

Exile

Name: <i>F. Harper</i>	Beruf: <i>Sicherheitsexperte/-in</i>
Geburtsort: <i>Navalia, Arcadia</i>	Alter:
Wohnsitz: <i>Navalia, Arcadia</i>	Einkommen: <i>mittel</i>

Bildung	3	+	-	= 3
Fitness	9	+	-	= 9
Geschicklichkeit	6	+	-	= 6
Persönlichkeit	3	+	-	= 3
Wahrnehmung	9	+	-	= 9

Haarfarbe:	
Augenfarbe:	
Größe:	cm
Gewicht:	kg
Teint:	

Spezialfähigkeiten	
<i>Ausgeprägtes Gehör</i>	40 %
<i>Druckanpassung</i>	50 %
<i>Gefahreninstinkt</i>	40 %
<i>Infrarotsicht</i>	40 %
<i>Nachtsicht</i>	40 %
<i>Strahlungsresistenz</i>	50 %
	%
	%

Notizen zum Hintergrund
Harper hat eine Polizeilaufbahn hinter sich, ist inzwischen aber freiberuflich tätig, und zwar sowohl Personen-, als auch im Objektschutz. Hauptsächlich besteht die Arbeit in der Erstellung von Sicherheitskonzepten.
Weitere Infos auf der Rückseite.

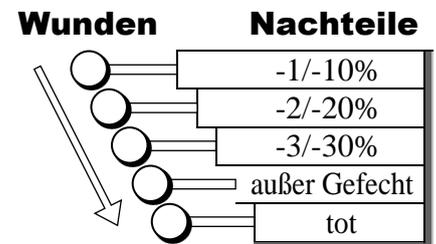
Schwäche
Dunkles Geheimnis (s. Rückseite)

Fertigkeiten

<input type="checkbox"/> Akrobatik (Fx1)	29 %
<input type="checkbox"/> Athletik (Fx5)	65 %
<input type="checkbox"/> Bürokratie (Bx2)	6 %
<input type="checkbox"/> Charme (Px4)	6 %
<input type="checkbox"/> Computer (Bx2)	6 %
<input type="checkbox"/> Einschüchtern (Px2)	46 %
<input type="checkbox"/> Empathie (Wx3)	47 %
<input type="checkbox"/> Fahren (Wx1)	34 %
Fremdsprachen (Bx1)	
<input type="checkbox"/>	%
<input type="checkbox"/>	%
<input type="checkbox"/>	%
Handwerk/Kunst (Gx1)	
<input type="checkbox"/>	%
<input type="checkbox"/>	%
<input type="checkbox"/> Heimlichkeit (Gx3)	28 %
<input type="checkbox"/> Kaltblütigkeit (Px3)	59 %
<input type="checkbox"/> Kämpfen (Fx4)	76 %
<input type="checkbox"/> Kontakte (Px3)	9 %
<input type="checkbox"/> Krafteinsatz (Fx5)	45 %

<input type="checkbox"/> Medizin (Bx1)	33 %
<input type="checkbox"/> Nahkampfwaffen (Fx3)	52 %
<input type="checkbox"/> Orientierung (Wx3)	27 %
Pilot (Wx1)	
<input type="checkbox"/>	%
<input type="checkbox"/>	%
<input type="checkbox"/> Recherche (Bx3)	9 %
<input type="checkbox"/> Schusswaffen (Gx3)	68 %
<input type="checkbox"/> Spurensuche (Wx4)	46 %
Technik (Bx1)	
<input type="checkbox"/>	%
<input type="checkbox"/>	%
<input type="checkbox"/> Tricks (Gx1)	6 %
<input type="checkbox"/> Überleben (Bx2)	6 %
<input type="checkbox"/> Überzeugen (Px3)	9 %
Wissenschaft (Bx1)	
<input type="checkbox"/>	%
<input type="checkbox"/>	%
<input type="checkbox"/>	%
Spezialgebiet: <i>Judo</i>	

Wundschwelle: (Fx2+10)/3 9



Utensilien

Bezugspersonen

Name, Beruf	Art der Beziehung
<i>Tomasz Kozlowski, Personenschützer</i>	<i>Ex-Partner</i>
<i>Gena Marquard, Unternehmensberaterin</i>	<i>Geschäftskontakt</i>

Waffe	Schaden	Reichweite
<i>Faust/Tritt</i>	+2	Kontakt
	+	
	+	
	+	
	+	

Sonstiger Besitz:

Beschreibung der Spezialfähigkeiten

Ausgeprägtes Gehör

Der Charakter hört übermenschlich gut. Die Fertigkeitpunkte dieser Spezialfähigkeit werden bei einer Probe auf Wahrnehmung $\times 10$ als Bonus addiert. Auf die Fertigkeit ausgeprägtes Gehör wird dann gewürfelt, wenn der Charakter Geräusche im Infrarot- und Ultraschallbereich wahrnehmen soll. Die Fähigkeit wirkt außerdem wie das absolute Gehör eines Musikers.

Druckanpassung

Faktor 10 Basis

Ein gelungener Fertigkeitwurf erlaubt die Anpassung an extrem hohen oder niedrigen Druck im Vergleich zum irdischen Normaldruck auf Meereshöhe. Selbst bei einem normalen Fehlschlag wird Schaden durch Druckveränderung halbiert und nur bei einem kritischen Fehler voll angerechnet. Diese Fertigkeit schützt nicht vor Sauerstoffmangel oder absolutem Vakuum. Dies deckt die Fertigkeit *Überleben im Vakuum* ab.

Gefahreninstinkt

Reichweite: Fertigkeitwert in Metern

Ein erfolgreicher Wurf bedeutet, dass der Charakter eine Bedrohung spüren kann, noch bevor er sie bewusst wahrnimmt. Er kann die ungefähre Richtung der Gefahrenquelle ausmachen, so dass er Zeit hat, gerade noch rechtzeitig in Deckung zu springen oder andere Gegenmaßnahmen zu ergreifen. Ein normaler Erfolg verschafft ihm eine Runde Zeit zum Reagieren, ein kritischer Erfolg zwei Runden.

Weitere Informationen zum Hintergrund

Du arbeitest als Einzelunternehmer, hast aber Kontakte zu vielen Spezialisten und „Subunternehmern“, mit denen du je nach Art der Aufträge öfter zusammenarbeitest. Darunter waren auch schon etwas zwielichtige Jobs jenseits der Grenze der Legalität. Als Du bei einem dieser Aufträge von Zeugen überrascht wurdest, hast Du sie kurzerhand getötet, um der Strafverfolgung zu entgehen. Die Personen hatten wahrscheinlich neurale Backups, doch sicher konntest Du Dir da nicht sein. Seitdem setzt Du alles daran, dass die Sache nicht herauskommt. Es scheint aber offenbar niemand dahinter gekommen zu sein.

Infrarotsicht

Reichweite: Sichtkontakt

Der Charakter kann im Infrarotbereich des Lichts sehen, also Wärmestrahlung wahrnehmen. Das gilt für die Körperwärme lebender Wesen ebenso wie für die Hitze von Maschinen und elektrischen Geräten. Der Charakter kann sich bei einem gelungenen Fertigkeitwurf in völliger Dunkelheit orientieren und Details ausmachen wie bei einem erfolgreichen Fertigkeitwurf auf *Spurensuche*.

Nachtsicht

Diese Fähigkeit erlaubt es, bei sehr schlechten Lichtverhältnissen so zu sehen, als wäre es heller Tag. Wann immer man Attribute oder Fertigkeiten einsetzen will, die aufgrund der vorherrschenden Dunkelheit sonst nicht anwendbar wären (wie Wahrnehmung, Kampffertigkeiten und Spurensuche), würfelt man vorher auf diese Fertigkeit. Bei einem Erfolg kann man alle folgenden Aktionen ohne Einschränkungen durchführen.

Strahlungsresistenz

Der Charakter ist für die Dauer seines Fertigkeitwertes in Stunden gegen mittelstarke Strahlung (Radioaktivität, UV etc.) geschützt, für die Dauer seines Fertigkeitwertes in Minuten gegen besonders harte Strahlung (z. B. im freien Weltraum). Danach muss ein Fertigkeitwurf gelingen, um die Schutzdauer um dieselbe Zeitspanne zu verlängern.

Exile

Name: <i>D. Nkosi</i>	Beruf: <i>Xenobiologe/-in</i>
Geburtsort: <i>Kisima, Arcadia</i>	Alter:
Wohnsitz: <i>Navalia, Arcadia</i>	Einkommen: <i>mittel</i>

Bildung	9	+	-	= 9
Fitness	6	+	-	= 6
Geschicklichkeit	5	+	-	= 5
Persönlichkeit	4	+	-	= 4
Wahrnehmung	6	+	-	= 6

Haarfarbe:	
Augenfarbe:	
Größe:	cm
Gewicht:	kg
Teint:	

Spezialfähigkeiten	
Druckanpassung	50 %
Infrarotsicht	50 %
Nachtsicht	45 %
Strahlungsresistenz	50 %
	%
	%
	%
	%

Notizen zum Hintergrund
Nkosi untersucht die einheimischen Lebensformen auf den Planeten und Monden des Systems und ist ständig auf der Suche nach neuen, unentdeckten Arten.

Weitere Infos auf der Rückseite

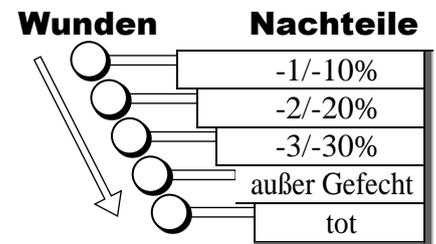
Schwäche
Feinde (s. Rückseite)

Fertigkeiten

<input type="checkbox"/> Akrobatik (Fx1)	26 %
<input type="checkbox"/> Athletik (Fx5)	40 %
<input type="checkbox"/> Bürokratie (Bx2)	18 %
<input type="checkbox"/> Charme (Px4)	16 %
<input type="checkbox"/> Computer (Bx2)	38 %
<input type="checkbox"/> Einschüchtern (Px2)	8 %
<input type="checkbox"/> Empathie (Wx3)	18 %
<input type="checkbox"/> Fahren (Wx1)	36 %
Fremdsprachen (Bx1)	
<input type="checkbox"/>	%
<input type="checkbox"/>	%
<input type="checkbox"/>	%
Handwerk/Kunst (Gx1)	
<input type="checkbox"/>	%
<input type="checkbox"/>	%
<input type="checkbox"/> Heimlichkeit (Gx3)	35 %
<input type="checkbox"/> Kaltblütigkeit (Px3)	32 %
<input type="checkbox"/> Kämpfen (Fx4)	24 %
<input type="checkbox"/> Kontakte (Px3)	12 %
<input type="checkbox"/> Krafteinsatz (Fx5)	30 %

<input type="checkbox"/> Medizin (Bx1)	39 %
<input type="checkbox"/> Nahkampfwaffen (Fx3)	18 %
<input type="checkbox"/> Orientierung (Wx3)	38 %
Pilot (Wx1)	
<input type="checkbox"/>	%
<input type="checkbox"/>	%
<input type="checkbox"/> Recherche (Bx3)	57 %
<input type="checkbox"/> Schusswaffen (Gx3)	35 %
<input type="checkbox"/> Spurensuche (Wx4)	54 %
Technik (Bx1)	
<input type="checkbox"/>	%
<input type="checkbox"/>	%
<input type="checkbox"/> Tricks (Gx1)	5 %
<input type="checkbox"/> Überleben (Bx2)	53 %
<input type="checkbox"/> Überzeugen (Px3)	12 %
Wissenschaft (Bx1)	
<input type="checkbox"/> <i>Biologie</i>	84 %
<input type="checkbox"/> <i>Chemie</i>	54 %
<input type="checkbox"/>	%
Spezialgebiet: <i>Xenobiologie</i>	

Wundschwelle: $(Fx2+10)/3$ 7



Utensilien	

Bezugspersonen

Name, Beruf	Art der Beziehung
<i>Jorge Fuentes, Pilot</i>	<i>Kumpel</i>
<i>Prof. Liliana Matos, Biologin</i>	<i>Vorgesetzte</i>

Waffe	Schaden	Reichweite
Faust/Tritt	+1	Kontakt
	+	
	+	
	+	

Sonstiger Besitz:

Beschreibung der Spezialfähigkeiten

Druckanpassung

Faktor 10 Basis

Ein gelungener Fertigkeitswurf erlaubt die Anpassung an extrem hohen oder niedrigen Druck im Vergleich zum irdischen Normaldruck auf Meereshöhe. Selbst bei einem normalen Fehlschlag wird Schaden durch Druckveränderung halbiert und nur bei einem kritischen Fehler voll angerechnet. Diese Fertigkeit schützt nicht vor Sauerstoffmangel oder absolutem Vakuum. Dies deckt die Fähigkeit *Überleben im Vakuum* ab.

