

Inhalt

	Seite
Ezendru Tali, alter Hohepriester	2
Undi Aserun, aufgeschlossener Priester	2
Leralera Tur, ehrgeiziger Regentenberater	3
Doru Drenan, geheimnisvolle Regentenberaterin	3
Idu Ebinan, machtgieriger Händler	4
Ria Deldaruna, Händlerin und Rebellin	4
Stadtwache von Turmalin	5
Tizona Menidi, Administratorin von Enhaven	6
Erwis Donke, Administrator von Enhaven	6
Jesso Alvaran, Administrator von Enhaven	7
Joni Dadiri, Botschafter der Maruun in Enhaven	7
Ananai, Jonis Tocher	8
Holden Willsborn, Gouverneur von Saliston	9
Panelope Quinn, Holdens Assistentin	9
Romain Corbous, Gouverneur von Massigny	10
Clemense Lecaunta, Romains Assistent	10
Allaen Cantebry, Gouverneur von Anburg	11
Amberto Tily, Allaens Assistent	11
Typischer Kolonist	12
Wachmann der Kolonie	12
Alchemist der Kolonie	13
Enkiri	14
Munkus	14
Sandhai	15
Riesenbär	15

Ezendru Tali Hohepriester

Archetyp: *Priester* **Stil:** 3
Motivation: *Glaube* **Gesundheit:** 7

Primärattribute

Körper: 2 **Charisma:** 4
Geschick: 2 **Intellekt:** 4
Stärke: 2 **Willenskraft:** 5

Sekundärattribute

Größe: 0 **Initiative:** 6
Bewegung: 4 **Abwehr:** 4
Wahrnehmung: 9 **Härte:** 2

Fertigkeit	Basis	Stufe	Rang	Ø
Wissen: Religion	4	5	9	(4+)
Bürokratie	4	4	8	(4)
Täuschung	4	4	8	(4)
Diplomatie	4	4	8	(4)
Empathie	4	3	7	(3+)
Einschüchterung	4	4	8	(4)
Nachforschung	4	3	7	(3+)

Talente

Eiserner Wille

Ressourcen

Rang (Hohepriester)

Nachteile

Intolerant [Menschen] (+1 Stilpunkt, wenn er jemanden überzeugen kann, die Menschen zu hassen)

Waffe	Rang	Größe	Angriff	Ø
Zeremoniendolch	11	0	3L	(1+)L

- Wieso macht Euch glauben, es könnte Euch erlaubt sein, mich anzusprechen?
- Folgt ihnen. Informiert mich über jeden ihrer Schritte.
- Der Amundara duldet keine Störungen während der Zeremonie.

Undi Aserun Priester

Archetyp: *Priester* **Stil:** 3
Motivation: *Wahrheit* **Gesundheit:** 5

Primärattribute

Körper: 3 **Charisma:** 3
Geschick: 2 **Intellekt:** 3
Stärke: 2 **Willenskraft:** 2

Sekundärattribute

Größe: 0 **Initiative:** 5
Bewegung: 4 **Abwehr:** 5
Wahrnehmung: 5 **Härte:** 3

Fertigkeit	Basis	Stufe	Rang	Ø
Wissen	3	5	8	(4)
Bürokratie	3	3	6	(3)
Diplomatie	3	4	7	(3+)
Empathie	3	4	7	(3+)
<i>Gefühle</i>			8	(4)

Talente

Meisterschaft (Wissen)

Ressourcen

Status (Priesterschaft)

Nachteile

Pazifist (+1 Stilpunkt, wenn er einen Konflikt friedlich lösen kann)

Waffe	Rang	Größe	Angriff	Ø
-------	------	-------	---------	---

- Verblüffend! Könnt Ihr mir mehr darüber berichten?
- Um das zu verstehen, müsst Ihr etwas über unser Volk wissen.
- Das schmeckt ja wunderbar!

