Projektil-Maschinenpistole (Erfolgswert 4, Schaden 4), Taserknüppel (Erfolgswert 4, Schaden 2+Betäubung), Panzerweste (Panzerung 4), 50 Credits

## Heavy Armor Trooper

**Fertigkeiten:** Alpha-Anzug, Bodenfahrzeug (4), Gyrosystem, Kampfanzug, Kampftaktik (4), Kampfausdauer (4), Laufen (2), Fernkampf (6), Spezialwaffe-"Schwere Waffe", Nahkampf (4), Waffenmeister (1)

**Ausrüstung:** Alpha-Anzug, Schwere Waffe, Messer, 4x Spitter-Wurfgranaten, Com II, Droge "Speed Heal"

**Beschreibung:** Diese Trooper sind die harten Nüsse der Truppe. Häufig bei der Armee



und manchmal auch bei der Polizei, können sie der normalen Bevölkerung sehr gefährlich werden.

## Kopfgeldjäger

**Fertigkeiten:** Betäuben, Beschatten (4), Gassenwissen (4), Fernkampf (6), Nahkampf (4), Jura (4), Schlösser öffnen (4), Schnell ziehen, 2x Sprache (2), 2x Xenologie

**Ausrüstung:** Panzerjacke, Gewehr, Taserknüppel, 2x Blitz-Wurfgranaten, Handschellen

**Beschreibung:** Der Kopfgeldjäger arbeite oft in kleinen Gruppen um gesuchte Personen einzufangen.

## Kurierbote

##

## Leibwächter

##

## Pal-Controller-Heilung

**Fertigkeiten:** Arcanologie (4), Biotech (4), Erste-Hilfe (4), Kel (6), Meditation (4), Pharmazie (4), 3x Sprache (2), 4x Xenologie

**Magie:**

### Blutmeister

Erkennen von Krankheiten, Erkennen von Toxinen, Schmerzen, Stabilisieren, Unkontrollierte Bewegung, Diagnose, Entgiften, Krankheit stoppen, Wunden heilen, Autopsie oder Seele reinigen

**Ausrüstung:** Med-Kit, MSU, Droge "Speed Heal"

**Beschreibung:** In jedem erstklassigem Krankenhaus, oder auch auf dem Schlachtfeld findet man sie. Die magische Unterstützung der Ärzte.

## Pal-Controller-Militär

**Fertigkeiten:** Arcanologie (4), Ausdauer (4), Kampftaktik (4), Kel (6), Magiedämpfung, Magieverstärkung (4), Mentale Sperre (4), Meditation (4), Fernkampf (4), Nahkampf (4)

# Kapitel 13 - Nichtspielercharaktere

**Magie:** Es folgt eine Auflistung der häufigsten Sprüche die bei den Feldzaubern benutzt werden.

## Kampfmagier

Implosion, Kampfflex, Kampfsinne, Netz, Panzer, Waffe blockieren, Zielsicher, Abrissbirne, Feuerball, Giftiger Hauch, Feuerstrahl oder Meteor Hagel

## Psioniker

Aufhalten, Leichter Fall, Lichtbrechen, Schleudern, Zeitkokon, Machtschrei, Pressen, Pyrotechnik, Wesen bewegen, Schlag oder Verformen

## Kreator

Atemwesen, Diener, Mini Kämpfer, Reittier, Lichtblase, Fliegende Sonde, Panzerschirm, Schirm II, Verspiegelte Sphäre, Großer Kämpfer oder Kleine Horde

**Ausrüstung:** Sicherheitspanzerung, Handfeuerwaffe, Droge "Speed Heal", Com I

**Beschreibung:** Auf dem Schlachtfeldern oder zur verteidigung von Privateigentum, werden verschiedenste Controller genutzt. Am häufigsten sind Kampfmagier, Psioniker und Kreator.

