



**Charaktername** Kyianz Miriuz  
**Spielername**

**Spezies** Pemtrac  
**Geschlecht** weiblich

**Konstitution**

**3**

Retungswurf: 6

**Stärke**

**4**

Retungswurf: 4

**Geschick**

**3**

Retungswurf: 3

**Reflexe**

**6**

Retungswurf: 6

**Intelligenz**

**1**

Retungswurf: 4

**Charisma**

**5**

Retungswurf: 5

**Gesamt EP**  
0

**Ausbau EP**  
0

**Magiepunkte (MP)**

**1**

TempLep:

**Fernkampf**

**1**

**Nahkampf**

**4**

**Initiative**

**8**

**BEW**

**4**

**Ausweichen / Geist / Körper**

**16 / 12 / 12**

**Panzerung**

**2**

**Lebenspunkte (Lep)**

**9**

TempLep: 4

Fernkampfwaffen	Angriff	Schaden	Reichweite	Lade	Attribute
Lasere Waffe 1	1	3 Feuer	Mittel	30	Null-G
	1	0			
	1	0			
	1	0			
	1	0			
	1	0			

Nahkampfwaffen	Angriff	Schaden	Attribute
Waffenloser Kampf	4	1 Hieb	Schwach
Dünne Klinge 1	4	2 Stich	Finesse
Taserstab 1	4	3 Hieb	Bewusstlos, Störung
	4	0	
	4	0	
	4	0	

Panzerung	Name	PAZ	Attribute
Getragen	SymShell-Schall	2	Untarnbar, Lebenspuffer+4, Resistenz-Krankheiten, Resistenz-Drogen, Heilverstärker, Adaptiv, Magiebarriere, Symbiose, Anpassung, Verbindung, Selbstheilend, Handlung Verbergen mit Vorteil
Deckung	Gepanzerter Arm	-	Schild, Flexibel, Nahschutz
Dermal			
Kraftfeld			

**Erlernete Talente**

1: \*SymShell Prägung – "Name der Prägung" (3 Stufen, EP 200)  
 1: \*Schatten (3 Stufen)  
 1: Einschüchternder Blick (1 Stufen, Charisma)  
 1: \*Sozial (3 Stufen)  
 1: Atemlos  
 1: Schwimmer  
 3: Sprache Onylit  
 2: Sprache Ariz

**Besonderheiten**

\*\*Gepanzerter Arm\*\*: Der linke Arm ist stärker gepanzert so das es wie ein Buckler wirkt und somit wie die Ausrüstungs-Attribute Schild, Flexible und Nahschutz wirkt.

**Resi. / Immun. / Empfindlich.**

Immu: Drogen  
 Immu: Krankheiten



**Charaktername** Kyianz Miriuz  
**Spielername**

**Spezies** Pemtrac  
**Geschlecht** weiblich

**Sozialer Rang/Stufe** 3 / 2  
**Lebenshaltungskosten / Monat** 1000 C  
**Beruf** Rang 3 - Steuereintreiber  
**Gestalt** Normal  
**Körpergröße** Mittel 3 KG  
**Tragkraft** 18 Slots  
**Essenz** 0

**Charaktereigenschaften** stolz, dickköpfig, gesellig  
**Nahrung** Fleischfresser, 1/Tag  
**Schlaf** 7h/Tag  
**Altersstufen** 30/40/50/60  
**Alter** 21  
**Art** Humanoide Dracoform, Warmblüter  
**Geschlecht** weiblich  
**Sicht** normaler Sichtbereich, Farbe

**Äußerlichkeiten**  
 Weiche, dunkelgrüne Haut mit dünnen gelben Streifen. Ihre Augen sind ebenfalls hellgelb.

**ÄuDeres**  
 Ihre vor einiger Zeit mühsam zusammengesparte SymShell trägt sie offen, sodass Kleidung für sie eher keine Rolle spielt. Sie trägt eine modische Streifenbemalung an Hinterkopf und Stirn, die ihr einziger Schmuck ist. Sie ist gut aussehend, was sich auch auf andere Spezies auswirkt.