Infrarotsicht

Reichweite: Sichtkontakt

Der Charakter kann im Infrarotbereich des Lichts sehen, also Wärmestrahlung wahrnehmen. Das gilt für die Körperwärme lebender Wesen ebenso wie für die Hitze von Maschinen und elektrischen Geräten. Der Charakter kann sich bei einem gelungenen Fertigkeitswurf in völliger Dunkelheit orientieren und Details ausmachen wie bei einem erfolgreichen Fertigkeitswurf auf *Spurensuche*.

Nachtsicht

Diese Fähigkeit erlaubt es, bei sehr schlechten Lichtverhältnissen so zu sehen, als wäre es heller Tag. Wann immer man Attribute oder Fertigkeiten einsetzen will, die aufgrund der vorherrschenden Dunkelheit sonst nicht anwendbar wären (wie Wahrnehmung, Kampffertigkeiten und Spurensuche), würfelt man vorher auf diese Fertigkeit. Bei einem Erfolg kann man alle folgenden Aktionen ohne Einschränkungen durchführen.

Strahlungsresistenz

Der Charakter ist für die Dauer seines Fertigkeitswertes in Stunden gegen mittelstarke Strahlung (Radioaktivität, UV etc.) geschützt, für die Dauer seines Fertigkeitswertes in Minuten gegen besonders harte Strahlung (z. B. im freien Weltraum). Danach muss ein Fertigkeitswurf gelingen, um die Schutzdauer um dieselbe Zeitspanne zu verlängern.

Weitere Infos zum Hintergrund

Du stehst mit der Universität von Navalía in Verbindung und suchst immer nach interessanten Forschungsprojekten, die es Dir erlauben, Neuland zu betreten. Andererseits schreckst Du auch nicht vor Alleingängen zurück, wenn bürokratische oder gesetzliche Hürden Deiner Neugier im Weg stehen. Mit Deinem Kumpel Jorge hast Du schon öfter heimliche Trips in abgelegene Schutzgebiete unternommen. Dabei habt ihr auch schon das Territorium einiger Gemeinschaften von Auguren und Mandrakes verletzt. Ihr seid trotz gelegentlicher Entdeckung immer wieder entwischt. Die Descendants kennen wahrscheinlich eure Namen nicht, doch leben in der Stadt Navalía auch viele Auguren, die noch Verbindungen in ihre Heimat haben und Dir auf die Schliche kommen könnten. In letzter Zeit hast Du das seltsame Gefühl, beobachtet zu werden, und bist deshalb etwas nervös.

Das letzte, an das Du Dich vor Beginn der Handlung erinnerst, ist, dass Du gerade an der Universität ein neurales Backup anfertigen lässt, eine übliche Sicherheitsmaßnahme.

Beschreibung der Spezialfähigkeiten

Druckanpassung

Faktor 10 Basis

Ein gelungener Fertigkeitswurf erlaubt die Anpassung an extrem hohen oder niedrigen Druck im Vergleich zum irdischen Normaldruck auf Meereshöhe. Selbst bei einem normalen Fehlschlag wird Schaden durch Druckveränderung halbiert und nur bei einem kritischen Fehler voll angerechnet. Diese Fertigkeit schützt nicht vor Sauerstoffmangel oder absolutem Vakuum. Dies deckt die Fähigkeit *Überleben im Vakuum* ab.

Röntgenblick

Dauer: Fertigkeitswert in Sekunden pro Fertigkeitswurf

Der Charakter kann Objekte durchleuchten, um Dinge zu sehen, die dem normalen Auge verborgen sind, wenn ein Wurf auf diese Fertigkeit gelingt.

Weitere Infos zum Hintergrund

Du hast im Rahmen der Ausbildung und Deiner ärztlichen Tätigkeit mehrere Stationen durchlaufen, bist aber jetzt schon die längste Zeit in der Notaufnahme tätig. Die Arbeit nimmt Dich allerdings stark in Anspruch, so dass nur wenig Zeit für Privates bleibt. Deine Beziehung ist kürzlich schon daran gescheitert. Angesichts der Belastung und der zunehmenden Isolierung denkst Du zurzeit über einen beruflichen Wechsel nach, der Dir mehr Freiraum erlaubt.

Das letzte, an das Du Dich vor Beginn der Handlung erinnerst, ist, dass Du gerade in der Klinik ein neurales Backup machen lässt, wie es die meisten Menschen regelmäßig zur Sicherheit anfertigen lassen.

Strahlungsresistenz

Der Charakter ist für die Dauer seines Fertigkeitswertes in Stunden gegen mittelstarke Strahlung (Radioaktivität, UV etc.) geschützt, für die Dauer seines Fertigkeitswertes in Minuten gegen besonders harte Strahlung (z. B. im freien Weltraum). Danach muss ein Fertigkeitswurf gelingen, um die Schutzdauer um dieselbe Zeitspanne zu verlängern.

Beschreibung der Spezialfähigkeiten

Druckanpassung

Faktor 10 Basis

Ein gelungener Fertigkeitswurf erlaubt die Anpassung an extrem hohen oder niedrigen Druck im Vergleich zum irdischen Normaldruck auf Meereshöhe. Selbst bei einem normalen Fehlschlag wird Schaden durch Druckveränderung halbiert und nur bei einem kritischen Fehler voll angerechnet. Diese Fertigkeit schützt nicht vor Sauerstoffmangel oder absolutem Vakuum. Dies deckt die Fähigkeit *Überleben im Vakuum* ab.

Strahlungsresistenz

Der Charakter ist für die Dauer seines Fertigkeitswertes in Stunden gegen mittelstarke Strahlung (Radioaktivität, UV etc.) geschützt, für die Dauer seines Fertigkeitswertes in Minuten gegen besonders harte Strahlung (z. B. im freien Weltraum). Danach muss ein Fertigkeitswurf gelingen, um die Schutzdauer um dieselbe Zeitspanne zu verlängern.

Schmerzresistenz

Wann immer der Charakter starke Schmerzen ertragen muss, wie unter Folter oder bei Verletzungen, würfelt er auf diese Fertigkeit. Bei einem Erfolg registriert er zwar den Schmerz, wird davon aber nicht beeinträchtigt. Verletzungen beeinträchtigen den Charakter nicht so stark wie andere Menschen. Die Abzüge auf Eigenschafts- oder Fertigkeitswürfe werden halbiert und abgerundet.

Temperaturtoleranz

Bei einem erfolgreichen Wurf spürt der Charakter nicht die negativen Auswirkungen extremer Temperatur, unter denen normale Menschen leiden würden. Bei besonders extremen Temperaturen kann ein Malus auf den Wurf angerechnet werden. Man muss entscheiden, ob man gegenüber extremer Hitze, Kälte oder beidem, also generellen Temperaturschwankungen tolerant ist. Schaden durch Hitze *oder* Kälte wird um die Quersumme eines erfolgreichen Würfelwurfes reduziert; ist man gegenüber beidem tolerant, ist der Schutzwert gleich der Einer- *oder* Zehnerstelle des erfolgreichen Wurfes. Der höhere Wert zählt.

Weitere Infos zum Hintergrund

Die Suche nach extremen Erfahrungen und körperlichen Herausforderungen bestimmt Dein Leben. Reguläre Arbeit ist nur ein notwendiges Übel, um aufwändigere Abenteuer zu finanzieren. Ob ausgedehnte Klettertouren am Berg Mashu, Tauchen im Ozean von Buitani oder das Springen von einer Klippe auf einem Mond mit niedriger Gravitation – wichtig ist dabei, Neuland zu betreten und neue Erfahrungen zu sammeln. Diese Erfahrungen verkaufst Du oft im Netz in Form einer Aufzeichnung Deines neuronalen Interfaces. Hin und wieder verdingst Du Dich auch als Reiseleiter(in) oder Sportlehrer(in), aber ungern, weil andere Menschen Dich meistens nur aufhalten und Deine Geduld strapazieren.

Das letzte, an das Du Dich vor Beginn der Handlung erinnerst, ist, dass Du bei Deinem Arzt ein neurales Backup anfertigen lässt, wie Du es in regelmäßigen Abständen routinemäßig machen lässt.

Exile

Name: <i>L. Chang</i>	Beruf: <i>Technoarchäologe/-in</i>
Geburtsort: <i>Anyang, Arcadia</i>	Alter:
Wohnsitz: <i>Navalia, Arcadia</i>	Einkommen: <i>mittel</i>

Bildung	8	+	-	= 8
Fitness	8	+	-	= 8
Geschicklichkeit	5	+	-	= 5
Persönlichkeit	3	+	-	= 3
Wahrnehmung	6	+	-	= 6

Haarfarbe:	
Augenfarbe:	
Größe:	cm
Gewicht:	kg
Teint:	

Spezialfähigkeiten	
<i>Eidetisches Gedächtnis</i>	35 %
<i>Druckanpassung</i>	50 %
<i>Strahlungsresistenz</i>	50 %
<i>Teleskopsicht</i>	45 %
<i>Temperaturtoleranz</i>	45 %
	%
	%
	%

Notizen zum Hintergrund
Chang studiert die technischen Hinterlassenschaften der Zwischenzeitkulturen, um Aufschlüsse über ihre Kultur und den Stand ihrer technischen Entwicklung zu erhalten. Dies umfasst sowohl Relikte in Ruinen auf den Planeten und Monden des Systems, als auch die Fragmente von Raumstation und anderen orbitalen Objekten.