## Pal-Controller-Straße

**Fertigkeiten:** Arcanologie (4), Ausdauer (4), Kampftaktik (4), Kel (6), Meditation (4), Fernkampf (6), Nahkampf (6)

**Magie:** Es folgt eine Auflistung der häufigsten Sprüche die bei dem Straßenzauberer benutzt werden.

## Kampfmagier

Implosion, Kampfflex, Kampfsinne, Netz, Panzer, Waffe blockieren, Zielsicher, Abrissbirne, Feuerball, Giftiger Hauch, Feuerstrahl oder Meteor Hagel

## Psioniker

Aufhalten, Leichter Fall, Lichtbrechen, Schleudern, Zeitkokon, Machtschrei, Pressen, Pyrotechnik, Wesen bewegen, Schlag oder Verformen

## Kreator

Atemwesen, Diener, Mini Kämpfer, Reittier, Lichtblase, Fliegende Sonde, Panzerschirm, Schirm II, Verspiegelte Sphäre, Großer Kämpfer oder Kleine Horde

**Ausrüstung:** Panzerjacke oder gepanzerte Kleidung, Handfeuerwaffe, Droge "Speed Heal", Knüppel

**Beschreibung:** In den Straßen, am untersten Ende der Nahrungskette, stehen Gangs und banden denen sehr oft auch Pal-Controller angehören. Am häufigsten sind Kampfmagier, Psioniker und Kreator.

## Beispiel für einen Pal-Controller von der Straße

### Pemtrac, Pal-Controller

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
6	5	7	7	6	6	15
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		23(20)	8	7	6	3

**Fertigkeiten:** Arcanologie (4), Ausdauer (2), Kampftaktik (2), Kel (6), Meditation (2), Fernkampfwaffe-"Handfeuerwaffe" (4), Nahkampfwaffe-"Waffenloser Kampf" (4)

**Magie:** Entladung (4), Energiewesen (2), Schalter (2),

**Ausrüstung:** Projektilpistole (Erfolgswert 2, Schaden 3), Taserknüppel (Erfolgswert 2, Schaden 2+Betäubung), Gepanzerte Kleidung (Panzerung 3), Panzer-Energieschirm, 200 Credits

**Beschreibung:** Ein kleiner dürrer Pemtrac mit dunkelgrüner Haut. Auf der rechten Stirnhälfte, kurz vor dem Ansatz der ersten Hautüberlappungen, besitzt Tran'kl eine Tätowierung einer neongrünen Schlange. Der Pemtrac trägt noble Kleidung in der er etwas verloren aussieht. Zwischen den spitzen Zahnreihen raucht er eine dicke Zigarre.

## Pal-Controller-Verhör

**Fertigkeiten:** Arcanologie (4), Kel (6), Psychologie (4), 3x Sprache (3), 2x Sprache (2), Magieverstärkung (4), Nahkampf (4), Meditation (4), Verhören (4), 4x Xenologie

**Magie:**

## Mentat

Angst, Hypnose, Konzentration, Sinnes Sonde, Suggestion, Gedankenreißer, Konfus, Panik, Wahrheit analysieren, Gedanken Sonde oder Machtsprache

**Ausrüstung:** Knüppel, Lügendetektor, Drogen "Speed-Heal", Droge "Freeze Mind", Droge "Thru Memory"

**Beschreibung:** Bei Verhören werden sehr oft Mentaten eingesetzt. Ihre Dienste werden sowohl von der Polizei und von Geheimdiensten, aber auch von Geheimorganisationen, Megakonzernen und dem organisierten Verbrechen in anspruch genommen.

