



DR WANA

Verstoßene Archäologin und Kapitänin

Die Suche nach der Wahrheit ist alles. Du hast dein Leben der Aufgabe verschrieben, die Mysterien des Dritten Horizonts aufzudecken. Sicher, du hast nicht immer die konventionellste Methode genutzt und du hast dir auf dem Weg haufenweise Feinde gemacht. Aber am Ende wusstest du, dass Resultate alles sind, was zählt, und in dieser Hinsicht ist niemand besser als du.

DR. ARMITA WANA

- ◆ **KONZEPT:** Wissenschaftlerin (Archäologin)
- ◆ **POSITION:** Kapitän
- ◆ **IKONE:** Der Tänzer
- ◆ **PROBLEM:** Rivale (Artefaktjäger aus Algol)

ATTRIBUTE:

STÄRKE 2, GESCHICKLICHKEIT 4, VERSTAND 4, EMPATHIE 3

TREFFERPUNKTE: 6

WILLENSKRAFTPUNKTE: 7

REPUTATION: 7

FERTIGKEITEN: Kultur 3, Wissenschaft 3, Beobachtung 2, Manipulation 2, Fernkampf 1, Kommandieren 1

TALENTE: Wahrheitssucher (Gruppentalent), Wohlhabende Familie, Das Talent des Tänzers

WAFFEN: Beschleunigerpistole (Bonus +1, INIT 0, Schaden 2, Kritisch 1, Weite Entfernung,)

AUSRÜSTUNG: Umgebungssensor, tragbares Labor, Bibliotheksdatenbank, Medkit, Exo-Anzug.

⚙️ BEZIEHUNGEN ZU ANDEREN SC

- ◆ **Zebo:** Eindeutig ein begabter Maschinist, aber er nimmt deine Anordnungen zu sehr auf die leichte Schulter.
- ◆ **Rouya:** Du bist dir nicht sicher, was ihren moralischen Kompass angeht, aber sie ist in unangenehmen Situationen sehr wertvoll.
- ◆ **Samioh:** Ein Manipulator durch und durch. Du bist nicht komplett immun gegen seinen Charme.
- ◆ **Nima:** Vertrauenswürdig und jemand, auf den du hörst. Allerdings ist klar, dass sein Verstand manchmal woanders ist.

⚙️ HINTERGRUND

Du gehörtest einst zu den wichtigsten Archäologen in der Kua-Sphäre und hattest einen lukrativen Vertrag mit dem Institut. Während eines Auftrags im Grenzland war deine Neugier jedoch stärker als du. Du hast dich an der Legionsblockade um einen alten Erstsiedler-Schiffsfriedhof vorbei geschlichen, alles im Namen der Wissenschaft. Aber die Expedition ging schrecklich schief. Du wurdest gefangen genommen, deine Funde zerstört und du unter Arrest gestellt. Dein Fehltritt hat dich alles gekostet. Du hast deine Sponsoren verloren, deinen Lehrstuhl, und deine Kollegen begannen dich zu meiden. Jetzt kommandierst du eine Besatzung aus Ausgestoßenen auf dem leichten Frachter Narzalus. Diesmal wird dir niemand sagen, was du zu tun hast.



ZEBO

Frommer Maschinist

Du dankst den Ikonen für dein Leben. Du hast einmal den falschen Lebensweg eingeschlagen und dich dabei fast verloren. Jetzt bist du auf dem richtigen Weg. Du bist stolz darauf, dich um die Gravitonprojektoren des Schiffs und deine Kameraden zu kümmern. Die größte aller Missionen ist es, dafür zu sorgen, dass deine Freunde im heiligen Licht der Ikonen wandeln.

ZEBARAIMAS „ZEBO“ HUTUL

- ◆ **KONZEPT:** Schiffsarbeiter (Maschinist)
- ◆ **POSITION:** Maschinist
- ◆ **IKONE:** Der Spieler
- ◆ **PROBLEM:** Süchtig nach Arrash

ATTRIBUTE:

STÄRKE 4, GESCHICKLICHKEIT 3, VERSTAND 4, EMPATHIE 4

TREFFERPUNKTE: 7

WILLENSKRAFTPUNKTE: 8

REPUTATION: 2

FERTIGKEITEN: Technologie 3, Nahkampf 2, Kraftakt 2, Datendschinn 1

TALENTE: Wahrheitssucher (Gruppentalent), Exospezialist, Das Talent der Spielerin

WAFEN: Hydraulikhammer (Bonus 0, INIT 0, Schaden 4, CRIT 3, Nahe Entfernung, Schwer)

AUSRÜSTUNG: Werkzeug, Umweltsensor, Exo-Anzug, Hyperseil, Arrash.

⚙️ BEZIEHUNGEN ZU ANDEREN SC

- ◆ **Dr. Wana:** Die Akbar des Schiffes. Schlau und zäh, aber manchmal zu fordernd...
- ◆ **Rouya:** Kompetent und tödlich, muss sich entspannen!
- ◆ **Samioh:** Eitel und albern, mit einem Herz aus Gold. Wie ein zusätzlicher Bruder für dich.
- ◆ **Nima:** Glaubt immer noch, er ist ein Fliegerass. Darüber kann man sich schon ein bisschen lustig machen.