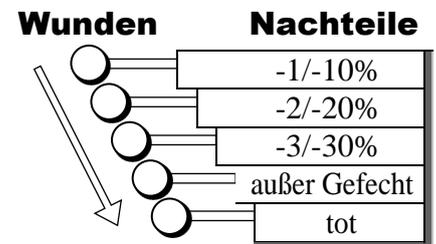
Schwäche
Dunkles Geheimnis (s. Rückseite)

Fertigkeiten

<input type="checkbox"/> Akrobatik (Fx1)	28 %
<input type="checkbox"/> Athletik (Fx5)	55 %
<input type="checkbox"/> Bürokratie (Bx2)	16 %
<input type="checkbox"/> Charme (Px4)	12 %
<input type="checkbox"/> Computer (Bx2)	31 %
<input type="checkbox"/> Einschüchtern (Px2)	6 %
<input type="checkbox"/> Empathie (Wx3)	18 %
<input type="checkbox"/> Fahren (Wx1)	6 %
Fremdsprachen (Bx1)	
<input type="checkbox"/>	%
<input type="checkbox"/>	%
<input type="checkbox"/>	%
Handwerk/Kunst (Gx1)	
<input type="checkbox"/>	%
<input type="checkbox"/>	%
<input type="checkbox"/> Heimlichkeit (Gx3)	15 %
<input type="checkbox"/> Kaltblütigkeit (Px3)	29 %
<input type="checkbox"/> Kämpfen (Fx4)	32 %
<input type="checkbox"/> Kontakte (Px3)	29 %
<input type="checkbox"/> Krafteinsatz (Fx5)	40 %

<input type="checkbox"/> Medizin (Bx1)	8 %
<input type="checkbox"/> Nahkampfwaffen (Fx3)	24 %
<input type="checkbox"/> Orientierung (Wx3)	38 %
Pilot (Wx1)	
<input type="checkbox"/> <i>Shuttle</i>	46 %
<input type="checkbox"/>	%
<input type="checkbox"/> Recherche (Bx3)	64 %
<input type="checkbox"/> Schusswaffen (Gx3)	15 %
<input type="checkbox"/> Spurensuche (Wx4)	34 %
Technik (Bx1)	
<input type="checkbox"/> <i>Raumfahrt</i>	68 %
<input type="checkbox"/> <i>Elektronik</i>	58 %
<input type="checkbox"/> Tricks (Gx1)	5 %
<input type="checkbox"/> Überleben (Bx2)	16 %
<input type="checkbox"/> Überzeugen (Px3)	9 %
Wissenschaft (Bx1)	
<input type="checkbox"/> <i>Archäologie</i>	73 %
<input type="checkbox"/>	%
<input type="checkbox"/>	%
Spezialgebiet: <i>Zwischenzeittechnik</i>	

Wundschwelle: $(Fx2+10)/3$ 9



Utensilien

Bezugspersonen

Name, Beruf	Art der Beziehung
<i>Prof. Zheng He, Museumsleiter</i>	<i>Arbeitgeber</i>
<i>Prof. Sidney Croft, Dozentin</i>	<i>Vorgesetzte</i>

Waffe	Schaden	Reichweite
Faust/Tritt	+2	Kontakt
	+	
	+	
	+	

Sonstiger Besitz:

Beschreibung der Spezialfähigkeiten

Druckanpassung

Faktor 10 Basis

Ein gelungener Fertigkeitwurf erlaubt die Anpassung an extrem hohen oder niedrigen Druck im Vergleich zum irdischen Normaldruck auf Meereshöhe. Selbst bei einem normalen Fehlschlag wird Schaden durch Druckveränderung halbiert und nur bei einem kritischen Fehler voll angerechnet. Diese Fertigkeit schützt nicht vor Sauerstoffmangel oder absolutem Vakuum. Dies deckt die Fähigkeit *Überleben im Vakuum* ab.

Eidetisches Gedächtnis

Der Charakter kann sich die Erinnerung an jeden beliebigen Anblick wie ein Foto vor Augen rufen, wenn der Fertigkeitwurf gelingt. Er kann sich dann jedes einzelne Detail eines früheren Anblicks erinnern. Das gleiche gilt für Geräusche, den Wortlaut beliebiger Gespräche und Zahlen.

Strahlungsresistenz

Der Charakter ist für die Dauer seines Fertigkeitswertes in Stunden gegen mittelstarke Strahlung (Radioaktivität, UV etc.) geschützt, für die Dauer seines Fertigkeitswertes in Minuten gegen besonders harte Strahlung (z. B. im freien Weltraum). Danach muss ein Fertigkeitwurf gelingen, um die Schutzdauer um dieselbe Zeitspanne zu verlängern.

Weitere Infos zum Hintergrund

Du arbeitest sowohl für die Universität, als auch für das archäologische Museum im Rahmen von Ausgrabungen und anderen Forschungsprojekten. Leider sind die Ruinen auf Arcadia selbst meistens nicht offiziell zugänglich, weil Descendants wie z.B. Auguren das Betreten nicht erlauben. Um Deine Neugier und Deinen Forschungsdrang zu befriedigen, hast Du Dich in letzter Zeit auf einige nicht ganz legale, heimliche Untersuchungen und Ausgrabungen eingelassen. Dir ist klar, dass dies Deine Karriere gefährden könnte, falls dies herauskommen sollte, ganz zu schweigen von den Reaktionen der Descendants.

Das letzte, an das Du Dich vor Beginn der Handlung erinnerst, ist, dass Du gerade an der Universität ein neurales Backup anfertigen lässt, eine übliche Sicherheitsmaßnahme.

Teleskopsicht

Vergrößerungsfaktor: 5-fach Basis

Der Charakter kann sich auf weit entfernte Punkte konzentrieren und diese vergrößert sehen wie durch ein Fernglas. Bei einem Erfolg kann er sich innerhalb von zwei Runden auf das Ziel einstellen, bei einem kritischen Erfolg sogar innerhalb von einer Runde.

Temperaturtoleranz

Bei einem erfolgreichen Wurf spürt der Charakter nicht die negativen Auswirkungen extremer Temperatur, unter denen normale Menschen leiden würden. Bei besonders extremen Temperaturen kann ein Malus auf den Wurf angerechnet werden. Man muss entscheiden, ob man gegenüber extremer Hitze, Kälte oder beidem, also generellen Temperaturschwankungen tolerant ist. Schaden durch Hitze *oder* Kälte wird um die Quersumme eines erfolgreichen Würfelwurfes reduziert; ist man gegenüber beidem tolerant, ist der Schutzwert gleich der Einer- *oder* Zehnerstelle des erfolgreichen Wurfes. Der höhere Wert zählt.

Exile

Name: <i>I. Sharma</i>	Beruf: <i>Ingenieur(in)</i>
Geburtsort: <i>Navalia, Arcadia</i>	Alter:
Wohnsitz: <i>Navalia, Arcadia</i>	Einkommen: <i>mittel</i>

Bildung	7	+	-	= 7
Fitness	6	+	-	= 6
Geschicklichkeit	6	+	-	= 6
Persönlichkeit	4	+	-	= 4
Wahrnehmung	7	+	-	= 7

Haarfarbe:	
Augenfarbe:	
Größe:	cm
Gewicht:	kg
Teint:	

Spezialfähigkeiten	
<i>Druckanpassung</i>	50 %
<i>Eidetisches Gedächtnis</i>	30 %
<i>Elektrosicht</i>	60 %
<i>Strahlungsresistenz</i>	50 %
	%
	%
	%
	%

Notizen zum Hintergrund
Sharma arbeitet bei einem Unternehmen, das Lebenserhaltungssysteme für Raumschiffe und Raumstationen herstellt, und ist sowohl mit Installations-, als auch mit Wartungsarbeiten betraut. Dabei sind häufige Reisen erforderlich.
 Weitere Informationen auf der Rückseite

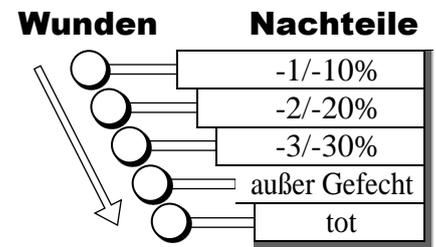
Schwäche
Bakteriophobie

Fertigkeiten

<input type="checkbox"/> Akrobatik (Fx1)	6 %
<input type="checkbox"/> Athletik (Fx5)	30 %
<input type="checkbox"/> Bürokratie (Bx2)	14 %
<input type="checkbox"/> Charme (Px4)	16 %
<input type="checkbox"/> Computer (Bx2)	64 %
<input type="checkbox"/> Einschüchtern (Px2)	8 %
<input type="checkbox"/> Empathie (Wx3)	21 %
<input type="checkbox"/> Fahren (Wx1)	37 %
Fremdsprachen (Bx1)	
<input type="checkbox"/>	%
<input type="checkbox"/>	%
<input type="checkbox"/>	%
Handwerk/Kunst (Gx1)	
<input type="checkbox"/> <i>Elektroinstallation</i>	56 %
<input type="checkbox"/>	%
<input type="checkbox"/> Heimlichkeit (Gx3)	18 %
<input type="checkbox"/> Kaltblütigkeit (Px3)	12 %
<input type="checkbox"/> Kämpfen (Fx4)	24 %
<input type="checkbox"/> Kontakte (Px3)	22 %
<input type="checkbox"/> Krafteinsatz (Fx5)	40 %

<input type="checkbox"/> Medizin (Bx1)	7 %
<input type="checkbox"/> Nahkampfwaffen (Fx3)	18 %
<input type="checkbox"/> Orientierung (Wx3)	21 %
Pilot (Wx1)	
<input type="checkbox"/> <i>Shuttle</i>	37 %
<input type="checkbox"/>	%
<input type="checkbox"/> Recherche (Bx3)	61 %
<input type="checkbox"/> Schusswaffen (Gx3)	18 %
<input type="checkbox"/> Spurensuche (Wx4)	48 %
Technik (Bx1)	
<input type="checkbox"/> <i>Maschinenbau</i>	77 %
<input type="checkbox"/> <i>Elektronik</i>	67 %
<input type="checkbox"/> Tricks (Gx1)	6 %
<input type="checkbox"/> Überleben (Bx2)	14 %
<input type="checkbox"/> Überzeugen (Px3)	12 %
Wissenschaft (Bx1)	
<input type="checkbox"/> <i>Mathematik</i>	47 %
<input type="checkbox"/>	%
<input type="checkbox"/>	%
Spezialgebiet: <i>Versorgungssysteme</i>	

Wundschwelle: $(Fx2+10)/3$ 7



Utensilien	

Bezugspersonen

Name, Beruf	Art der Beziehung
<i>Rani Sharma, Schülerin</i>	<i>Tochter</i>
<i>Hiro Ishida, Chefindgenieur</i>	<i>Vorgesetzter</i>

Waffe	Schaden	Reichweite
<i>Faust/Tritt</i>	+2	Kontakt
	+	
	+	
	+	
	+	

Sonstiger Besitz:	

Beschreibung der Spezialfähigkeiten

Druckanpassung

Faktor 10 Basis

Ein gelungener Fertigkeitwurf erlaubt die Anpassung an extrem hohen oder niedrigen Druck im Vergleich zum irdischen Normaldruck auf Meereshöhe. Selbst bei einem normalen Fehlschlag wird Schaden durch Druckveränderung halbiert und nur bei einem kritischen Fehler voll angerechnet. Diese Fertigkeit schützt nicht vor Sauerstoffmangel oder absolutem Vakuum. Dies deckt die Fähigkeit *Überleben im Vakuum* ab.

Eidetisches Gedächtnis

Der Charakter kann sich die Erinnerung an jeden beliebigen Anblick wie ein Foto vor Augen rufen, wenn der Fertigkeitwurf gelingt. Er kann sich dann jedes einzelne Detail eines früheren Anblicks erinnern. Das gleiche gilt für Geräusche, den Wortlaut beliebiger Gespräche und Zahlen.

Weitere Infos zum Hintergrund

Die anspruchsvolle Arbeit in Verbindung mit den häufigen Reisen belastet die Beziehung zu Deiner Familie, die Dir sehr wichtig ist. Dir liegt viel daran, Zeit mit Deiner Tochter zu verbringen und auch Deine Eltern und sonstigen Verwandten oft genug zu besuchen. Online-Kommunikation ist einfach nicht ausreichend. Obwohl Du Deinen Job sehr gern machst, denkst Du über eine berufliche Veränderung nach.

Das letzte, an das Du Dich vor dem Beginn der Handlung erinnerst, ist, dass Du gerade Dein neurales Backup beim Betriebsarzt erneuern lässt.

Elektrosicht

Reichweite: Sichtkontakt

Der Charakter kann elektromagnetische Felder wahrnehmen, sowohl von elektrischen Geräten als auch von Nervensystemen lebender Wesen. Ein Wurf ist nötig, wenn Details oder sehr schwache elektrische Felder erkannt werden müssen.