## Protektor

**Fertigkeiten:** Alpha-Anzug, Arcanologie (4), Ausdauer (8), Einschüchtern (4), Genetische Veränderung, Gyrosystem, Jura (8), Kampfanzug, Kampfinstinkt, Kampftaktik (8), Schnell laden, Fernkampf (8), Nahkampf (8), 3x Sprache (4), Verhören (4), Vertraute Waffe-"ProMega J9", Waffenmeister, 3x Xenologie

**Ausrüstung:** ProMykro K2, ProMega P9, Laserpistole, schwere Kettensäge, 24x Splitter-Werfergranaten, 12x Brand-Werfergranaten, 12x Hochexplosiv-



# Kapitel 13 - Nichtspielercharaktere

Werfergranaten, Droge "Speed Heal", Gewebestabilisator, Neurolink, Dermalpanzerung, Reflexbooster, Smartlink

**Beschreibung:** Ein Protektor stellt das Gesetz dar. Er ist unbestechlich und fast unzerstörbar. Er ist eine Kampfmaschine der das Gesetz vertritt.

## Raumpirat

**Fertigkeiten:** Fliehen, Geländelauf (4), Glücksspiel (4), Null-G, Raumanzug, Fernkampf (6), Spezialwaffe- "Zielsystemwaffe", Nahkampf (4), 2x Sprache (2), 3x Xenologie

**Ausrüstung:** Raumanzug, Panzerjacke, Handfeuerwaffe, Enterhakenwerfer, 2x Splitter-Wurfgranaten

**Beschreibung:** Der Raumpirat ist begierig auf die Eigentümer andere und überfällt deshalb mit seinen Arbeitskollegen, andere Raumschiffe. Eine Tätigkeit die nicht ungefährlich ist und somit sehr hohe Verluste fordert. Manchmal das Leben des Piraten selbst.

## Schläger

**Fertigkeiten:** Ausdauer (4), Betäuben, Einschüchtern (4), Kampftaktik, Knochen brechen (4), Fernkampf (6), Nahkampf (6), Umklammern (4), Waffenmeister

**Ausrüstung:** Panzerjacke, Knüppel

**Beschreibung:** Ein einfacher Typ, der es versteht seine Meinung mittels der Kraft seines Körpers durchzusetzen. Der Schläger wird angeheuert um Schulden einzutreiben und/oder einem gehörig den Arsch zu versohlen.

## Sklave

##

### Beispiel für Sklaven

Terraner, Sklave

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
6	6	6	6	6	6	13
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		18	7	7	6	0

**Fertigkeiten:** nichts von Interesse

**Ausrüstung:** keine

**Beschreibung:** Ausgemergelter Terraner in grau, braunen Lumpen. Um den Hals trägt er einen metallenen Ring. Auf der Stirn ist das Sklavenzeichen eintätowiert. Bei dem Ring handelt es sich um einen Sender und eine ferngesteuerte Sprengvorrichtung.



Wurfgranaten, Messer, Klappspaten, Rucksack, Droge "Speed Heal"

**Beschreibung:** Ein Soldat der Truppe kann kämpfen und saufen. Er hat schon einige Kämpfeinsätze hinter sich und hält sich für den größten.

## Beispiele für Soldaten

Kronmäger, Söldner

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
7	7	6	5	5	5	20
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		20(17)	##	7	5	4

**Fertigkeiten:** LV-Augen, Erhöhte Tragkraft, Kampfausdauer, Ausdauer (4), Erste Hilfe (4), Glücksspiel (4), Kampftaktik (4), Fernkampf (8), Nahkampf (6), Waffenmeister, Kampfgespür 3

## Sniper

**Fertigkeiten:** Ausdauer, Kampftaktik (4), Fernkampf (8), Nahkampf (4), Scharfschießen (8), Schleichen (4), Schnell laden, Tarnen (4), Waffenmeister (1)

**Ausrüstung:** Gepanzerte Kleidung, Scharfschützengewehr mit Bildvergrößerer, Cameleon-Anzug

**Beschreibung:** Der Sniper arbeitet bei der Polizei oder für die Armee. Er gibt sie in Sonderkommandos die für die gehörige Rückendeckung sorgen oder sie erledigt im Alleingang einzelne Ziele.