Leralera Tur

Elidara (Regentenberater)

Archetyp: *Fürst* **Stil: 3**
Motivation: *Macht* **Gesundheit: 6**

Primärattribute

Körper: 3 **Charisma: 3**
Geschick: 2 **Intellekt: 2**
Stärke: 2 **Willenskraft: 3**

Sekundärattribute

Größe: 0 **Initiative: 4**
Bewegung: 4 **Abwehr: 5**
Wahrnehmung: 5 **Härte: 2**

Fertigkeit	Basis	Stufe	Rang	Ø
Wissen: Religion	2	4	6	(3)
Bürokratie	2	5	7	(3+)
<i>Gesetz</i>			8	(4)
Täuschung	3	4	7	(3+)
Diplomatie	3	3	6	(3)
Empathie	2	4	6	(3)
Heimlichkeit	2	4	6	(3)
Einschüchterung	3	4	7	(3+)

Talente

-

Ressourcen

Status (Regentenberater)

Nachteile

Herablassend (+1 Stilpunkt, wenn er seine eigene Überlegenheit demonstrieren oder jemand anderen widerlegen kann)

Waffe **Rang** **Größe** **Angriff** **Ø**

- Ihr habt solch eine weite Reise auf Euch genommen aus reiner Neugier? Und das sollen wir Euch glauben?
- Nein, nein, und nochmals nein!
- Das wäre denkbar. Aber sagt mir, warum ich Euch das gestatten sollte?

Doru Drenan

Elidara (Regentenberaterin)

Archetyp: *Fürst* **Stil: 3**
Motivation: *Pflicht* **Gesundheit: 6**

Primärattribute

Körper: 2 **Charisma: 5**
Geschick: 2 **Intellekt: 4**
Stärke: 2 **Willenskraft: 4**

Sekundärattribute

Größe: 0 **Initiative: 6**
Bewegung: 4 **Abwehr: 4**
Wahrnehmung: 8 **Härte: 2**

Fertigkeit	Basis	Stufe	Rang	Ø
Wissen: Recht	4	5	9	(4+)
Bürokratie	4	4	8	(4)
<i>Gesetze</i>			9	(4+)
Täuschung	5	4	9	(4+)
Diplomatie	5	3	8	(4)
Empathie	4	4	8	(4)
Einschüchterung	5	4	9	(4+)
Nachforschung	4	3	7	(3+)

Talente

Charismatisch

Ressourcen

Status (Regentenberater)

Nachteile

Waffe **Rang** **Größe** **Angriff** **Ø**

- Hast du nichts zu tun?
- Folgt mir.
- Interessant. Ihr habt meine Aufmerksamkeit.

FREUNDE UND FEINDE

Ildu Ebinan

Sprecher der Händler

Archetyp: *Händler* **Stil:** 3
Motivation: *Macht* **Gesundheit:** 7

Primärattribute

Körper: 3 **Charisma:** 3
Geschick: 3 **Intellekt:** 3
Stärke: 2 **Willenskraft:** 4

Sekundärattribute

Größe: 0 **Initiative:** 6
Bewegung: 5 **Abwehr:** 6
Wahrnehmung: 7 **Härte:** 3

Fertigkeit	Basis	Stufe	Rang	Ø
Tierpflege	3	3	6	(3)
Athletik	2	4	6	(3)
Nahkampf, unbew.	2	4	6	(3)
Bürokratie	3	4	7	(3+)
<i>Geschäfte</i>			8	(4)
Täuschung	3	5	8	(4)
Diplomatie	3	3	6	(3)
Empathie	3	3	6	(3)
Nachforschung	3	4	7	(3+)
Nahkampf, bewaffnet	2	4	6	(3)
Heimlichkeit	3	4	7	(3+)
Straßenleben	3	4	7	(3+)
<i>Gerüchte</i>			8	(4)

Talente

Robust

Ressourcen

Kontakte (Händler, Schwarzmarkt)

Nachteile

Waffe	Rang	Größe	Angriff	Ø
Säbel	3L	0	9L	(4+)

- Vielleicht finden wir eine Lösung, von der wir beide profitieren.
- Das klingt nach einem lukrativen Geschäft. Habt Ihr schon anderen davon erzählt?
- Wir haben sicher viel zu besprechen. Aber probiert zunächst den Wein.