**Persönliche Einstellung**  
 Kyianz ist eine Kämpfernatur, die schon viel Elend erlebt hat und die Ruhe in der Natur liebt, was sie mit ihrer Freundin Val Rizniaan teilt. Sie meidet den offenen Kampf und setzt auf heimliche Taktiken oder ihren Charme. Auf Horat lebt ihre Familie mit ihren zwei Geschwistern, die sie regelmäßig besucht und finanziell unterstützt. Seit ihrer Begegnung mit dem Veh'Reni-Clan auf der Kevil-Station hat sie ein Problem mit dem organisierten Verbrechen.

**Lebenslauf**  
 Kyianz wuchs in einer Familie von Flüchtlingen aus Mokitistan auf. Nach mehreren Aufenthalten in verschiedenen Flüchtlingslagern begann sie als Steuereintreiberin im Bulagus-System zu arbeiten. Die Arbeit war hart und sie musste oft hart durchgreifen, um ihre Forderungen durchzusetzen. Vor einem Jahr kam es auf der Kevil-Station zu einer Auseinandersetzung mit dem Veh'Reni-Clan, bei der sie persönlich so stark unter Druck gesetzt wurde, dass sie sich in das Horat-System versetzen ließ. Seit einiger Zeit erledigt sie kleinere Aufträge für die Grüne Feder, eine Abteilung der inneren Sicherheit des Sonnenreichs. Dabei hat sie den Terraner Ron Freezer kennengelernt, den sie sehr mag und auch den Walerianer Drakam Namku, der ihr mit seiner Aufgeblasenheit manchmal auf die Nerven geht. Als gute Freundin betrachtet sie die Briis Val Rizniaan, die sie während des Zeloatenausbruchs auf Biriu kennengelernt hat und mit der sie seitdem im Horat-System lebt. Sollte sich herausstellen, dass ihr Weg sie zurück ins Bulagus-System führt, würde sie zustimmen, aber sie würde sich nicht sehr wohl dabei fühlen.



**Charaktername** Kyianz Miriuz  
**Spielername**

**Spezies** Pemtrac  
**Geschlecht** weiblich

**Ausrüstung**  
 Einhändige Dünne Klinge  
 Einhändige Laserwaffe  
 Waffenhalter  
 Gepanzerte Kleidung  
 Kleiner Rucksack  
 zwei Satz modische Kleidung  
 Qad  
 Biometer  
 Erweiterte Realität (Holo-Manschette)  
 Schlafsack  
 20m Seil  
 Med-Kit  
 Taschenlampe  
 10x Rationskekse  
 2x Speedheal (A)  
 Eine SymShell mit einer Prägung nach Wahl  
 Chamäleon-Anzug mit einem Bonus +2 anstatt +1.  
 Kontakt bei einem Geheimdienst, Macht 3, Beziehung 3  
 Einhändiger Taserstab, 2 kC  
 Kontakt: Staatswesen, Macht 1, Beziehungsstärke 1  
 Der Kontakt beim Staatswesen ist die Beamtin Sirnora Bahn, die sie aus ihrer Zeit als Steuereintreiberin noch kennt und die in der Verwaltung in Biriu arbeitet.  
 Der Geheimdienstkontakt ist Ryname Lez'hu, ein guter Kontakt bei der Grünen Feder, einer Abteilung der akuanischen Behörde für Innere Sicherheit. Der Kontakt hält sich derzeit im Bulagus-System auf, weil er Hinweisen einer ehemaligen Terroristin der Matris-Gruppe nachgeht.

**Ausrüstung**  
 SymShell Schall  
 Eigenschaften: Initiative +2, Rettungswert-Ausweichen +1, Reflexe +1  
 Besonderheit: Bei der Handlung Verbergen erhält der Träger Vorteil auf seinen Erfolgswurf.  
 Kräfte: Schockwelle, Sonar, Stille  
 Beschreibung: Die Oberfläche der SymShell ist sehr glatt und reflektiert sogar silbern das Licht. An den Schultern befinden sich jeweils ein glattes Horn und an der Hinterkopfparte befindet sich eine größere geschwungene Hornplatte.  
 Kraft: Stille  
 Magiepunkte pro Nutzung: 1 MP  
 Die SymShell erzeugt ein Dämpfungsfeld, das jegliche Geräusche verschluckt, egal ob Schussgeräusche, Explosionen oder Hilferufe und sich mit dem Träger mit bewegt.  
 Wirkungsbereich: 1 Zone / 2 Zonen / 5 Zonen  
 Wirkungsdauer: 1 Minute / 5 Minute / 10 Minute