Strahlungsresistenz

Der Charakter ist für die Dauer seines Fertigkeitswertes in Stunden gegen mittelstarke Strahlung (Radioaktivität, UV etc.) geschützt, für die Dauer seines Fertigkeitswertes in Minuten gegen besonders harte Strahlung (z. B. im freien Weltraum). Danach muss ein Fertigkeitwurf gelingen, um die Schutzdauer um dieselbe Zeitspanne zu verlängern.

Exile

Name: A.	Taras	Beruf: Bergbauingenier(in)
Geburtsort:		Alter:
Wohnsitz:		Einkommen: mittel

Bildung	5	+	-	= 5
Fitness	6	+	-	= 6
Geschicklichkeit	8	+	-	= 8
Persönlichkeit	4	+	-	= 4
Wahrnehmung	7	+	-	= 7

Haarfarbe:	
Augenfarbe:	
Größe:	cm
Gewicht:	kg
Teint:	

Spezialfähigkeiten	
Druckanpassung	50 %
Infrarotsicht	30 %
Nachtsicht	40 %
Strahlungsresistenz	50 %
Teleskopsicht	30 %
	%
	%
	%

Notizen zum Hintergrund
Taras arbeitet bei einem Bergbauunternehmen und ist überall auf Arcadia und manchmal auch auf anderen Monden im Einsatz. Im betreffenden Arbeitsbereich hat Taras leitende Funktion, aber keine geregelten Arbeitszeiten, die sich je nach Auftragslage ändern. Weitere Informationen auf der Rückseite.

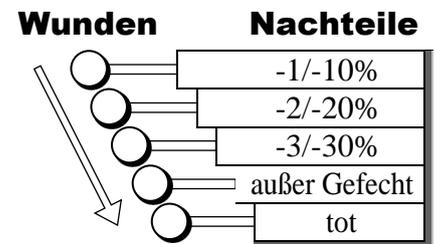
Schwäche
 Zynismus

Fertigkeiten

<input type="checkbox"/> Akrobatik (Fx1)	6 %
<input type="checkbox"/> Athletik (Fx5)	30 %
<input type="checkbox"/> Bürokratie (Bx2)	10 %
<input type="checkbox"/> Charme (Px4)	16 %
<input type="checkbox"/> Computer (Bx2)	50 %
<input type="checkbox"/> Einschüchtern (Px2)	8 %
<input type="checkbox"/> Empathie (Wx3)	21 %
<input type="checkbox"/> Fahren (Wx1)	37 %
Fremdsprachen (Bx1)	
<input type="checkbox"/>	%
<input type="checkbox"/>	%
<input type="checkbox"/>	%
Handwerk/Kunst (Gx1)	
<input type="checkbox"/>	%
<input type="checkbox"/>	%
<input type="checkbox"/> Heimlichkeit (Gx3)	24 %
<input type="checkbox"/> Kaltblütigkeit (Px3)	32 %
<input type="checkbox"/> Kämpfen (Fx4)	24 %
<input type="checkbox"/> Kontakte (Px3)	12 %
<input type="checkbox"/> Krafteinsatz (Fx5)	60 %

<input type="checkbox"/> Medizin (Bx1)	25 %
<input type="checkbox"/> Nahkampfwaffen (Fx3)	18 %
<input type="checkbox"/> Orientierung (Wx3)	41 %
Pilot (Wx1)	
<input type="checkbox"/>	%
<input type="checkbox"/>	%
<input type="checkbox"/> Recherche (Bx3)	15 %
<input type="checkbox"/> Schusswaffen (Gx3)	24 %
<input type="checkbox"/> Spurensuche (Wx4)	38 %
Technik (Bx1)	
<input type="checkbox"/> Bergbau	75 %
<input type="checkbox"/> Sprengtechnik	70 %
<input type="checkbox"/> Tricks (Gx1)	8 %
<input type="checkbox"/> Überleben (Bx2)	30 %
<input type="checkbox"/> Überzeugen (Px3)	12 %
Wissenschaft (Bx1)	
<input type="checkbox"/> Statik	50 %
<input type="checkbox"/> Chemie	25 %
<input type="checkbox"/>	%
Spezialgebiet: Großbohrlochsprengung	

Wundschwelle: $(Fx2+10)/3$ 7



Utensilien

Bezugspersonen

Name, Beruf	Art der Beziehung
Claire Bonnard, Projektleiterin	Vorgesetzte
Arthur Frayn, Geologe	Kollege

Waffe	Schaden	Reichweite
Faust/Tritt	+3	Kontakt
	+	
	+	
	+	

Sonstiger Besitz:

Beschreibung der Spezialfähigkeiten

Druckanpassung

Faktor 10 Basis

Ein gelungener Fertigkeitwurf erlaubt die Anpassung an extrem hohen oder niedrigen Druck im Vergleich zum irdischen Normaldruck auf Meereshöhe. Selbst bei einem normalen Fehlschlag wird Schaden durch Druckveränderung halbiert und nur bei einem kritischen Fehler voll angerechnet. Diese Fertigkeit schützt nicht vor Sauerstoffmangel oder absolutem Vakuum. Dies deckt die Fähigkeit *Überleben im Vakuum* ab.

Infrarotsicht

Reichweite: Sichtkontakt

Der Charakter kann im Infrarotbereich des Lichts sehen, also Wärmestrahlung wahrnehmen. Das gilt für die Körperwärme lebender Wesen ebenso wie für die Hitze von Maschinen und elektrischen Geräten. Der Charakter kann sich bei einem gelungenen Fertigkeitwurf in völliger Dunkelheit orientieren und Details ausmachen wie bei einem erfolgreichen Fertigkeitwurf auf *Spurensuche*.

Nachtsicht

Diese Fähigkeit erlaubt es, bei sehr schlechten Lichtverhältnissen so zu sehen, als wäre es heller Tag. Wann immer man Attribute oder Fertigkeiten einsetzen will, die aufgrund der vorherrschenden Dunkelheit sonst nicht anwendbar wären (wie Wahrnehmung, Kampffertigkeiten und Spurensuche), würfelt man vorher auf diese Fertigkeit. Bei einem Erfolg kann man alle folgenden Aktionen ohne Einschränkungen durchführen.

Strahlungsresistenz

Der Charakter ist für die Dauer seines Fertigkeitswertes in Stunden gegen mittelstarke Strahlung (Radioaktivität, UV etc.) geschützt, für die Dauer seines Fertigkeitswertes in Minuten gegen besonders harte Strahlung (z. B. im freien Weltraum). Danach muss ein Fertigkeitwurf gelingen, um die Schutzdauer um dieselbe Zeitspanne zu verlängern.

Teleskopsicht

Vergrößerungsfaktor: 5-fach Basis

Der Charakter kann sich auf weit entfernte Punkte konzentrieren und diese vergrößert sehen wie durch ein Fernglas. Bei einem Erfolg kann er sich innerhalb von zwei Runden auf das Ziel einstellen, bei einem kritischen Erfolg sogar innerhalb von einer Runde.

Weitere Infos zum Hintergrund

Du versuchst Deinen Job zwar so gut wie möglich zu machen, doch ist er für Dich nicht alles im Leben. Zwischen den Aufträgen versuchst Du das Leben zu genießen, Dich zu entspannen und zu feiern. Momentan beginnt wieder eine längere arbeitsfreie Phase, die Du mit verschiedenen Freizeitaktivitäten ausfüllen willst. Vorher willst Du aber eine längst überfällige Aktualisierung Deines neuronalen Backups vornehmen lassen. Das letzte, an das Du Dich vor Beginn der Handlung erinnerst, ist, wie Du zu diesem Zweck im Behandlungsraum des Krankenhauses liegst



Name: <i>F. Harper</i>	Beruf: <i>Sicherheitsexperte/-in</i>
Geburtsort: <i>Navalia, Arcadia</i>	Alter:
Wohnsitz: <i>Navalia, Arcadia</i>	Einkommen: <i>mittel</i>

Bildung	●●○○○ ○ (-○○)
Fitness	●●●○○ ○ (-○○)
Geschicklichkeit	●●●○○ ○ (-○○)
Persönlichkeit	●○○○○ ○ (-○○)
Wahrnehmung	●●●●○ ○ (-○○)

Haarfarbe:	
Augenfarbe:	
Größe:	cm
Gewicht:	kg
Teint:	

Spezialfähigkeiten	
<i>Ausgeprägtes Gehör</i>	●●○○○
<i>Druckanpassung</i>	●●●○○
<i>Gefahreninstinkt</i>	●●○○○
<i>Infrarotsicht</i>	●●○○○
<i>Nachtsicht</i>	●●○○○
<i>Strahlungsresistenz</i>	●●●○○
	○○○○○
	○○○○○

Notizen zum Hintergrund
Harper hat eine Polizeilaufbahn hinter sich, ist inzwischen aber freiberuflich tätig, und zwar sowohl Personen-, als auch im Objektschutz. Hauptsächlich besteht die Arbeit in der Erstellung von Sicherheitskonzepten.
 Weitere Infos auf der Rückseite.

Schwäche
Dunkles Geheimnis (s. Rückseite)

Fertigkeiten

<input type="checkbox"/> Akrobatik (F)	●○○○○
<input type="checkbox"/> Athletik (F)	●●●○○
<input type="checkbox"/> Bürokratie (B)	○○○○○
<input type="checkbox"/> Charme (P)	●○○○○
<input type="checkbox"/> Computer (B)	●○○○○
<input type="checkbox"/> Einschüchtern (P)	●●○○○
<input type="checkbox"/> Empathie (W)	●●○○○
<input type="checkbox"/> Fahren (W)	●●○○○
Fremdsprachen (B)	
<input type="checkbox"/>	○○○○○
<input type="checkbox"/>	○○○○○
<input type="checkbox"/>	○○○○○
Handwerk/Kunst (G)	
<input type="checkbox"/>	○○○○○
<input type="checkbox"/>	○○○○○
<input type="checkbox"/> Heimlichkeit (G)	●○○○○
<input type="checkbox"/> Kaltblütigkeit (P)	●●●○○
<input type="checkbox"/> Kämpfen (F)	●●●●○
<input type="checkbox"/> Kontakte (P)	●○○○○
<input type="checkbox"/> Krafteinsatz (F)	●●○○○

<input type="checkbox"/> Medizin (B)	●●○○○
<input type="checkbox"/> Nahkampfwaffen (F)	●●●○○
<input type="checkbox"/> Orientierung (W)	●○○○○
Pilot (W)	
<input type="checkbox"/>	○○○○○
<input type="checkbox"/>	○○○○○
<input type="checkbox"/> Recherche (B)	●○○○○
<input type="checkbox"/> Schusswaffen (G)	●●●○○
<input type="checkbox"/> Spurensuche (W)	●●○○○
Technik (B)	
<input type="checkbox"/>	○○○○○
<input type="checkbox"/>	○○○○○
<input type="checkbox"/> Tricks (G)	○○○○○
<input type="checkbox"/> Überleben (B)	○○○○○
<input type="checkbox"/> Überzeugen (P)	●○○○○
Wissenschaft (B)	
<input type="checkbox"/>	○○○○○
<input type="checkbox"/>	○○○○○
<input type="checkbox"/>	○○○○○
Spezialgebiet: <i>Judo</i>	

Schadensminderung (F/3) 1

Wunden	Wirkungen
<input type="radio"/> 1	keine Nachteile
<input type="radio"/> 2	kurz im Nachteil*
<input type="radio"/> 3	ständig im Nachteil
<input type="radio"/> 4	außer Gefecht
<input type="radio"/> 5	dem Tode nah
<input type="radio"/> 6	tot

*Nachteil: Würfe nur mit 2 Würfeln

Utensilien

Bezugspersonen

Name, Beruf	Art der Beziehung
<i>Tomasz Kozlowski, Personenschützer</i>	<i>Ex-Partner</i>
<i>Gena Marquard, Unternehmensberaterin</i>	<i>Geschäftskontakt</i>

Waffe	Schaden	Reichweite
Faust/Tritt	+ 1	Kontakt
	+	
	+	
	+	
	+	

Sonstiger Besitz:

Beschreibung der Spezialfähigkeiten

Ausgeprägtes Gehör

Der Charakter hört übermenschlich gut. Die Erfolge eines Wurfes werden als Bonus zur Eigenschaft *Wahrnehmung* addiert. Auf die Fertigkeit ausgeprägtes Gehör wird dann gewürfelt, wenn der Charakter Geräusche im Infra- und Ultraschallbereich wahrnehmen soll. Die Fähigkeit wirkt außerdem wie das absolute Gehör eines Musikers.