Ria Deldaruna

Händlerin und Zamundiri

Archetyp: *Händlerin* **Stil:** 3
Motivation: *Überleben* **Gesundheit:** 7

Primärattribute

Körper: 3 **Charisma:** 3
Geschick: 3 **Intellekt:** 3
Stärke: 3 **Willenskraft:** 4

Sekundärattribute

Größe: 0 **Initiative:** 6
Bewegung: 6 **Abwehr:** 6
Wahrnehmung: 9 **Härte:** 3

Fertigkeit	Basis	Stufe	Rang	Ø
Athletik	3	3	6	(3)
Nahkampf, unbew.	3	4	7	(3+)
Bürokratie	3	3	6	(3)
<i>Geschäfte</i>			7	(3+)
Täuschung	3	5	8	(4)
Wurf/Fernwaffen	3	3	6	(3)
<i>Armbrust</i>			7	(3+)
Empathie	3	3	6	(3)
Nachforschung	3	5	8	(4)
Nahkampf, bewaffnet	3	3	6	(3)
Heimlichkeit	3	5	8	(4)
Straßenleben	3	4	7	(3+)
<i>Schwarzmarkt</i>			8	(4)

Talente

Wachsam

Ressourcen

Kontakte (Schwarzmarkt, Zamundiri)

Nachteile

Einäugig

Waffe	Rang	Größe	Angriff	Ø
Dolch	1L	0	7L	(3+)

- Das ist keine Frage der Zeit, sondern des Geldes.
- Wenn Ihr danach sucht, müsst Ihr Euch vor den Elidara hüten. Ich habe da was für Euch.
- Versucht nicht, mich zu übervorteilen.

Stadtswache

Etar

Archetyp: *Soldat*

Stil: 1

Motivation: *Pflicht*

Gesundheit: 4

Primärattribute

Körper: 2

Charisma: 2

Geschick: 2

Intellekt: 2

Stärke: 2

Willenskraft: 2

Sekundärattribute

Größe: 0

Initiative: 4

Bewegung: 4

Abwehr: 4

Wahrnehmung: 4

Härte: 2

Fertigkeit	Basis	Stufe	Rang	Ø
Athletik	2	2	4	(2)
Nahkampf, unbew.	2	2	4	(2)
Nahkampf, bewaffnet	2	3	5	(2+)
<i>Silbersichel</i>			6	(3)
Wurf/Fernwaffen	2	2	4	(2)
Leichte Armbrust			5	(2+)
Einschüchterung	2	2	4	(2)
Nachforschung	2	3	5	(2+)
Verbrechen			6	(3)
Bürokratie	2	2	4	(2)

Talente

Beschützer

Ressourcen

-

Nachteile

-

Waffe	Rang	Größe	Angriff	Ø
Silbersichel	3L	0	9L	(4+)
Leichte Armbrust	2L	0	7L	(3+)

- Halt! Bleibt stehen!
- Geht weiter, es gibt nichts zu sehen!
- Kann ich Euch helfen?

Tizona Menidi
Administratorin

Archetyp: *Anführerin* **Stil: 3**
Motivation: *Pflicht* **Gesundheit: 5**

Primärattribute

Körper: 2 **Charisma: 3**
Geschick: 2 **Intellekt: 3**
Stärke: 2 **Willenskraft: 3**

Sekundärattribute

Größe: 0 **Initiative: 5**
Bewegung: 4 **Abwehr: 4**
Wahrnehmung: 6 **Härte: 2**

Fertigkeit	Basis	Stufe	Rang	Ø
Bürokratie	3	4	7	(3+)
<i>Kolonien</i>			8	(4)
Diplomatie	3	4	7	(3+)
Handwerk: Tischlerei	3	5	8	(4)
Empathie	3	4	7	(3+)
Nahkampf, bew.	2	4	6	(3)
Einschüchterung	3	4	7	(3+)
Linguistik	3	2	5	(2+)

Talente

-

Ressourcen

Status (Administrator)

Nachteile

-

Waffe	Rang	Größe	Angriff	Ø
Degen	3L	0	9L	(4+)

- Ach. Tatsächlich?
- Wir haben Bedarf an diesen Waren. Lassen Sie uns über die Konditionen sprechen.
- Ich hoffe, Eure Gedanken sind nicht so schmutzig wie Eure Kleidung.