⚙️ HINTERGRUND

Du wurdest auf dem abgelegenen Ehad im Ehadu-System geboren und warst einst ein Schmuggler - ein Kleinkrimineller. Du redest nicht gern darüber, das liegt alles in der Vergangenheit. Aber die Narben hast du noch. Die Verbrechen, die du mit ansehen musstest, haben Spuren auf deiner Seele hinterlassen. Für eine Weile hast du dich fast in der Dunkelheit verloren. Aber die Ikonen wurden dein Trost und deine Erlösung. Jetzt weißt du, dass du eine Berufung und eine Verpflichtung hast, deine Freunde niemals im Stich zu lassen. Du bekämpfst die Dunkelheit mit Scherzen, Liebe und Fröhlichkeit. Und du wirst niemals zu deinen alten Wegen zurückkehren.



SAMIOH AMIN

Abenteuerlustiger Kurtisan

Du bist ein soziales Chamäleon. Du fühlst dich in den eleganten Boudoirs von Coriolis und den zwielichtigen Kneipen des Mulukhad gleichermaßen zu Hause. Aber obwohl du die Kunst der Kurtisanen vollständig gemeistert hast, ist der Nervenkitzel des Abenteuers die Droge deiner Wahl. Dies ist der Grund, warum du dich der bunt zusammengewürfelten Mannschaft dieses Raumschiffs angeschlossen hast. Ihr seid alle verschieden, aber die Suche nach etwas anderem vereint euch.

SAMIOH AMIN

- ◆ **KONZEPT:** Künstler (Kurtisan)
- ◆ **POSITION:** Sensorbediener
- ◆ **IKONE:** Der Bote
- ◆ **PROBLEM:** Mächtiger Feind (Würdenträger von Coriolis)

ATTRIBUTE:

STÄRKE 2, GESCHICKLICHKEIT 4, VERSTAND 3, EMPATHIE 5

TREFFERPUNKTE: 6

WILLENSKRAFTPUNKTE: 8

REPUTATION: 8

FERTIGKEITEN: Manipulation 3, Beobachtung 2, Infiltration 2, Kultur 1, Datenschinn 1, Fernkampf 1

TALENTE: Wahrheitssucher (Gruppentalent), Verführerisch, Das Talent des Boten

WAFFEN: Vulkan-Grille (Bonus +1, INIT +2, Schaden 2, Kritisch 2, Kurze Reichweite, Leicht)

AUSRÜSTUNG: Tabula, dabaranischer Wein, elegante Kleidung, Comlink, Exo-Anzug.



⚙️ BEZIEHUNGEN ZU ANDEREN SC

- ◆ **Dr. Wana:** Clever und tapfer, aber nicht dein Typ.
- ◆ **Rouya:** Heimlichtuerisch und düster. Das gefällt dir!
- ◆ **Zebo:** Das Herz des Schiffs. Du würdest für ihn sterben.
- ◆ **Nima:** Schrullig und vor allem an Maschinen interessiert. Ihr seid nie warm miteinander geworden.

⚙️ HINTERGRUND

Du warst der talentierteste Schüler in deinem Jahrgang am Propaganda-Lyzeum des Bulletins. Wenn es nach deinen Eltern gegangen wäre, wärest du wahrscheinlich Gouverneur einer abgelegenen Dschungelprovinz geworden. Aber dein Hunger nach dem Leben und deine Neugier waren stärker als du. Du bist nicht nur so scharf wie eine Merkuriumklinge, sondern auch schöner als ein Sonnenuntergang über Mira. Nach einer Zeit des ausgiebigen Kontakteknüpfens und diskreter Affären erkanntest du deine Bestimmung. Du solltest ein Kurtisan sein, und du bist gut darin.



ROUYA GHALLAB

Desillusionierte Ex-Legionärin

Du bist der Fels in dieser Mannschaft, die einzige, die eine Unze Führungsqualität in sich hat. Du hast Truppen angeführt, in vergessenen Dschungelschlachten, über abgelegene Ebenen und gewaltige Eisfelder. Aber jetzt bist du hier: mit dieser Mannschaft aus Sonderlingen und Ausgestoßenen, die keine Disziplin kennen.