## Soldat

**Fertigkeiten:** Kampfausdauer, Ausdauer (4), Erste Hilfe (4), Glücksspiel (4), Kampftaktik (4), Fernkampf (6), Nahkampf (4), Waffenmeister (1)

**Ausrüstung:** Panzerweste, Gewehr, 2x Splitter-



# Kapitel 13 - Nichtspielercharaktere

**Ausrüstung:** Panzerweste (Paz:4), Schwerer Bio-Nadelwerfer, Schwere Sporenschleuder, Große Bioklinge, 4x Aerodynamische-Spitter-Wurfgranate, 1x Aerodynamische-Hochexplosiv-Wurfgranate, 1x Aerodynamische-Rauch-Wurfgranate, 1x Aerodynamische-Brand-Wurfgranate, kleine Bioklinge, 20 m Seil, Schlafsack, Taschenlampe, Nahrung für 10 Tage, 2k Credits, Rucksack, 1x Droge "Speed Heal"

**Beschreibung:** Ein schwerer, muskelgestählter Kronomäer in Tarnanzug mit grauweißem Gebirgsmuster. Anstatt der normalen Bewaffnung, besitzt der Söldner Biowaffen.

## Steuereintreiber

**Fertigkeiten:** Bodenfahrzeugen (4), Einschüchtern (4), Fernkampf (6), Jura (4), Gassenwissen (4), Schlösser öffnen (4), Schnell ziehen, 3x Sprache (3), 2x Xenologie

**Ausrüstung:** Sicherheitspanzerung, Handfeuerwaffe, Com II, Stemeisen, Werkzeug-Kit (Schlösser öffnen)

**Beschreibung:** Der Steuereintreiber ist ein lukrativer Job in der Allianz. Beteiligt an den Steuereinnahmen, lebt jedoch dieser Beamte sehr gefährlich. Den nicht jeder Bürger will sich von seinen Hab und Gut einfach trennen, so dass es zu Gewalteinwirkung kommen kann. Steuereintreiber arbeiten somit selten alleine und bringen oft einige Schläger oder Polizisten mit.

## Straßenkämpfer

##

## Straßenpolizist

**Fertigkeiten:** Beschatten (4), Bodenfahrzeuge (4), Einschüchtern (4), Gassenwissen (4), Fernkampf (6), Nahkampf (4), Schnell ziehen, 1x Sprache (3), 2x Sprache (2), 2x Xenologie

**Ausrüstung:** Sicherheitspanzerung, Handfeuerwaffe, Knüppel, Handschellen, Com I

**Beschreibung:** Der Cop auf der Straße kennt den Abschaum der Gosse. Er kann Ladendiebe auf einen Kilometer riechen und erledigt solche Strolche ohne nachher einen Haufen Berichte schreiben zu müssen.

## Beispiele für Straßenpolizisten

Terraner, Offizier

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
6	6	6	6	6	6	17
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		18(17)	7	7	6	2

**Fertigkeiten:** Ausdauer (4), Betäuben, Einschüchtern (6), Knochen brechen (4), Nahkampf (6), Fernkampf (6), Umklammern (4)

**Ausrüstung:** Pumpaktion Schrotgewehr, Taserknüppel, Verstärkte Kleidung (Panzerung 2), 70 Credits

**Beschreibung:** Terraner der eine graue Uniform mit gelben Abzeichen. Kleine gelbe Streifen auf der Schulter weisen ihn als Offizier aus.

Terraner, Polizist

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
6	6	6	6	6	6	15
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		18(17)	7	7	6	2

**Fertigkeiten:** Ausdauer (2), Betäuben, Einschüchtern (4), Knochen brechen (4), Nahkampf (4), Fernkampf (4), Umklammern (4)

**Ausrüstung:** Leichter Schurikenwerfer, Taserknüppel, Verstärkte Kleidung (Panzerung 2), 50 Credits

**Beschreibung:** Terraner der eine graue Uniform mit gelben Abzeichen trägt.

## Techniker

##

## Beispiel für Techniker

Terraner, Techniker

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
6	6	6	6	6	6	13
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		18	7	7	6	0

