Name Hintergrund				er			Geburtswelt				
					 kte			¢r Verr	nögen		
Besitz											
Wert	0	1-2	3-5	6-8	9-11	12-14	15+				
Modifikator	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3				
Stärke 4	-1		In	telle	kt	12	±1				
Geschick 6	±0		Bi	ildur	ng	12	+1				
Ausdauer 4	-1		So	ozial	status	6	±1				
Wert 0 1-2 3-5 6-8 9-11 12-14 15+ Modifikator -3 -2 -1 0 +1 +2 +3 tärke 4 -1 Intellekt 12 ±1 eschick 6 ±0 Bildung 12 +1 usdauer 4 -1 Sozialstatus 6 ±1 Alleskönner: Untrainiert: führer Strogation Handel Raumpilot thletik Handwerk Beiboote Kondition Koordination Ingenieur Große Schiffe Kraft Elektronik Raumkampf ufklärung Lebenserhaltung Türme eruf Manöverantrieb Orbital sprungantrieb Kommunikation Recht mitteln Kunst & Unterhaltung ahren Baufahrzeuge Mechanik Projektil Kettenfahrzeuge Medizin Radfahrzeuge Nahkampf Schwere Waffen Klingen Artillerie Tragbare	: (-3)										
Anführer			Glücksspiel					Raumanzug	Sprachen		
Astrogation			На	ndel				Raumpilot			
Athletik			На	ndwe	erk			Beiboote	Sprengstoff		
Kondition									Steward		
Koordinatio	n		Ing						Taktik		
Kraft								•	planetar		
Aufklärung						_		Türme	Weltraum		
Beruf									Täuschen		
		_		Re	eaktor				Tiere		
Computer				•	_			Schwere Waffen	Abrichten		
Diplomatie									Reiten		
rmitteln			Kunst & Unterhaltung					Schusswaffen	Tiermedizin		
ahren								_	Überleben		
				Mechanik				Projektil	Überreden		
	_	е							Unterwelt		
Radfahrzeug	ge		Na		-				Verwaltung		
		_			_				Wissenschaft		
liegen								=			
Gleiter					hlagwat			Fahrzeug			
Rotor					nbewaff	net		Seefahrt			
Tragflächen				vigat	ion						
Geselligkeit				II-G				Sensoren			
Rüstung	TL_	Scl	<u>hutz</u>	S	<u>trahlung</u>	g Gewi	<u>icht</u>	<u>Ausrüstung</u>	TL Gewicht		

<u>Waffen</u>

ImplantateTL Effekt

TL Reichweite [m] Schaden Gewicht Munition

				Tr	avel	ler				
				ter 42		Spezies Mensch	Geburtswelt			
lintergrund										
Beruf Komman Besitz	dan	Ко	ntakte Flo t	ttenoffi	ziere	¢r 10000 V	ermögen 1 Schif	fsanteil, TAS		
Wert	0	1-2 3-5	6-8 9-11	12-14	15+					
Modifikator	-3	-2 -1	0 +1	+2	+3					
Stärke 5	-1	Int	elligenz	8	±0					
Seschick 5	-1	Bil	dung	10	+1					
Ausdauer 8	±0		zialstatus	10	+1					
		Allesköni				Untrair	niert: -3			
Anführer		Glüd	cksspiel	,	R	aumanzug	Sprachen			
Astrogation		Han	idel		R	aumpilot				
Athletik		Han	idwerk			Beiboote	Sprengsto	Sprengstoff		
Kondition					_	Raumschiffe	Steward			
Koordinati	on	Inge	enieur			Große Schiffe	Taktik	Taktik		
Kraft			Elektroni	k	R	aumkampf	plan	planetar		
ufklärung			Lebenser	_		Türme	Wel	Weltraum		
Beruf			Manöver	antrieb		Orbital	Täuschen			
		_	Reaktor			Schilde	Tiere			
Computer		Sprungantrieb				Schwere Waffe		chten		
Diplomatie			nmunikatio			echt		Reiten		
rmitteln		Kun	st & Unterl	naltung	S	chusswaffen		Tiermedizin		
ahren					_	Energie		Überleben		
Baufahrzei	_		chanik			Projektil		Überreden		
Kettenfahr	_		dizin		_		Unterwelt			
Radfahrzei	uge	Nah	ıkampf		So	chwere Waffen		Verwaltung		
			Klingen			Artillerie	Wissensch	naft		
Fliegen			Natürlich			Tragbare				
Gleiter			Schlagwa		Fahrzeug					
Rotor		N1 -	Unbewaf	Tnet	50	eefahrt				
Tragfläche	n		rigation		c					
Geselligkeit		Null	I-G		50	ensoren				
Rüstung	TL	Schutz	Strahlun	g Gew	icht	Ausrüstung	TL	Gewicht		
Jniform	1	0	-	2 kg						
		Dojohyyoi	to[m] Sc	haden	Gewio	cht Munition	Implantate ∏	. Effekt		
Naffen	TL	Reichwei								
	TL 11	Reichwei 15/30/60		/6+3	2 kg	15				
Waffen Laserpistole Stunner		15/30/60 2/4/8) 3w		2 kg 0,5 kg	15				