Erwis Donke
Administrator

Archetyp: *Anführer* **Stil: 3**
Motivation: *Wahrheit* **Gesundheit: 5**

Primärattribute

Körper: 2 **Charisma: 3**
Geschick: 2 **Intellekt: 4**
Stärke: 2 **Willenskraft: 3**

Sekundärattribute

Größe: 0 **Initiative: 6**
Bewegung: 3 **Abwehr: 4**
Wahrnehmung: 7 **Härte: 2**

Fertigkeit	Basis	Stufe	Rang	Ø
Wissen: Literatur	4	3	7	(3+)
Bürokratie	4	4	8	(4)
<i>Regierung</i>			9	(4+)
Diplomatie	3	4	7	(3+)
Empathie	4	4	8	(4)
Linguistik	3	3	6	(3)

Talente

-

Ressourcen

Status (Administrator)

Nachteile

Lahm (steifes Bein)

Waffe	Rang	Größe	Angriff	Ø
-------	------	-------	---------	---

- Wir sollten uns einmal zusammensetzen und über die Möglichkeiten nachdenken.
- Das ist eine schwere Anschuldigung. Seid Ihr ganz sicher?
- Ein interessanter Vorschlag.

Jesso Alvoran
Administrator

Archetyp: Anführer **Stil: 3**
Motivation: Überleben **Gesundheit: 6**

Primärattribute

Körper: 3 **Charisma: 3**
Geschick: 3 **Intellekt: 3**
Stärke: 3 **Willenskraft: 3**

Sekundärattribute

Größe: 0 **Initiative: 6**
Bewegung: 6 **Abwehr: 6**
Wahrnehmung: 6 **Härte: 3**

Fertigkeit	Basis	Stufe	Rang	Ø
Bürokratie	3	2	5	(2+)
Diplomatie	3	2	5	(2+)
Nachforschung	3	3	6	(3)
Empathie	3	3	6	(3)
Heimlichkeit	3	3	6	(3)
Straßenleben	3	3	6	(3)
<i>Beschaffen</i>			7	(3+)
Nahkampf, bew.	3	4	7	(3+)
Einschüchterung	3	4	7	(3+)
Linguistik	3	2	5	(2+)

Talente

Gefahrensinn

Ressourcen

Status (Administrator)

Nachteile

-

Waffe	Rang	Größe	Angriff	Ø
Säbel	3L	0	10L	(5)

- Mag sein. Ich möchte die Ware trotzdem noch einmal sehen.
- Wir geben Ihnen das hier jetzt oder Sie reisen weiter bis Rotstein und bekommen dort mehr. Vielleicht.
- Können wir uns nicht leisten.

Jonu Dadiri
Botschafter

Archetyp: Botschafter **Stil: 3**
Motivation: Pflicht **Gesundheit: 5**

Primärattribute

Körper: 2 **Charisma: 4**
Geschick: 2 **Intellekt: 3**
Stärke: 2 **Willenskraft: 3**

Sekundärattribute

Größe: 0 **Initiative: 5**
Bewegung: 4 **Abwehr: 4**
Wahrnehmung: 6 **Härte: 2**

Fertigkeit	Basis	Stufe	Rang	Ø
Wissen: Philosophie	3	4	7	(3+)
Bürokratie	3	5	8	(4)
<i>Gesetz</i>			9	(4+)
Diplomatie	4	5	9	(4+)
Linguistik	3	2	5	(2+)
Wissensch.: Alchemie	3	1	4	(2)
Empathie	3	4	7	(3+)

Talente

-

Ressourcen

Status (Botschafter)

Nachteile

-

Waffe	Rang	Größe	Angriff	Ø
-------	------	-------	---------	---

- Das ist ... faszinierend.
- Ich habe dazu eine Reihe von Fragen. Würden Sie mir die Ehre erweisen?
- Nein. Hm. Nein.

Anani
Assistentin

Archetyp: *Reizende Tochter* **Stil: 3**

Motivation: *Liebe* **Gesundheit:**

Primärattribute

Körper: 2 **Charisma: 3**

Geschick: 3 **Intellekt: 3**

Stärke: 2 **Willenskraft: 2**

Sekundärattribute

Größe: 0 **Initiative: 6**

Bewegung: 5 **Abwehr: 5**

Wahrnehmung: 5 **Härte: 2**

Fertigkeit	Basis	Stufe	Rang	Ø
Diplomatie	3	2	5	(2+)
Linguistik	3	2	5	(2+)
Empathie	3	4	7	(3+)
Nahkampf, bew.	2	4	6	(3)
Athletik	2	3	5	(2+)
Akrobatik	3	3	6	(3)
Tierpflege	3	4	7	(3+)
Reiten	3	4	7	(3+)
Medizin	3	3	6	(3)

Talente

Attraktiv

Ressourcen

-

Nachteile

-

Waffe	Rang	Größe	Angriff	Ø
Dolch	1L	0	7L	(3+)

- Wie wundervoll! Könnt Ihr mir das beibringen?
- Ihr redet anders als Eure Kameraden. Woher kommt Ihr?
- Das dürfte Ich euch eigentlich nicht sagen...