**Fertigkeiten:** Datensuche (3), Elektronik (4), Mechanik (4), Sicherheitstechnik (4)

**Ausrüstung:** Werkzeug-Kit (Elektronik, Mechanik, Sicherheitstechnik), 50 Credits

**Beschreibung:** Der Terraner eine blaue Uniform trägt und einen kleinen Werkzeugkoffer aus Stoßfesten Material.

## Terrorist

**Fertigkeiten:** Beschatten (4), Fälschen (4), Fernkampf (6), Gassenwissen (4), Jura (4), Sicherheitstechnik (4), Sprengtechnik (4)

**Ausrüstung:** Gepanzerte Kleidung, Handfeuerwaffe, 5x Plastiksprengstoff, 5x Funkzünder, Terminal mit Funksender III

**Beschreibung:** Der Terrorist ist eine, im Dunkeln, arbeitende Gestalt. Er baut kleine Bomben mit dem der versucht große politische Dinge zu bewegen. Ob es funktioniert ist bis heute fraglich.

## Besondere und bekannte Personen in der Allianz

### *Kru Teku*

##Teku (Tuknearnischer Schwerverbrecher. Ist 1250 Jahre alt. Überlebt mit Verjüngen, Körpertausch, Reinkanation und Körpertausch in seinen eigenen Klon. Heute ein Terraner oder Akuaner)

### *Gle Tremis*

(Speeder, Akuaner)

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
8	6	6	9	8	7	15
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		24	9	8	6	0

**Besonderheit:** -

**Fertigkeiten:** Ausdauer (4), Glück, Rasen, Raumschiff Klasse A und B (4), Elektronik (3), Fahrzeugmanöver-"Booster, Deckung, Iridianischen Sturzflug, Trition Kampfschwenk, Meteoriten Looping, Risilianischer Looping, Nerilianischer Schwenk, Tremis Manöver", Flieger As, Ingenieurwissen-"Raumfalttechnik", Luftfahrzeuge (4), Mechanik (3), Naturtalent, Navigation Planet (4), Navigation Weltraum (4), Null-G, Physik (4), Raumanzug, Scharfschießen (8), Fernkampf (12), Nahkampf (5), Spezialwaffe-"Zielsystemwaffe", Sprache-"Ariz (3), Terransich (3), Meritow (3), Onylit (3), Walka (4)", Umklammern (3), Waffenmeister, Xenologie-"Dispak, Terraner, Pemptrac"

**Ausrüstung:** Spezielles Neurolinksystem, spezielles Reflexboostersystem, Smartlink

**Beschreibung:** Wenn es einen akunanischen Helden gibt, dann ist es Gle aus der Tremis Familie. Als Sohn des Zeturian Delka da Tremis geboren, genöß er in frühen Jahren seine ersten Kampfausbildungen, bis er mit 20 Jahren der akunanischen Flotte beitrifft. Steil verlief seine Karriere innerhalb der Armee, wobei er jedoch mehrfach Beförderungen ablehnte um bei den kämpfenden Truppen zu bleiben. Seine größten Erfolge erzielte er bei den Kämpfen um Mizika, des Renrok-Systemes, wo er im Alleingang einen Zerstörer der Zeloaten zerstört. Er benutzte dabei mehrfach ein schwieriges Manöver, das er später seinen Namen gab. Das Tremis Manöver. Ein schwieriger Anflug durch den Antriebsstrahl eines größeren Raumschiffs, um empfindliche Teile des Schiffes zu treffen.

Er besitzt bei heute 66 Auszeichnungen und über 231 bestätigte Abschüsse.

Trotz großer Widerstandes aus dem Hause der Tremis, wurde auf Mesoo'nia ein Zeichentrickserie über Gle Tremis produziert, die bis heute in vier Sprachen übersetzt wurde und sich großer Beliebtheit erfreut.