Druckanpassung

Ein gelungener Fertigkeitwurf erlaubt die Anpassung an extrem hohen oder niedrigen Druck im Vergleich zum irdischen Normaldruck auf Meereshöhe. Die Erfolge werden als Bonus auf die Schadensminderung bei Schäden durch Druckveränderung angerechnet. Diese Fertigkeit schützt nicht vor Sauerstoffmangel oder absolutem Vakuum. Dies deckt die Fertigkeit *Überleben im Vakuum* ab.

Gefahreninstinkt

Ein erfolgreicher Wurf bedeutet, dass der Charakter eine Bedrohung spüren kann, noch bevor er sie bewusst wahrnimmt. Er kann die ungefähre Richtung der Gefahrenquelle ausmachen, so dass er Zeit hat, gerade noch rechtzeitig in Deckung zu springen oder andere Gegenmaßnahmen zu ergreifen. Jeder Erfolg verschafft eine Kampfrunde Zeit vor dem Eintreten der Gefahr.

Weitere Informationen zum Hintergrund

Du arbeitest als Einzelunternehmer, hast aber Kontakte zu vielen Spezialisten und „Subunternehmern“, mit denen du je nach Art der Aufträge öfter zusammenarbeitest. Darunter waren auch schon etwas zwielichtige Jobs jenseits der Grenze der Legalität. Als Du bei einem dieser Aufträge von Zeugen überrascht wurdest, hast Du sie kurzerhand getötet, um der Strafverfolgung zu entgehen. Die Personen hatten wahrscheinlich neurale Backups, doch sicher konntest Du Dir da nicht sein. Seitdem setzt Du alles daran, dass die Sache nicht herauskommt. Es scheint aber offenbar niemand dahinter gekommen zu sein.

Infrarotsicht

Reichweite: Sichtkontakt

Der Charakter kann im Infrarotbereich des Lichts sehen, also Wärmestrahlung wahrnehmen. Das gilt für die Körperwärme lebender Wesen ebenso wie für die Hitze von Maschinen und elektrischen Geräten. Der Charakter kann sich bei einem gelungenen Fertigkeitwurf in völliger Dunkelheit orientieren und Details ausmachen wie bei einem erfolgreichen Fertigkeitwurf auf *Spurensuche*.

Nachtsicht

Diese Fähigkeit erlaubt es, bei sehr schlechten Lichtverhältnissen so zu sehen, als wäre es heller Tag. Wann immer man Attribute oder Fertigkeiten einsetzen will, die aufgrund der vorherrschenden Dunkelheit sonst nicht anwendbar wären (wie *Wahrnehmung*, *Kampffertigkeiten* und *Spurensuche*), würfelt man vorher auf diese Fertigkeit. Gelingt der Wurf, kann man alle folgenden Aktionen ohne Einschränkungen durchführen. Je dunkler es ist, desto mehr Erfolge benötigt man.

Strahlungsresistenz

Der Charakter ist für zwei Stunden pro Fertigkeitpunkt gegen mittelstarke Strahlung (Radioaktivität, UV etc.) und für zwei Minuten pro Fertigkeitpunkt gegen besonders harte Strahlung (z. B. im freien Weltraum) geschützt. Jeder Erfolg verlängert die Dauer des Schutzes um drei Stunden bzw. Minuten.



Name: <i>D. Nkosi</i>	Beruf: <i>Xenobiologe/-in</i>
Geburtsort: <i>Kisima, Arcadia</i>	Alter:
Wohnsitz: <i>Navalia, Arcadia</i>	Einkommen: <i>mittel</i>

Bildung	●●●●○ ○ (-○○)
Fitness	●●●○○ ○ (-○○)
Geschicklichkeit	●●●○○ ○ (-○○)
Persönlichkeit	●●○○○ ○ (-○○)
Wahrnehmung	●●●○○ ○ (-○○)

Haarfarbe:	
Augenfarbe:	
Größe:	cm
Gewicht:	kg
Teint:	

Spezialfähigkeiten	
Druckanpassung	●●●○○
Infrarotsicht	●●●○○
Nachtsicht	●●○○○
Strahlungsresistenz	●●●○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○

Notizen zum Hintergrund
<i>Nkosi untersucht die einheimischen Lebensformen auf den Planeten und Monden des Systems und ist ständig auf der Suche nach neuen, unentdeckten Arten.</i>
<i>Weitere Infos auf der Rückseite</i>

Schwäche
<i>Feinde (s. Rückseite)</i>

Fertigkeiten

<input type="checkbox"/> Akrobatik (F)	●○○○○
<input type="checkbox"/> Athletik (F)	●●○○○
<input type="checkbox"/> Bürokratie (B)	○○○○○
<input type="checkbox"/> Charme (P)	●○○○○
<input type="checkbox"/> Computer (B)	●○○○○
<input type="checkbox"/> Einschüchtern (P)	○○○○○
<input type="checkbox"/> Empathie (W)	●○○○○
<input type="checkbox"/> Fahren (W)	●●○○○
Fremdsprachen (B)	
<input type="checkbox"/>	○○○○○
<input type="checkbox"/>	○○○○○
<input type="checkbox"/>	○○○○○
Handwerk/Kunst (G)	
<input type="checkbox"/>	○○○○○
<input type="checkbox"/>	○○○○○
<input type="checkbox"/> Heimlichkeit (G)	●●○○○
<input type="checkbox"/> Kaltblütigkeit (P)	●●○○○
<input type="checkbox"/> Kämpfen (F)	●○○○○
<input type="checkbox"/> Kontakte (P)	●○○○○
<input type="checkbox"/> Krafteinsatz (F)	●○○○○

<input type="checkbox"/> Medizin (B)	●●○○○
<input type="checkbox"/> Nahkampfwaffen (F)	●○○○○
<input type="checkbox"/> Orientierung (W)	●●○○○
Pilot (W)	
<input type="checkbox"/>	○○○○○
<input type="checkbox"/>	○○○○○
<input type="checkbox"/> Recherche (B)	●●●○○
<input type="checkbox"/> Schusswaffen (G)	●●○○○
<input type="checkbox"/> Spurensuche (W)	●●●○○
Technik (B)	
<input type="checkbox"/>	○○○○○
<input type="checkbox"/>	○○○○○
<input type="checkbox"/> Tricks (G)	○○○○○
<input type="checkbox"/> Überleben (B)	●●●○○
<input type="checkbox"/> Überzeugen (P)	●○○○○
Wissenschaft (B)	
<input type="checkbox"/> <i>Biologie</i>	●●●●○
<input type="checkbox"/> <i>Chemie</i>	●●●○○
<input type="checkbox"/>	○○○○○
Spezialgebiet: <i>Xenobiologie</i>	

Schadensminderung (F/3)	1
-------------------------	---

Wunden	Wirkungen
○ 1	keine Nachteile
○ 2	kurz im Nachteil*
○ 3	ständig im Nachteil
○ 4	außer Gefecht
○ 5	dem Tode nah
○ 6	tot

*Nachteil: Würfe nur mit 2 Würfeln

Utensilien

Bezugspersonen

Name, Beruf	Art der Beziehung
<i>Jorge Fuentes, Pilot</i>	<i>Kumpel</i>
<i>Prof. Liliana Matos, Biologin</i>	<i>Vorgesetzte</i>

Waffe	Schaden	Reichweite
Faust/Tritt	+ 1	Kontakt
	+	
	+	
	+	
	+	

Sonstiger Besitz:

Beschreibung der Spezialfähigkeiten

Druckanpassung

Ein gelungener Fertigkeitswurf erlaubt die Anpassung an extrem hohen oder niedrigen Druck im Vergleich zum irdischen Normaldruck auf Meereshöhe. Die Erfolge werden als Bonus auf die Schadensminderung bei Schäden durch Druckveränderung angerechnet. Diese Fertigkeit schützt nicht vor Sauerstoffmangel oder absolutem Vakuum. Dies deckt die Fertigkeit *Überleben im Vakuum* ab.

Infrarotsicht

Reichweite: Sichtkontakt

Der Charakter kann im Infrarotbereich des Lichts sehen, also Wärmestrahlung wahrnehmen. Das gilt für die Körperwärme lebender Wesen ebenso wie für die Hitze von Maschinen und elektrischen Geräten. Der Charakter kann sich bei einem gelungenen Fertigkeitswurf in völliger Dunkelheit orientieren und Details ausmachen wie bei einem erfolgreichen Fertigkeitswurf auf *Spurensuche*.

Nachtsicht

Diese Fähigkeit erlaubt es, bei sehr schlechten Lichtverhältnissen so zu sehen, als wäre es heller Tag. Wann immer man Attribute oder Fertigkeiten einsetzen will, die aufgrund der vorherrschenden Dunkelheit sonst nicht anwendbar wären (wie Wahrnehmung, Kampffertigkeiten und Spurensuche), würfelt man vorher auf diese Fertigkeit. Gelingt der Wurf, kann man alle folgenden Aktionen ohne Einschränkungen durchführen. Je dunkler es ist, desto mehr Erfolge benötigt man.

Strahlungsresistenz

Der Charakter ist für zwei Stunden pro Fertigkeitspunkt gegen mittelstarke Strahlung (Radioaktivität, UV etc.) und für zwei Minuten pro Fertigkeitspunkt gegen besonders harte Strahlung (z. B. im freien Weltraum) geschützt. Jeder Erfolg verlängert die Dauer des Schutzes um drei Stunden bzw. Minuten.

Weitere Informationen zum Hintergrund

Du stehst mit der Universität von Navalía in Verbindung und suchst immer nach interessanten Forschungsprojekten, die es Dir erlauben, Neuland zu betreten. Andererseits schreckst Du auch nicht vor Alleingängen zurück, wenn bürokratische oder gesetzliche Hürden Deiner Neugier im Weg stehen. Mit Deinem Kumpel Jorge hast Du schon öfter heimliche Trips in abgelegene Schutzgebiete unternommen. Dabei habt ihr auch schon das Territorium einiger Gemeinschaften von Auguren und Mandrakes verletzt. Ihr seid trotz gelegentlicher Entdeckung immer wieder entwischt. Die Descendants kennen wahrscheinlich eure Namen nicht, doch leben in der Stadt Navalía auch viele Auguren, die noch Verbindungen in ihre Heimat haben und Dir auf die Schliche kommen könnten. In letzter Zeit hast Du das seltsame Gefühl, beobachtet zu werden, und bist deshalb etwas nervös.

Das letzte, an das Du Dich vor Beginn der Handlung erinnerst, ist, dass Du gerade an der Universität ein neurales Backup anfertigen lässt, eine übliche Sicherheitsmaßnahme.