FREUNDE UND FEINDE

Holden Willsborn Gouverneur

Archetyp: *Soldat* **Stil: 3**
Motivation: *Pflicht* **Gesundheit: 8**

Primärattribute

Körper: 4 **Charisma: 3**
Geschick: 3 **Intellekt: 3**
Stärke: 3 **Willenskraft: 4**

Sekundärattribute

Größe: 0 **Initiative: 6**
Bewegung: 6 **Abwehr: 7**
Wahrnehmung: 7 **Härte: 4**

Fertigkeit	Basis	Stufe	Rang	Ø
Bürokratie	3	4	7	(3+)
<i>Kolonien</i>			8	(4)
Diplomatie	3	3	6	(3)
Empathie	3	3	6	(3)
Nahkampf, bewaffnet	3	4	7	(3+)
<i>Degen</i>			8	(4)
Nahkampf, unbew.	3	3	6	(3)
Feuerwaffen	3	5	8	(4)
<i>Pistole</i>			9	(4+)
Einschüchterung	3	4	7	(3+)
Linguistik	3	2	5	(2+)
Reiten	3	3	6	(3)
Nachforschung	3	3	6	(4)
Überleben	3	2	5	(2+)

Talente

Inspirierend

Ressourcen

Status (Gouverneur)

Nachteile

Waffe	Rang	Größe	Angriff	Ø
Degen	3L	0	11L	(5+)
Pistole	3L	0	12L	(6)

- Ihre Auffassung von Wachdienst lässt zu wünschen übrig. Melden Sie sich nachher bei mir.
- Sie haben getan, was Sie konnten.
- Stellen Sie zusätzliche Posten auf.

Panelope Quinn Assistentin

Archetyp: *Soldat* **Stil: 2**
Motivation: *Pflicht* **Gesundheit: 5**

Primärattribute

Körper: 2 **Charisma: 3**
Geschick: 3 **Intellekt: 2**
Stärke: 2 **Willenskraft: 3**

Sekundärattribute

Größe: 0 **Initiative: 5**
Bewegung: 5 **Abwehr: 5**
Wahrnehmung: 5 **Härte: 3**

Fertigkeit	Basis	Stufe	Rang	Ø
Bürokratie	2	4	6	(3)
<i>Organisation</i>			7	(3+)
Empathie	2	4	6	(3)
Nahkampf, bewaffnet	2	4	6	(3)
<i>Degen</i>			7	(3+)
Nahkampf, unbew.	2	3	5	(2+)
Feuerwaffen	3	4	7	(3+)
<i>Pistole</i>			8	(3)
Linguistik	2	4	6	(3)
Reiten	3	4	7	(3+)
Tierpflege	3	3	6	(3)
Handwerk: Koch	2	5	7	(3+)
Straßenleben	3	3	6	(3)
Medizin	2	4	6	(3)

Talente

Eisenkiefen

Ressourcen

-

Nachteile

-

Waffe	Rang	Größe	Angriff	Ø
Degen	3L	0	10L	(5)
Pistole	3L	0	11L	(5+)

- Hm. Ich glaube, wir können das trotzdem schaffen.
- Wo haben Sie denn Kochen gelernt?
- Das lass mal schön bleiben, Junge.

Romain Corbous
Gouverneur

Archetyp: *Soldat* **Stil: 3**
Motivation: *Macht* **Gesundheit: 7**

Primärattribute

Körper: 3 **Charisma: 3**
Geschick: 3 **Intellekt: 3**
Stärke: 4 **Willenskraft: 4**

Sekundärattribute

Größe: 0 **Initiative: 6**
Bewegung: 7 **Abwehr: 6**
Wahrnehmung: 7 **Härte: 3**

Fertigkeit	Basis	Stufe	Rang	Ø
Bürokratie	3	3	6	(3)
Diplomatie	3	3	6	(3)
Wissen: Geologie	3	3	6	(3)
Empathie	3	3	6	(3)
Nahkampf, bewaffnet	4	3	7	(3+)
<i>Säbel</i>			8	(3)
Nahkampf, unbew.	4	3	7	(3+)
Feuerwaffen	3	4	7	(3+)
Einschüchterung	3	5	8	(3)
Linguistik	3	2	5	(2+)
Reiten	3	3	6	(3)
Nachforschung	3	2	5	(2+)
Überleben	3	3	6	(3)