								rave	eller			
Name						Alt	er	_	Spezies Mensch	G	eburtswelt	
Hintergrun												
Beruf Inge						ofessor		2000	Vermögen _			
Besitz												
Wert		0	1-2	3-5	6-8	9-11	12-14	15-1	.6			
Modifikat	tor	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3				
Stärke	4	-1		lr	ntelli	genz	12	±1				
Geschick	6	±0		В	ildur	ng	12	+1				
Ausdauer	4	-1				status	6	±1				
			Alle		nner:				Untrain	iert:	(-3)	
Administrat	ion		1	Ge	sellig	keit			Raumpilot		Seefahrt	
Anführer				Gl	ückss	piel			Beiboote		Motorboote	
Astrogation	l			На	ndel				Raumschiffe		Große Schiffe	
Athletik				Be	ruf				Große Schiffe		U-Boote	
Ausda						nysiker		3	Raumanzug	1		
Gesch				Ing	genie				Raumkampf		Sprachen	
Stärke	5					ebenserl	_		Türme			
Aufklären			4			lanövera	antrieb		Orbital		Sprengstoff	
Diplomatie			1			eaktor	ما داد	1	Schilde		Steward	
Elektronik	+		1	IZ.	Sprungantrieb Kunst & Musik			1	Hauptwaffen	Taktik Täuschen		
Comp			1	Ku	Klavier				Recht Schleichen	Tiere		
Ferns Komn		_			NI	aviei			Schusswaffen		Abrichten	
Senso		ation	0	0 Mechanik				=	Energiewaffen		Reiten	
Ermitteln	n Ci i		2		edizir				Projektil		Tiermedizin	
Fahren			0		ıhkan				Појски		Überleben	
Baufa	hrzei	uge		140		ingen			Schwere Waffen		Überreden	2
Ketter		_	e			atürlich			Artillerie		Unterwelt	_
Radfa		_				hlagwat	ffen		Tragbare			
			_			nbewaff			Fahrzeug		Wissenschaft	
Fliegen								_			Mathematik	1
Rotor				Na	vigat	ion						
Tragfl	äche	n										
			_									
Rüstung		TL	Sch	nutz	S	trahlung	g Gew	/icht	Ausrüstung		TL Gewic	ht
<u>Waffen</u>		TL	Rei	ichw	eite [m] Sch	aden	Gev	vicht <u>Munition</u>	<u>In</u>	nplantateTL Effekt	

								ener					
Name Spezies	Men	sch		Geburts	welt		Alt	er	_				
Hintergru	na 												
Beruf Besitz Credits		lied T	Chiru ravel	ler's Aid		y (TAS		santeile	2				
	0 -3	1-2 -2	3-5 -1	6-8 0	9-11 +1	12-14 +2		5-16 +3					
Stärke	7			Intellige	nz	8							
Geschick	10	+1		Bildung		10	+1						
Ausdauer	8			Sozialsta	atus	9	+1						
			Alles	könner: 0					Untraini	ert: -3			
Ferns Komi Sens Ermitteln Fahren Baufa Kette	n lauer hick ke puter steuer munik	ation ige zeuge	1	Mai Rea Spri Kunst & N Klav Mechanik Medizin Nahkamp Klin Nat Sch	enserha növerar ktor unganti Musik rier	ntrieb	1 1 3 0 1 0 0 0	Rauma Rauma Recht Robot Schlei Schuss	Beiboote Raumschiffe Große Schiffe anzug kampf Türme Orbital Schilde Hauptwaffen	0 0 1	Seefahrt Motor Große Segeln U-Boo Sprachen Sprengstoff Steward Taktik Täuschen Tiere Abrich Reiten Tierme Überleben Überreden Unterwelt Bestec Fälsch	Schiffe te ten edizin	0 0 0 1 0
Fliegen Roto Tragi	r flächer	ı TL	0 0 1	Navigatio	n ahlung	Gew	icht		Fahrzeug Ausrüstung		Wissenschaf Philose TL	ft ophie1 Gewi	
Kleidung		1	0	-		2 kg			Notarztkoffe	r +2		12	1 kg
Waffen Sportpistol Florett*	le*	TL 6 3	5/20,	nweite [m] /40 campf	Scha 3w6 2w6	nden -3		_	Munition 5	lm	plantate TL	Effek	