ROUYA GHALLAB

- ◆ **KONZEPT:** Soldat (Legionär)
- ◆ **POSITION:** Bordschütze
- ◆ **IKONE:** Die Richterin
- ◆ **PROBLEM:** Von der Legion gejagt

ATTRIBUTE:

STÄRKE 4, GESCHICKLICHKEIT 5, VERSTAND 3, EMPATHIE 2

TREFFERPUNKTE: 9

WILLENSKRAFTPUNKTE: 5

REPUTATION: 3

FERTIGKEITEN: Fernkampf 3, Nahkampf 2, Kraftakt 2, Kommandieren 1, Geschicklichkeit 1, Beobachtung 1

TALENTE: Wahrheitssucher (Gruppentalent), Kampferfahren, Das Talent der Richterin

WAFFEN: Legionärskarabiner (Bonus +1, INIT 0, Schaden 3, Kritisch 2, Weite Entfernung, Automatisches Feuer), Duramesser (Bonus 0, INIT +1, Schaden 2, Kritisch 1, Kurze Entfernung, Leicht)

AUSRÜSTUNG: Leichte Rüstung (4), Comlink, Exo-Anzug.



⚙️ BEZIEHUNGEN ZU ANDEREN SC

- ◆ **Dr. Wana:** Kompetent, aber nicht als Anführer geeignet. Du weißt, was man dafür braucht.
- ◆ **Zebo:** Meint es gut, redet zu viel.
- ◆ **Samioh:** Mehr, als man auf den ersten Blick sieht. Jemand, dem du vertraust.
- ◆ **Nima:** Wird von der Vergangenheit heimgesucht. Steht dir am nächsten.

⚙️ HINTERGRUND

Du bist in den Slums des Konglomerats auf Kua aufgewachsen. Schon früh hast du gelernt, dass Stärke alles ist. Du hast gelernt zu überleben. Du hast dich bei der Legion verpflichtet und bist schnell im Rang aufgestiegen. Wenn es diesen einen Zwischenfall nicht gegeben hätte, dann würdest du vermutlich noch immer in der Legion dienen. Aber es hat ihn gegeben, und du hast mitansehen müssen, wie zu viel unschuldiges Blut vergossen wurde. Du bist desertiert und hast dein altes Leben und die Legion zurückgelassen. Jetzt wirst du von deinen früheren Kameraden gejagt und bist immer auf der Flucht. Aber zumindest bist du frei.



NIMA DOL-SOUFI

Jägerpilot, von der Vergangenheit
heimgesucht

*Du warst mal jemand, zu dem Leute
aufgeschaut haben. Ein Pilot bei den
Schwarzen Schwalben. Aber du musst
irgendwie die Ikonen verärgert haben, denn
du hast alles verloren. Jetzt bist du ein bloßer
Schatten deines früheren Selbst, aber du
liebst dein Handwerk noch immer. Und du
kannst fliegen. Das ist alles, was zählt.*

NIMA DOL-SOUFI

- ◆ **KONZEPT:** Pilot (Jägerpilot)
- ◆ **POSITION:** Pilot
- ◆ **IKONE:** Der Deckarbeiter
- ◆ **PROBLEM:** Intensive Albträume

ATTRIBUTE:

STÄRKE 3, GESCHICKLICHKEIT 5, VERSTAND 3, EMPATHIE 3

TREFFERPUNKTE: 8

WILLENSKRAFTPUNKTE: 6

REPUTATION: 6

FERTIGKEITEN: Pilot 3, Datendschinn 3, Fernkampf 2,
Technologie 1, Überleben 1

TALENTE: Wahrheitssucher (Gruppentalent), Schwerelosigkeits-
ausbildung, Das Talent des Deckarbeiters

WAFFEN: Vulkan-Pistole (Bonus +1, INIT +1, Schaden 2, Kritisch 2,
Kurze Reichweite, Leicht)

AUSRÜSTUNG: Fliegeranzug, Talisman, Handdüse, Comlink,
Exo-Anzug.



⚙️ BEZIEHUNGEN ZU ANDEREN SC

- ◆ **Dr. Wana:** Der Boss. Clever genug, um zu erkennen, dass
sie nicht immer weiß, was das Beste ist.
- ◆ **Rouya:** Ein guter Mensch. Erinnert dich an deinen alten
Flügelmann bei den Schwalben.
- ◆ **Samioh:** Hinterhältig. Du magst ihn nicht.
- ◆ **Zebo:** Wenn er nur mal den Mund halten könnte.

⚙️ HINTERGRUND

Das Leben war gut. Du warst der Beste in deinem Jahrgang
an der Pilotenakademie von Zenith, und wurdest als Mitglied
der Schwarzen Schwalben ausgewählt. Du liebtest jede Mi-
nute im Cockpit deines schlanken Jägers. Du warst einer der
Elite. Was hätte schiefgehen können? Wie sich herausstellte,
alles. Eine schlechte Entscheidung, ein Sekundenbruchteil
Zweifel, und zwei deiner Kameraden kamen um. Du wurdest
entlassen und verleumdet. Voller Scham hast du Coriolis
verlassen, um in den nebligen Spelunken des Mulukhad dei-
ne Sorgen in Alkohol zu ertränken. Die Zeit danach ist ver-
schwommen. Jetzt fliegst du wieder, aber dieser Blechkübel
ist keine Schwalbe. Trotzdem vergisst du dich ab und zu, und
dann bist du wieder das junge Fliegerass, das durch das ge-
segnete Dunkel der Ikonen donnert.