Name: A. <i>Marquez</i>	Beruf: <i>Arzt/Ärztin</i>
Geburtsort: <i>San José, Arcadia</i>	Alter:
Wohnsitz: <i>Navalia, Arcadia</i>	Einkommen: <i>Mittel</i>

Bildung	●●●●○ ○ (-○○)
Fitness	●●●○○ ○ (-○○)
Geschicklichkeit	●●●○○ ○ (-○○)
Persönlichkeit	●●○○○ ○ (-○○)
Wahrnehmung	●●●○○ ○ (-○○)

Haarfarbe:	
Augenfarbe:	
Größe:	cm
Gewicht:	kg
Teint:	

Spezialfähigkeiten	
Druckanpassung	●●●○○
Röntgenblick	●●●●○
Strahlungsresistenz	●●●○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○

Notizen zum Hintergrund
<i>Marquez ist Allgemeinmediziner(in) und arbeitet zurzeit in der Notaufnahme des Städtischen Krankenhauses von Navalia.</i>
<i>Weitere Infos auf der Rückseite</i>

Schwäche
<i>Beginnender Burnout</i>

Fertigkeiten

<input type="checkbox"/> Akrobatik (F)	○○○○○
<input type="checkbox"/> Athletik (F)	●●○○○
<input type="checkbox"/> Bürokratie (B)	●●○○○
<input type="checkbox"/> Charme (P)	●○○○○
<input type="checkbox"/> Computer (B)	●●○○○
<input type="checkbox"/> Einschüchtern (P)	○○○○○
<input type="checkbox"/> Empathie (W)	●●○○○
<input type="checkbox"/> Fahren (W)	○○○○○
Fremdsprachen (B)	
<input type="checkbox"/> <i>Latein</i>	●●○○○
<input type="checkbox"/>	○○○○○
<input type="checkbox"/>	○○○○○
Handwerk/Kunst (G)	
<input type="checkbox"/>	○○○○○
<input type="checkbox"/>	○○○○○
<input type="checkbox"/> Heimlichkeit (G)	●○○○○
<input type="checkbox"/> Kaltblütigkeit (P)	●●●○○
<input type="checkbox"/> Kämpfen (F)	●○○○○
<input type="checkbox"/> Kontakte (P)	●○○○○
<input type="checkbox"/> Krafteinsatz (F)	●●○○○

<input type="checkbox"/> Medizin (B)	●●●●○
<input type="checkbox"/> Nahkampfwaffen (F)	●○○○○
<input type="checkbox"/> Orientierung (W)	●○○○○
Pilot (W)	
<input type="checkbox"/>	○○○○○
<input type="checkbox"/>	○○○○○
<input type="checkbox"/> Recherche (B)	●●●○○
<input type="checkbox"/> Schusswaffen (G)	●○○○○
<input type="checkbox"/> Spurensuche (W)	●●●○○
Technik (B)	
<input type="checkbox"/>	○○○○○
<input type="checkbox"/>	○○○○○
<input type="checkbox"/> Tricks (G)	○○○○○
<input type="checkbox"/> Überleben (B)	○○○○○
<input type="checkbox"/> Überzeugen (P)	●●○○○
Wissenschaft (B)	
<input type="checkbox"/> <i>Biologie</i>	●●●○○
<input type="checkbox"/> <i>Chemie</i>	●●●○○
<input type="checkbox"/>	○○○○○
Spezialgebiet: <i>Notfallmedizin</i>	

Schadensminderung (F/3)	1
-------------------------	---

Wunden	Wirkungen
○ 1	keine Nachteile
○ 2	kurz im Nachteil*
○ 3	ständig im Nachteil
○ 4	außer Gefecht
○ 5	dem Tode nah
○ 6	tot

*Nachteil: Würfe nur mit 2 Würfeln

Utensilien

Bezugspersonen

Name, Beruf	Art der Beziehung
<i>Dr. Priya Chandra, Chefärztin</i>	<i>Vorgesetzte</i>
<i>Dr. Matthew Wong, Chirurg</i>	<i>Kollege</i>

Waffe	Schaden	Reichweite
Faust/Tritt	+ 1	Kontakt
	+	
	+	
	+	
	+	

Sonstiger Besitz:

Beschreibung der Spezialfähigkeiten

Druckanpassung

Ein gelungener Fertigkeitswurf erlaubt die Anpassung an extrem hohen oder niedrigen Druck im Vergleich zum irdischen Normaldruck auf Meereshöhe. Die Erfolge werden als Bonus auf die Schadensminderung bei Schäden durch Druckveränderung angerechnet. Diese Fertigkeit schützt nicht vor Sauerstoffmangel oder absolutem Vakuum. Dies deckt die Fertigkeit *Überleben im Vakuum* ab.

Röntgenblick

Der Charakter kann Objekte durchleuchten, um Dinge zu sehen, die dem normalen Auge verborgen sind, wenn ein Wurf auf diese Fertigkeit gelingt. Je mehr Erfolge, desto mehr Details werden erkannt.

Strahlungsresistenz

Der Charakter ist für zwei Stunden pro Fertigkeitspunkt gegen mittelstarke Strahlung (Radioaktivität, UV etc.) und für zwei Minuten pro Fertigkeitspunkt gegen besonders harte Strahlung (z. B. im freien Weltraum) geschützt. Jeder Erfolg verlängert die Dauer des Schutzes um drei Stunden bzw. Minuten.

Weitere Infos zum Hintergrund

Du hast im Rahmen der Ausbildung und Deiner ärztlichen Tätigkeit mehrere Stationen durchlaufen, bist aber jetzt schon die längste Zeit in der Notaufnahme tätig. Die Arbeit nimmt Dich allerdings stark in Anspruch, so dass nur wenig Zeit für Privates bleibt. Deine Beziehung ist kürzlich schon daran gescheitert. Angesichts der Belastung und der zunehmenden Isolierung denkst Du zurzeit über einen beruflichen Wechsel nach, der Dir mehr Freiraum erlaubt.

Das letzte, an das Du Dich vor Beginn der Handlung erinnerst, ist, dass Du gerade in der Klinik ein neurales Backup machen lässt, wie es die meisten Menschen regelmäßig zur Sicherheit anfertigen lassen.



Name: G. <i>Lindholm</i>	Beruf: <i>Extremsportler(in)</i>
Geburtsort: <i>Jönköping, Arcadia</i>	Alter:
Wohnsitz: <i>Navalia, Arcadia</i>	Einkommen: <i>Mittel</i>

Bildung	●●○○○ ○ (-○○)
Fitness	●●●●● ○ (-○○)
Geschicklichkeit	●●●○○ ○ (-○○)
Persönlichkeit	●●○○○ ○ (-○○)
Wahrnehmung	●●●○○ ○ (-○○)

Haarfarbe:	
Augenfarbe:	
Größe:	cm
Gewicht:	kg
Teint:	

Spezialfähigkeiten	
Druckanpassung	●●●○○
Schmerzresistenz	●●○○○
Strahlungsresistenz	●●●○○
Temperaturtoleranz	●●○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○

Notizen zum Hintergrund
Lindholm geht keinem geregelten Beruf nach, vielmehr stehen immer die sportlichen Aktivitäten und Extremtouren im Mittelpunkt, die allenfalls von Gelegenheitsjobs unterbrochen werden. Lindholm ist in zahlreichen Extrem- und Einzelsportarten trainiert.
 Weitere Informationen auf der Rückseite.

Schwäche
Adrenalin-Junkie

Fertigkeiten

<input type="checkbox"/> Akrobatik (F)	●●●●○
<input type="checkbox"/> Athletik (F)	●●●●●
<input type="checkbox"/> Bürokratie (B)	○○○○○
<input type="checkbox"/> Charme (P)	●●○○○
<input type="checkbox"/> Computer (B)	○○○○○
<input type="checkbox"/> Einschüchtern (P)	○○○○○
<input type="checkbox"/> Empathie (W)	●○○○○
<input type="checkbox"/> Fahren (W)	●●○○○
Fremdsprachen (B)	
<input type="checkbox"/>	○○○○○
<input type="checkbox"/>	○○○○○
<input type="checkbox"/>	○○○○○
Handwerk/Kunst (G)	
<input type="checkbox"/>	○○○○○
<input type="checkbox"/>	○○○○○
<input type="checkbox"/> Heimlichkeit (G)	●●○○○
<input type="checkbox"/> Kaltblütigkeit (P)	●●●○○
<input type="checkbox"/> Kämpfen (F)	●●●○○
<input type="checkbox"/> Kontakte (P)	●○○○○
<input type="checkbox"/> Krafteinsatz (F)	●●●○○

<input type="checkbox"/> Medizin (B)	●●○○○
<input type="checkbox"/> Nahkampfwaffen (F)	●●●○○
<input type="checkbox"/> Orientierung (W)	●●○○○
Pilot (W)	
<input type="checkbox"/>	○○○○○
<input type="checkbox"/>	○○○○○
<input type="checkbox"/> Recherche (B)	●○○○○
<input type="checkbox"/> Schusswaffen (G)	●●○○○
<input type="checkbox"/> Spurensuche (W)	●○○○○
Technik (B)	
<input type="checkbox"/>	○○○○○
<input type="checkbox"/>	○○○○○
<input type="checkbox"/> Tricks (G)	○○○○○
<input type="checkbox"/> Überleben (B)	●●○○○
<input type="checkbox"/> Überzeugen (P)	●○○○○
Wissenschaft (B)	
<input type="checkbox"/>	○○○○○
<input type="checkbox"/>	○○○○○
<input type="checkbox"/>	○○○○○
Spezialgebiet: <i>Sporttauchen</i>	

Schadensminderung (F/3) 2

Wunden	Wirkungen
<input type="radio"/> 1	keine Nachteile
<input type="radio"/> 2	kurz im Nachteil*
<input type="radio"/> 3	ständig im Nachteil
<input type="radio"/> 4	außer Gefecht
<input type="radio"/> 5	dem Tode nah
<input type="radio"/> 6	tot

*Nachteil: Würfe nur mit 2 Würfeln

Utensilien

Bezugspersonen

Name, Beruf	Art der Beziehung
<i>Sanjay Bhatti, Pilot</i>	<i>Reisedienstleister</i>
<i>Sabine, Möller, Sportlerin</i>	<i>Freizeitbekanntschaft</i>

Waffe	Schaden	Reichweite
Faust/Tritt	+ 1	Kontakt
	+	
	+	
	+	
	+	

Sonstiger Besitz:

Beschreibung der Spezialfähigkeiten

Druckanpassung

Ein gelungener Fertigkeitswurf erlaubt die Anpassung an extrem hohen oder niedrigen Druck im Vergleich zum irdischen Normaldruck auf Meereshöhe. Die Erfolge werden als Bonus auf die Schadensminderung bei Schäden durch Druckveränderung angerechnet. Diese Fertigkeit schützt nicht vor Sauerstoffmangel oder absolutem Vakuum. Dies deckt die Fertigkeit *Überleben im Vakuum* ab.

Schmerzresistenz

Wann immer der Charakter starke Schmerzen ertragen muss, wie unter Folter oder bei Verletzungen, würfelt er auf diese Fertigkeit. Der Schwierigkeitsgrad entspricht der Stärke der Schmerzen. Bei genügend Erfolgen registriert der Charakter zwar den Schmerz, wird davon aber nicht beeinträchtigt. Verletzungen behindern den Charakter nicht so stark wie andere Menschen. Die Abzüge auf Eigenschafts- oder Fertigkeitswürfe werden halbiert und abgerundet.

Strahlungsresistenz

Der Charakter ist für zwei Stunden pro Fertigkeitspunkt gegen mittelstarke Strahlung (Radioaktivität, UV etc.) und für zwei Minuten pro Fertigkeitspunkt gegen besonders harte Strahlung (z. B. im freien Weltraum) geschützt. Jeder Erfolg verlängert die Dauer des Schutzes um drei Stunden bzw. Minuten.