Nama					ır		ener			
Name _ Spezies N Hintergrund	Mensch		Geburts	welt		AILE	er			
Besitz _	Buchhalte	er (Bet		ontakte						
Wert 0 Mod -3	1-2 -2	3-5 -1	6-8 0	9-11 +1	12-14 +2	_	5-16 +3			
Stärke	7		Intellige	nz	10	+1				
Geschick	8		Bildung		9	+1				
Ausdauer	5 -1		Sozialsta	atus	7					
			<u> cönner: 0</u>					Untrai	<u>niert: -</u>	3
Komme Sensor Ermitteln Fahren Baufah Ketten	uer ck uter euerung unikation		Mai Rea Spri Kampfanz Kunst & N Klav Mechanik Nahkamp Klin Nat Sch	enserha növerar ktor ungantr ug Musik vier	ieb en	1 0 1 0 1 0	Raum Raum Recht Robot Schlei Schus	Beiboote Raumschiffe Große Schiffe anzug kampf Türme Orbital Schilde Hauptwaffen	2 1 0 1 0	Seefahrt Motorboote Große Schiffe Segeln U-Boote Sprachen Sprengstoff Steward Taktik Täuschen Tiere Abrichten Reiten Tiermedizin Überleben Überreden Unterwelt Bestechen Fälschen
Fliegen Rotor Tragflä	chen	-	Navigatio	n		-		Fahrzeug		Wissenschaft
Rüstung	TL	Schut	z Str	ahlung	Gew	icht	_	<u>Ausrüstung</u>		TL Gewicht
Kleidung	1	0	-		2 kg					
Waffen Springmesse		Nahka	•	2w6-	-3	1 kg		Munition -	_	mplantate TL Effekt Vafer Jack 12 Speicher
Stunner*	10	1.5/5	/10	2w6	+3	1 kg	3	100		

Name						11		eller				
Name Spezies Hintergr		nsch		Geburts	swelt		AIL	er	_ _			
Beruf Besitz	Sölo	lner (S	Serga	ant a.D.)	Kontak	te						
Credits	100			Ve	ermöge	n						
Wert Mod	0 -3	1-2 -2	3-: -1		9-11 +1	12-14 +2		5-16 +3				
Stärke	11	+1		Intellige	enz	7						
Geschick	9	+1		Bildung		6						
Ausdaue	r 10	+1		Sozialst	atus	5	-1					
		,	Alle	skönner: C				,	Untraini	ert: -3		
Administ	ration			Geselligk	eit			Raum	pilot		Seefahrt	
Anführer			0	Glückssp	iel				Beiboote		Motorboote	
Astrogati	on			Händler					Raumschiffe		Große Schiffe	
Athletik			0	Beruf					Große Schiffe		Segeln	
	dauer		1				_	Raum		-	U-Boote	
	schick		1	Ingenieu					kampf	0	Sprachen	
Stä			0		enserh 	_			Turmwaffen	1	. "	
Aufklärer					növera	ntrieb			Orbital	0	Sprengstoff	1
Diplomat					aktor				Schilde	0	Steward	4
Elektronil				•	ungant	rieb			Hauptwaffen	0	Taktik	1
	nputer			Kunst & I				Recht			Täuschen	1
	nsteue nmunil	_		Kia	vier			Robot Schlei		1	Tiere Abrichten	
	ililiulili Isoren	Kation		Machani	 ₂		1		chen swaffen	0	Reiten	
Ermitteln				Mechanik Medizin			1		Energiewaffen	1	Tiermedizin	
Fahren			0	Nahkam	nf .		0		Projektil	1	Überleben	1
	ıfahrze	ιισρ	0	•	ngen		0		Појски	_	Überreden	1
	tenfah	_			türlich		0	Schwe	ere Waffen	0	Unterwelt	_
	lfahrze		1		ılagwafl	fen	0		Artillerie	0	Bestechen	
		- 0 -			bewaffr		1		Tragbare	1	Fälschen	
Fliegen			_						Fahrzeug	0	Wissenschaft	
Rot Tra	or gfläche	en	_	Navigatio	on							
Rüstung		TL	Sch	utz Sti	rahlung	Gew	<u>icht</u>		Ausrüstung	,	TL Gewich	nt
Stoffrüst		10	+8	-		5 kg						
Waffen		TL		chweite [m		<u>aden</u>		wicht_	Munition	<u>lm</u>	plantate TL Effekt	
Laserpisto	ole*	11	7,5/	/30/60	3w6	+3	2 k	g	100			