Talente

Parieren

Ressourcen

Status (Gouverneur)

Nachteile

-

Waffe	Rang	Größe	Angriff	Ø
Säbel	3L	0	11L	(5+)
Pistole	3L	0	10L	(5)

- Ich habe Sie nicht nach Ihrer Meinung gefragt.
- Sorgen Sie dafür, dass der Mann bestraft wird.
- Ausgezeichnet. Ich werde das lobend im nächsten Bericht erwähnen.

Clemens Lecaunta
Assistent

Archetyp: *Soldat* **Stil: 2**
Motivation: *Überleben* **Gesundheit: 6**

Primärattribute

Körper: 3 **Charisma: 2**
Geschick: 2 **Intellekt: 3**
Stärke: 4 **Willenskraft: 3**

Sekundärattribute

Größe: 0 **Initiative: 5**
Bewegung: 6 **Abwehr: 5**
Wahrnehmung: 6 **Härte: 3**

Fertigkeit	Basis	Stufe	Rang	Ø
Überleben	2	5	7	(3+)
Diplomatie	2	2	4	(2)
Heimlichkeit	2	4	6	(3)
Straßenleben	2	5	7	(3+)
Nahkampf, bewaffnet	4	4	8	(4)
Nahkampf, unbew.	4	4	8	(4)
Feuerwaffen	2	3	5	(2+)
Linguistik	3	2	5	(2+)
Glücksspiel	3	4	7	(3+)

Talente

Mächtiger Schlag

Ressourcen

-

Nachteile

-

Waffe	Rang	Größe	Angriff	Ø
Säbel	3L	0		

- Wir müssen warten. Ein Spielchen?
- Haltet den Mund.
- Keine Ahnung. Fragt den Major.

Allaen Cantebry
Gouverneur

Archetyp: *Agent* **Stil: 3**
Motivation: *Glaube* **Gesundheit: 8**

Primärattribute

Körper: 4 **Charisma: 2**
Geschick: 2 **Intellekt: 4**
Stärke: 3 **Willenskraft: 4**

Sekundärattribute

Größe: 0 **Initiative: 6**
Bewegung: 5 **Abwehr: 6**
Wahrnehmung: 10 **Härte: 4**

Fertigkeit	Basis	Stufe	Rang	Ø
Bürokratie	4	2	6	(3)
Diplomatie	2	4	6	(3)
Darbietung	2	5	7	(3+)
<i>Schauspielerei</i>			8	(4)
Empathie	4	4	8	(4)
Nahkampf, bewaffnet	3	4	7	(3+)
<i>Schwert</i>			8	(4)
Nahkampf, unbew.	3	4	7	(3+)
Feuerwaffen	2	5	7	(3+)
Einschüchterung	2	6	8	(4)
Linguistik	4	5	9	(4+)
Nachforschung	4	4	8	(4)
Heimlichkeit	2	5	7	(3+)

Talente

Wachsam

Ressourcen

Gefolgsleute (Faust)

Nachteile

Kaltschnäuzig

Waffe	Rang	Größe	Angriff	Ø
Schwert	3L	0	11L	(5+)

- Seien Sie willkommen!
- Die Kolonie kann weitere Siedler leider nicht verkraften.
- Reden Sie. Oder ich greife zu anderen Mitteln.

Amberto Tily
Assistent

Archetyp: *Agent* **Stil: 3**
Motivation: *Wahrheit* **Gesundheit: 7**

Primärattribute

Körper: 3 **Charisma: 3**
Geschick: 3 **Intellekt: 3**
Stärke: 3 **Willenskraft: 4**

Sekundärattribute

Größe: 0 **Initiative: 6**
Bewegung: 6 **Abwehr: 6**
Wahrnehmung: 7 **Härte: 3**

Fertigkeit	Basis	Stufe	Rang	Ø
Wissen: Philosophie	3	3	6	(3)
Diplomatie	3	4	7	(3+)
Darbietung	3	4	7	(3+)
<i>Schauspielerei</i>			8	(4)
Empathie	3	4	7	(3+)
Nahkampf, bewaffnet	3	4	7	(3+)
Nahkampf, unbew.	3	5	8	(4)
Feuerwaffen	3	5	8	(4)
Einschüchterung	3	3	6	(3)
Linguistik	3	4	7	(3+)
Heimlichkeit	3	6	9	(4+)