Temperaturtoleranz

Bei einem erfolgreichen Wurf spürt der Charakter nicht die negativen Auswirkungen extremer Temperatur, unter denen normale Menschen leiden würden. Je extremer die Temperatur, desto schwieriger ist der Wurf. Man muss entscheiden, ob man gegenüber extremer Hitze, Kälte oder beidem, also generellen Temperaturschwankungen tolerant ist. Erfolge zählen als Bonus auf die Schadensminderung bei Schaden durch Hitze oder Kälte. Der Bonus wird verdoppelt, wenn man nur gegen Hitze oder nur gegen Kälte resistent ist.

Weitere Infos zum Hintergrund

Die Suche nach extremen Erfahrungen und körperlichen Herausforderungen bestimmt Dein Leben. Reguläre Arbeit ist nur ein notwendiges Übel, um aufwändigere Abenteuer zu finanzieren. Ob ausgedehnte Klettertouren am Berg Mashu, Tauchen im Ozean von Buitani oder das Springen von einer Klippe auf einem Mond mit niedriger Gravitation – wichtig ist dabei, Neuland zu betreten und neue Erfahrungen zu sammeln. Diese Erfahrungen verkaufst Du oft im Netz in Form einer Aufzeichnung Deines neuronalen Interfaces. Hin und wieder verdingst Du Dich auch als Reiseleiter(in) oder Sportlehrer(in), aber ungern, weil andere Menschen Dich meistens nur aufhalten und Deine Geduld strapazieren.

Das letzte, an das Du Dich vor Beginn der Handlung erinnerst, ist, dass Du bei Deinem Arzt ein neurales Backup anfertigen lässt, wie Du es in regelmäßigen Abständen routinemäßig machen lässt.

Exile

Name: <i>L. Chang</i>	Beruf: <i>Technoarchäologe/-in</i>
Geburtsort: <i>Anyang, Arcadia</i>	Alter:
Wohnsitz: <i>Navalia, Arcadia</i>	Einkommen: <i>mittel</i>

Bildung	●●●●○ ○ (-○○)
Fitness	●●●○○ ○ (-○○)
Geschicklichkeit	●●●○○ ○ (-○○)
Persönlichkeit	●●○○○ ○ (-○○)
Wahrnehmung	●●●○○ ○ (-○○)

Haarfarbe:	
Augenfarbe:	
Größe:	cm
Gewicht:	kg
Teint:	

Spezialfähigkeiten	
<i>Druckanpassung</i>	●●●○○
<i>Eidetisches Gedächtnis</i>	●●○○○
<i>Strahlungsresistenz</i>	●●●○○
<i>Teleskopsicht</i>	●●○○○
<i>Temperaturtoleranz</i>	●●●○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○

Notizen zum Hintergrund
Chang studiert die technischen Hinterlassenschaften der Zwischenzeitkulturen, um Aufschlüsse über ihre Kultur und den Stand ihrer technischen Entwicklung zu erhalten. Dies umfasst sowohl Relikte in Ruinen auf den Planeten und Monden des Systems, als auch die Fragmente von Raumstation und anderen orbitalen Objekten.

Schwäche
Dunkles Geheimnis (s. Rückseite)

Fertigkeiten

<input type="checkbox"/> Akrobatik (F)	●○○○○
<input type="checkbox"/> Athletik (F)	●●●○○
<input type="checkbox"/> Bürokratie (B)	●○○○○
<input type="checkbox"/> Charme (P)	●○○○○
<input type="checkbox"/> Computer (B)	●●●○○
<input type="checkbox"/> Einschüchtern (P)	○○○○○
<input type="checkbox"/> Empathie (W)	●○○○○
<input type="checkbox"/> Fahren (W)	○○○○○
Fremdsprachen (B)	
<input type="checkbox"/>	○○○○○
<input type="checkbox"/>	○○○○○
<input type="checkbox"/>	○○○○○
Handwerk/Kunst (G)	
<input type="checkbox"/>	○○○○○
<input type="checkbox"/>	○○○○○
<input type="checkbox"/> Heimlichkeit (G)	●○○○○
<input type="checkbox"/> Kaltblütigkeit (P)	●●○○○
<input type="checkbox"/> Kämpfen (F)	●○○○○
<input type="checkbox"/> Kontakte (P)	●○○○○
<input type="checkbox"/> Krafteinsatz (F)	●○○○○

<input type="checkbox"/> Medizin (B)	○○○○○
<input type="checkbox"/> Nahkampfaffen (F)	●○○○○
<input type="checkbox"/> Orientierung (W)	●●○○○
Pilot (W)	
<input type="checkbox"/> <i>Shuttle</i>	●●○○○
<input type="checkbox"/>	○○○○○
<input type="checkbox"/> Recherche (B)	●●●○○
<input type="checkbox"/> Schusswaffen (G)	●○○○○
<input type="checkbox"/> Spurensuche (W)	●●○○○
Technik (B)	
<input type="checkbox"/> <i>Raumfahrt</i>	●●●○○
<input type="checkbox"/> <i>Elektronik</i>	●●○○○
<input type="checkbox"/> Tricks (G)	○○○○○
<input type="checkbox"/> Überleben (B)	○○○○○
<input type="checkbox"/> Überzeugen (P)	●○○○○
Wissenschaft (B)	
<input type="checkbox"/> <i>Archäologie</i>	●●●○○
<input type="checkbox"/>	○○○○○
<input type="checkbox"/>	○○○○○
Spezialgebiet: <i>Zwischenzeittechnik</i>	

Schadensminderung (F/3) 1

Wunden	Wirkungen
<input type="radio"/> 1	keine Nachteile
<input type="radio"/> 2	kurz im Nachteil*
<input type="radio"/> 3	ständig im Nachteil
<input type="radio"/> 4	außer Gefecht
<input type="radio"/> 5	dem Tode nah
<input type="radio"/> 6	tot

*Nachteil: Würfe nur mit 2 Würfeln

Utensilien

Bezugspersonen

Name, Beruf	Art der Beziehung
<i>Prof. Zheng He, Museumsleiter</i>	<i>Arbeitgeber</i>
<i>Prof. Dr. Sidney Croft, Dozentin</i>	<i>Vorgesetzte</i>

Waffe	Schaden	Reichweite
Faust/Tritt	+ 1	Kontakt
	+	
	+	
	+	
	+	

Sonstiger Besitz:

Beschreibung der Spezialfähigkeiten

Druckanpassung

Ein gelungener Fertigkeitwurf erlaubt die Anpassung an extrem hohen oder niedrigen Druck im Vergleich zum irdischen Normaldruck auf Meereshöhe. Die Erfolge werden als Bonus auf die Schadensminderung bei Schäden durch Druckveränderung angerechnet. Diese Fertigkeit schützt nicht vor Sauerstoffmangel oder absolutem Vakuum. Dies deckt die Fertigkeit *Überleben im Vakuum* ab.

Eidetisches Gedächtnis

Der Charakter kann sich die Erinnerung an jeden beliebigen Anblick wie ein Foto vor Augen rufen. Je mehr Erfolge erzielt werden, desto mehr Details können in Erinnerung gerufen werden. Das gleiche gilt für Geräusche, den Wortlaut beliebiger Gespräche und Zahlen.

Strahlungsresistenz

Der Charakter ist für zwei Stunden pro Fertigkeitpunkt gegen mittelstarke Strahlung (Radioaktivität, UV etc.) und für zwei Minuten pro Fertigkeitpunkt gegen besonders harte Strahlung (z. B. im freien Weltraum) geschützt. Jeder Erfolg verlängert die Dauer des Schutzes um drei Stunden bzw. Minuten.

Teleskopsicht

Vergrößerungsfaktor: doppelter Fähigkeitswert

Der Charakter kann sich auf weit entfernte Punkte konzentrieren und diese vergrößert sehen wie durch ein Fernglas. Je mehr Erfolge bei einem Wurf erzielt werden, desto besser und schneller kann man ein Ziel fokussieren und desto mehr Details werden erkannt.

Temperaturtoleranz

Bei einem erfolgreichen Wurf spürt der Charakter nicht die negativen Auswirkungen extremer Temperatur, unter denen normale Menschen leiden würden. Je extremer die Temperatur, desto schwieriger ist der Wurf. Man muss entscheiden, ob man gegenüber extremer Hitze, Kälte oder beidem, also generellen Temperaturschwankungen tolerant ist. Erfolge zählen als Bonus auf die Schadensminderung bei Schaden durch Hitze oder Kälte. Der Bonus wird verdoppelt, wenn man nur gegen Hitze oder nur gegen Kälte resistent ist.

Weitere Infos zum Hintergrund

Du arbeitest sowohl für die Universität, als auch für das archäologische Museum im Rahmen von Ausgrabungen und anderen Forschungsprojekten. Leider sind die Ruinen auf Arcadia selbst meistens nicht offiziell zugänglich, weil Descendants wie z.B. Auguren das Betreten nicht erlauben. Um Deine Neugier und Deinen Forschungsdrang zu befriedigen, hast Du Dich in letzter Zeit auf einige nicht ganz legale, heimliche Untersuchungen und Ausgrabungen eingelassen. Dir ist klar, dass dies Deine Karriere gefährden könnte, falls dies herauskommen sollte, ganz zu schweigen von den Reaktionen der Descendants.

Das letzte, an das Du Dich vor Beginn der Handlung erinnerst, ist, dass Du gerade an der Universität ein neurales Backup anfertigen lässt, eine übliche Sicherheitsmaßnahme.



Name: <i>I. Sharma</i>	Beruf: <i>Ingenieur(in)</i>
Geburtsort: <i>Navalia, Arcadia</i>	Alter:
Wohnsitz: <i>Navalia, Arcadia</i>	Einkommen: <i>mittel</i>

Bildung	●●●●○ ○ (-○○)
Fitness	●●●○○ ○ (-○○)
Geschicklichkeit	●●●○○ ○ (-○○)
Persönlichkeit	●●○○○ ○ (-○○)
Wahrnehmung	●●●○○ ○ (-○○)

Haarfarbe:	
Augenfarbe:	
Größe:	cm
Gewicht:	kg
Teint:	

Spezialfähigkeiten	
<i>Druckanpassung</i>	●●●○○
<i>Eidetisches Gedächtnis</i>	●●○○○
<i>Elektrosicht</i>	●●●○○
<i>Strahlungsresistenz</i>	●●●○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○

Notizen zum Hintergrund
Sharma arbeitet bei einem Unternehmen, das Lebenserhaltungssysteme für Raumschiffe und Raumstationen herstellt, und ist sowohl mit Installations-, als auch mit Wartungsarbeiten betraut. Dabei sind häufige Reisen erforderlich.
 Weitere Informationen auf der Rückseite

Schwäche
Bakteriophobie

Fertigkeiten

<input type="checkbox"/> Akrobatik (F)	○○○○○
<input type="checkbox"/> Athletik (F)	●●○○○
<input type="checkbox"/> Bürokratie (B)	○○○○○
<input type="checkbox"/> Charme (P)	●○○○○
<input type="checkbox"/> Computer (B)	●●●○○
<input type="checkbox"/> Einschüchtern (P)	○○○○○
<input type="checkbox"/> Empathie (W)	●○○○○
<input type="checkbox"/> Fahren (W)	●●○○○
Fremdsprachen (B)	
<input type="checkbox"/>	○○○○○
<input type="checkbox"/>	○○○○○
<input type="checkbox"/>	○○○○○
Handwerk/Kunst (G)	
<input type="checkbox"/> <i>Elektroinstallation</i>	●●●○○
<input type="checkbox"/>	○○○○○
<input type="checkbox"/> Heimlichkeit (G)	●○○○○
<input type="checkbox"/> Kaltblütigkeit (P)	●○○○○
<input type="checkbox"/> Kämpfen (F)	●○○○○
<input type="checkbox"/> Kontakte (P)	●●○○○
<input type="checkbox"/> Krafteinsatz (F)	●●○○○