Talente

Zielsicher

Ressourcen

Status (Faust)

Nachteile

Waffe	Rang	Größe	Angriff	Ø
Pistole	3L	0	11L	(5+)
Schwert	3L	0	10L	(5)

- Man sieht jeden Tag erstaunliche Dinge auf dieser Welt.
- Das ist Eure Meinung, aber seht Euch vor, wem Ihr sie erläutert.
- Es ist nicht mehr weit bis Massigny. Das könnt ihr heute noch schaffen.

Typischer Kolonist

Archetyp: *Kolonist* **Stil: 1**
Motivation: *Pflicht* **Gesundheit: 4**

Primärattribute

Körper: 2 **Charisma: 2**
Geschick: 2 **Intellekt: 2**
Stärke: 2 **Willenskraft: 2**

Sekundärattribute

Größe: 0 **Initiative: 4**
Bewegung: 4 **Abwehr: 4**
Wahrnehmung: 4 **Härte: 2**

Fertigkeit	Basis	Stufe	Rang	Ø
Tierpflege	2	3	5	(2+)
Athletik	2	3	5	(2+)
Handwerk: <i>beliebiges</i>	2	3	5	(2+)
Wissen: <i>beliebiges</i>	2	3	5	(2+)
Nahkampf, bew.	2	3	5	(2+)
Feuerwaffen	2	3	5	(2+)
Linguistik	2	3	5	(2+)
Überleben	2	3	5	(2+)

Talente

-

Ressourcen

-

Nachteile

-

Waffe	Rang	Größe	Angriff	Ø
Handwaffe	3L	0	8L	(4)

- Packen wir es an.

Wachmann der Kolonie

Archetyp: *Wache* **Stil: 1**
Motivation: *Pflicht* **Gesundheit: 5**

Primärattribute

Körper: 3 **Charisma: 2**
Geschick: 2 **Intellekt: 2**
Stärke: 2 **Willenskraft: 2**

Sekundärattribute

Größe: 0 **Initiative: 4**
Bewegung: 4 **Abwehr: 5**
Wahrnehmung: 6 **Härte: 3**

Fertigkeit	Basis	Stufe	Rang	Ø
Athletik	2	4	6	(3)
Nahkampf, unbew.	2	4	6	(3)
Nahkampf, bewaffnet	2	4	6	(3)
<i>Säbel</i>			7	(3+)
Feuerwaffen	2	4	6	(3)
<i>Muskete</i>			7	(3+)
Einschüchterung	2	4	6	(3)

Talente

Wachsam

Ressourcen

-

Nachteile

-

Waffe	Rang	Größe	Angriff	Ø
Säbel				
Muskete				

- Bleiben Sie dort stehen und warten Sie.

Alchemist der Kolonie

Archetyp: *Wissenschaftler* **Stil: 2**

Motivation: *Wahrheit* **Gesundheit: 4**

Primärattribute

Körper: 2 **Charisma: 2**

Geschick: 2 **Intellekt: 3**

Stärke: 2 **Willenskraft: 2**

Sekundärattribute

Größe: 0 **Initiative: 5**

Bewegung: 4 **Abwehr: 4**

Wahrnehmung: 5 **Härte: 2**

Fertigkeit	Basis	Stufe	Rang	Ø
Wissensch.: Alchemie	3	5	10*	(5)
Nahkampf, bew.	2	2	4	(2)
Bürokratie	3	3	6	(3)
Handw: Feinschmied	2	4	6	(3)
Handw: Zeichnen	2	4	6	(3)
Wissen: Mathematil	3	4	7	(3+)
Linguistik	3	2	5	(2+)
Sprengstoffe	3	3	6	(3)

Talente

Begabung: Alchemie*

Ressourcen

-

Nachteile

-

Waffe	Rang	Größe	Angriff	Ø
--------------	-------------	--------------	----------------	----------

- Die sympathetische Mischung ist fertig.
- Vorsicht!