<input type="checkbox"/> Medizin (B)	○○○○○
<input type="checkbox"/> Nahkampfwaffen (F)	●○○○○
<input type="checkbox"/> Orientierung (W)	●○○○○
Pilot (W)	
<input type="checkbox"/> <i>Shuttle</i>	●●○○○
<input type="checkbox"/>	○○○○○
<input type="checkbox"/> Recherche (B)	●●●○○
<input type="checkbox"/> Schusswaffen (G)	●○○○○
<input type="checkbox"/> Spurensuche (W)	●●○○○
Technik (B)	
<input type="checkbox"/> <i>Maschinenbau</i>	●●●●○
<input type="checkbox"/> <i>Elektronik</i>	●●●○○
<input type="checkbox"/> Tricks (G)	○○○○○
<input type="checkbox"/> Überleben (B)	○○○○○
<input type="checkbox"/> Überzeugen (P)	●○○○○
Wissenschaft (B)	
<input type="checkbox"/> <i>Mathematik</i>	●●○○○
<input type="checkbox"/>	○○○○○
<input type="checkbox"/>	○○○○○
Spezialgebiet: <i>Versorgungssysteme</i>	

Schadensminderung (F/3) 1

Wunden	Wirkungen
<input type="radio"/> 1	keine Nachteile
<input type="radio"/> 2	kurz im Nachteil*
<input type="radio"/> 3	ständig im Nachteil
<input type="radio"/> 4	außer Gefecht
<input type="radio"/> 5	dem Tode nah
<input type="radio"/> 6	tot

*Nachteil: Würfe nur mit 2 Würfeln

Utensilien

Bezugspersonen

Name, Beruf	Art der Beziehung
<i>Rani Sharma, Schülerin</i>	<i>Tochter</i>
<i>Hiro Ishida, Chefindgenieur</i>	<i>Vorgesetzter</i>

Waffe	Schaden	Reichweite
Faust/Tritt	+ 1	Kontakt
	+	
	+	
	+	
	+	

Sonstiger Besitz:

Beschreibung der Spezialfähigkeiten

Druckanpassung

Ein gelungener Fertigkeitswurf erlaubt die Anpassung an extrem hohen oder niedrigen Druck im Vergleich zum irdischen Normaldruck auf Meereshöhe. Die Erfolge werden als Bonus auf die Schadensminderung bei Schäden durch Druckveränderung angerechnet. Diese Fertigkeit schützt nicht vor Sauerstoffmangel oder absolutem Vakuum. Dies deckt die Fertigkeit *Überleben im Vakuum* ab.

Eidetisches Gedächtnis

Der Charakter kann sich die Erinnerung an jeden beliebigen Anblick wie ein Foto vor Augen rufen. Je mehr Erfolge erzielt werden, desto mehr Details können in Erinnerung gerufen werden. Das gleiche gilt für Geräusche, den Wortlaut beliebiger Gespräche und Zahlen.

Elektrosicht

Reichweite: Sichtkontakt

Der Charakter kann elektromagnetische Felder wahrnehmen, sowohl von elektrischen Geräten als auch von Nervensystemen lebender Wesen. Ein Wurf ist nötig, wenn Details oder sehr schwache elektrische Felder erkannt werden müssen. Je mehr Erfolge, desto mehr Details werden erkannt.

Strahlungsresistenz

Der Charakter ist für zwei Stunden pro Fertigkeitsschritt gegen mittelstarke Strahlung (Radioaktivität, UV etc.) und für zwei Minuten pro Fertigkeitsschritt gegen besonders harte Strahlung (z. B. im freien Weltraum) geschützt. Jeder Erfolg verlängert die Dauer des Schutzes um drei Stunden bzw. Minuten.

Weitere Infos zum Hintergrund

Die anspruchsvolle Arbeit in Verbindung mit den häufigen Reisen belastet die Beziehung zu Deiner Familie, die Dir sehr wichtig ist. Dir liegt viel daran, Zeit mit Deiner Tochter zu verbringen und auch Deine Eltern und sonstigen Verwandten oft genug zu besuchen. Online-Kommunikation ist einfach nicht ausreichend. Obwohl Du Deinen Job sehr gern machst, denkst Du über eine berufliche Veränderung nach.

Das letzte, an das Du Dich vor dem Beginn der Handlung erinnerst, ist, dass Du gerade Dein neurales Backup beim Betriebsarzt erneuern lässt.

Exile

Name: A.	Taras	Beruf: Bergbauingenier(in)
Geburtsort:		Alter:
Wohnsitz:		Einkommen: mittel

Bildung	●●●○○ ○ (-○○)
Fitness	●●●○○ ○ (-○○)
Geschicklichkeit	●●●●○○ ○ (-○○)
Persönlichkeit	●●○○○○ ○ (-○○)
Wahrnehmung	●●●○○ ○ (-○○)

Haarfarbe:	
Augenfarbe:	
Größe:	cm
Gewicht:	kg
Teint:	

Spezialfähigkeiten	
Druckanpassung	●●●○○
Infrarotsicht	●●○○○
Nachtsicht	●●○○○
Strahlungsresistenz	●●●○○
Teleskopsicht	●●○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○

Notizen zum Hintergrund
Taras arbeitet bei einem Bergbauunternehmen und ist überall auf Arcadia und manchmal auch auf anderen Monden im Einsatz. Im betreffenden Arbeitsbereich hat Taras leitende Funktion, aber keine geregelten Arbeitszeiten, die sich je nach Auftragslage ändern. Weitere Informationen auf der Rückseite.

Schwäche
 Zynismus

Fertigkeiten

<input type="checkbox"/> Akrobatik (F)	○○○○○
<input type="checkbox"/> Athletik (F)	●○○○○
<input type="checkbox"/> Bürokratie (B)	○○○○○
<input type="checkbox"/> Charme (P)	●○○○○
<input type="checkbox"/> Computer (B)	●●○○○
<input type="checkbox"/> Einschüchtern (P)	○○○○○
<input type="checkbox"/> Empathie (W)	●○○○○
<input type="checkbox"/> Fahren (W)	●●○○○
Fremdsprachen (B)	
<input type="checkbox"/>	○○○○○
<input type="checkbox"/>	○○○○○
<input type="checkbox"/>	○○○○○
Handwerk/Kunst (G)	
<input type="checkbox"/>	○○○○○
<input type="checkbox"/>	○○○○○
<input type="checkbox"/> Heimlichkeit (G)	●○○○○
<input type="checkbox"/> Kaltblütigkeit (P)	●●○○○
<input type="checkbox"/> Kämpfen (F)	●○○○○
<input type="checkbox"/> Kontakte (P)	●○○○○
<input type="checkbox"/> Krafteinsatz (F)	●●●○○

<input type="checkbox"/> Medizin (B)	●○○○○
<input type="checkbox"/> Nahkampfwaffen (F)	●○○○○
<input type="checkbox"/> Orientierung (W)	●●○○○
Pilot (W)	
<input type="checkbox"/>	○○○○○
<input type="checkbox"/>	○○○○○
<input type="checkbox"/> Recherche (B)	●○○○○
<input type="checkbox"/> Schusswaffen (G)	●○○○○
<input type="checkbox"/> Spurensuche (W)	●●○○○
Technik (B)	
<input type="checkbox"/> <u>Bergbau</u>	●●●●○
<input type="checkbox"/> <u>Spengertechnik</u>	●●●●○
<input type="checkbox"/> Tricks (G)	○○○○○
<input type="checkbox"/> Überleben (B)	●○○○○
<input type="checkbox"/> Überzeugen (P)	●○○○○
Wissenschaft (B)	
<input type="checkbox"/> <u>Statik</u>	●●●○○
<input type="checkbox"/> <u>Chemie</u>	●●○○○
<input type="checkbox"/>	○○○○○
Spezialgebiet: Großbohrlochspengung	

Schadensminderung (F/3) 1

Wunden	Wirkungen
<input type="radio"/> 1	keine Nachteile
<input type="radio"/> 2	kurz im Nachteil*
<input type="radio"/> 3	ständig im Nachteil
<input type="radio"/> 4	außer Gefecht
<input type="radio"/> 5	dem Tode nah
<input type="radio"/> 6	tot

*Nachteil: Würfe nur mit 2 Würfeln

Utensilien

Bezugspersonen

Name, Beruf	Art der Beziehung
Claire Bonnard, Projektleiterin	Vorgesetzte
Arthur Frayn, Geologe	Kollege

Waffe	Schaden	Reichweite
Faust/Tritt	+ 1	Kontakt
	+	
	+	
	+	
	+	

Sonstiger Besitz:

Beschreibung der Spezialfähigkeiten

Druckanpassung

Faktor 10 Basis

Ein gelungener Fertigkeitswurf erlaubt die Anpassung an extrem hohen oder niedrigen Druck im Vergleich zum irdischen Normaldruck auf Meereshöhe. Selbst bei einem normalen Fehlschlag wird Schaden durch Druckveränderung halbiert und nur bei einem kritischen Fehler voll angerechnet. Diese Fertigkeit schützt nicht vor Sauerstoffmangel oder absolutem Vakuum. Dies deckt die Fertigkeit *Überleben im Vakuum* ab.

Infrarotsicht

Reichweite: Sichtkontakt

Der Charakter kann im Infrarotbereich des Lichts sehen, also Wärmestrahlung wahrnehmen. Das gilt für die Körperwärme lebender Wesen ebenso wie für die Hitze von Maschinen und elektrischen Geräten. Der Charakter kann sich bei einem gelungenen Fertigkeitswurf in völliger Dunkelheit orientieren und Details ausmachen wie bei einem erfolgreichen Fertigkeitswurf auf *Spurensuche*.

Nachtsicht

Diese Fähigkeit erlaubt es, bei sehr schlechten Lichtverhältnissen so zu sehen, als wäre es heller Tag. Wann immer man Attribute oder Fertigkeiten einsetzen will, die aufgrund der vorherrschenden Dunkelheit sonst nicht anwendbar wären (wie Wahrnehmung, Kampffertigkeiten und Spurensuche), würfelt man vorher auf diese Fertigkeit. Bei einem Erfolg kann man alle folgenden Aktionen ohne Einschränkungen durchführen.

Strahlungsresistenz

Der Charakter ist für die Dauer seines Fertigkeitswertes in Stunden gegen mittelstarke Strahlung (Radioaktivität, UV etc.) geschützt, für die Dauer seines Fertigkeitswertes in Minuten gegen besonders harte Strahlung (z. B. im freien Weltraum). Danach muss ein Fertigkeitswurf gelingen, um die Schutzdauer um dieselbe Zeitspanne zu verlängern.

Teleskopsicht

Vergrößerungsfaktor: doppelter Fähigkeitswert

Der Charakter kann sich auf weit entfernte Punkte konzentrieren und diese vergrößert sehen wie durch ein Fernglas. Je mehr Erfolge bei einem Wurf erzielt werden, desto besser und schneller kann man ein Ziel fokussieren und desto mehr Details werden erkannt.

Weitere Infos zum Hintergrund

Du versuchst Deinen Job zwar so gut wie möglich zu machen, doch ist er für Dich nicht alles im Leben. Zwischen den Aufträgen versuchst Du das Leben zu genießen, Dich zu entspannen und zu feiern. Momentan beginnt wieder eine längere arbeitsfreie Phase, die Du mit verschiedenen Freizeitaktivitäten ausfüllen willst. Vorher willst Du aber eine längst überfällige Aktualisierung Deines neuronalen Backups vornehmen lassen. Das letzte, an das Du Dich vor Beginn der Handlung erinnerst, ist, dass Du zu diesem Zweck im Behandlungsraum des Krankenhauses liegst.