FREUNDE UND FEINDE

Ekiri

Zug- und Reittier

Archetyp: *Tier* **Stil:** 0
Motivation: *Überleben* **Gesundheit:** 7

Primärattribute

Körper: 4 **Charisma:** 0
Geschick: 3 **Intellekt:** 0
Stärke: 4 **Willenskraft:** 2

Sekundärattribute

Größe: 1 **Initiative:** 3
Bewegung: 7 **Abwehr:** 4
Wahrnehmung: 2 **Härte:** 4

Fertigkeit	Basis	Stufe	Rang	Ø
Kampf	4	2	6	(3)
Überleben	0	4	4	(2)

Talente

Ressourcen

Nachteile

Waffe	Rang	Größe	Angriff	Ø
Treten	3L		9L	(4+)

Bewegliche und kraftvolle Tiere, für Reiter gut geeignet.

Munkus

Nutztier

Archetyp: *Tier* **Stil:** 0
Motivation: *Überleben* **Gesundheit:** 7

Primärattribute

Körper: 4 **Charisma:** 0
Geschick: 2 **Intellekt:** 0
Stärke: 4 **Willenskraft:** 3

Sekundärattribute

Größe: 1 **Initiative:** 2
Bewegung: 5 **Abwehr:** 6
Wahrnehmung: 3 **Härte:** 4

Fertigkeit	Basis	Stufe	Rang	Ø
Kampf	4	2	6	(3)
Überleben	0	4	4	(2)

Talente

Ressourcen

Nachteile

Waffe	Rang	Größe	Angriff	Ø
Hörner	4L		10L	(5)

Gutmütige, imposante Tiere, die gutes Fleisch und verwertbares Fell liefern.

Sandhai Raubtier

Archetyp: *Tier* **Stil:** 0
Motivation: *Überleben* **Gesundheit:** 6

Primärattribute

Körper: 3 **Charisma:** 0
Geschick: 3 **Intellekt:** 0
Stärke: 3 **Willenskraft:** 3

Sekundärattribute

Größe: 0 **Initiative:** 3
Bewegung: 3 **Abwehr:** 6
Wahrnehmung: 5 **Härte:** 3

Fertigkeit	Basis	Stufe	Rang	Ø
Kampf	3	5	8	(4)
Überleben	0	4	4	(2)

Talente

Wachsam

Ressourcen

Nachteile

Waffe	Rang	Größe	Angriff	Ø
Beißen	3L		11L	(5+)

- Dieses Wüstenraubtier ist kleiner und schlanker als sein maritimer Namensvetter und besitzt auch keine Flossen. Sein Gebiss ist jedoch dem eines Hais sehr ähnlich. Es bewegt sich unter der Oberfläche der Sandwüste fort oder lauert dort auf Beute. Wenn man ihn sieht, kann man in der Regel leicht weglaufen. Dazu muss man die typischen, unscheinbaren Wellen im Sand einmal gesehen haben, die der Sandhai bei der Fortbewegung erzeugt. Nomaden und andere Wüstenbewohner stellen in Lagernähe kleine gebogene Stäbe mit Glöckchen auf. Nähert sich ein Sandhai, so ist ein typisches vibrierendes Klingeln zu vernehmen.

Riesenbär Raubtier

Archetyp: *Tier* **Stil:** 0
Motivation: *Überleben* **Gesundheit:** 12

Primärattribute

Körper: 5 **Charisma:** 0
Geschick: 3 **Intellekt:** 0
Stärke: 5 **Willenskraft:** 4

Sekundärattribute

Größe: 2 **Initiative:** 4
Bewegung: 10 (20) **Abwehr:** 8
Wahrnehmung: 4 **Härte:** 5

Fertigkeit	Basis	Stufe	Rang	Ø
Kampf	5	5	10	(5)
Überleben	0	6	6	(3)

Talente

Ressourcen

Nachteile

Schlechte Augen

Waffe	Rang	Größe	Angriff	Ø
Zähne	3L		13L	(6+)
Klauen	4L		14L	(7)

- Der Riesenbär lebt in den waldreichen Gebieten von Aurealis und ist glücklicherweise ein seltener Einzelgänger. Sein Anblick gebietet Ehrfurcht, ein ausgewachsener Riesenbär steht nahezu so hoch wie drei Männer. Grundsätzlich ist er nicht sehr aggressiv, schützt aber sein Territorium. Auch wenn man am liebsten fliehen möchte, wenn man dem gewaltigen Raubtier begegnet, so ist regloses Stehen bleiben oft die klügere Wahl.