Kommandant Bildung +1, Sozialstatus +1, Stärke -1, Geschick -1 Kapitänleutnant a.D. (42) 5000 ¢r, Laserpistole, Stunner, Säbel, Uniform Anführer-1, Astrogation-1, Athletik-0, Aufklärung-0, Computer-0, Diplomatie-0, Nahkampf-0, Null-G-0, Raumanzug-1, Raumpilot-0, Raumkampf Türme-0,

Recht-0, Schusswaffen-0, Sensoren-0, Taktik Weltraum-1, Überreden-1, Verwaltung-2

Pilot Bildung +1, Geschick +1, Sozialstatus +1, Stärke -1

Oberleutnant a.D. (38) 2000 ¢r, Laserpistole, Säbel, Splitter-Schutzweste Anführer-0, Astrogation-0, Athletik Koordination-1, Aufklärung-0, Computer-1, Nahkampf Klingen-1, Null-G-1, Medizin-0, Raumanzug-1, Raumpilot Raumschiffe-2, Raumkampf-0, Schusswaffen Energie-1, Sensoren-0, Taktik Weltraum-0, Überreden-0, Verwaltung-0

Bordingenieur Bildung +1, Geschick +1, Stärke -1

8+5+1

9+6+1

Ingenieur (34) 3500 ¢r, Stunner, Renndrohne, Strahlenschutzanzug Alleskönner 2, Computer-0, Fahren-0, Fliegen-0, Geselligkeit-0, Ingenieur Sprungantrieb-1, Ingenieur Reaktor-1, Mechanik-1, Null-G-0, Raumanzug-1, Raumpilot Beiboote-1, Schusswaffen-0, Sensoren-0, Wissenschaft-0

Söldner Stärke +1, Geschick +1, Sozialstatus -1

10+7+1

Armee-Sergant a.D. (30) 1000 ¢r, Laserkarabiner, Pistole, 5 Granaten, Leichter Kampfanzug Anführer-0, Athletik-1, Aufklärung-0, Fahren-0, Geselligkeit-0, Glücksspiel-0, Mechanik-1, Nahkampf-1, Null-G-0, Raumanzug-2, Raumkampf Türme-1, Schusswaffen-1, Sprengstoff 1, Taktik planetar-0, Täuschen-0, Überleben-1, Überreden-0, Unterwelt-0

Bordarzt Bildung +1, Geschick+1, Sozialstatus +1

14+2+1

Oberarzt/Chirurg (34) 25000 ¢r, Pistole, Stunner, Notarztkoffer, Schutzanzug Computer-0, Diplomatie-0, Ermitteln-0, Fahren-0, Fliegen-0, Geselligkeit-0, Kunst-0, Medizin-2, Null-G-0, Raumanzug-0, Recht-0, Schusswaffen-0, Sensoren-0, Tiere-0, Überreden-0, Verwaltung-1, Wissenschaft-1

Schmuggler Geschick+1, Intelligenz +1, Sozialstatus -1

9+9+1

Handelsmarine (30) 1000 ¢r, Sturmgewehr, Stunner, Werkzeug, Schutzanzug Athletik-0, Aufklärung-1, Computer-1, Fahren-0, Fliegen-0, Geselligkeit-1, Handel-1, Ingenieur-0, Mechanik-1, Medizin-0, Nahkampf Unbewaffnet-1, Null-G-0, Raumanzug-0, Raumkampf Türme-0, Raumpilot Beiboote-1, Recht-0, Schusswaffen-0, Sensoren-1, Täuschen-2, Überreden-0, Unterwelt-1

Android/Roboter

Hyperdyne Systems 120-A/2 Alleskönner-3 1000 ¢r, Elektroniktools, Winchester/Pistole

- -0 unerfahren
- -1 erfahren
- -2 sehr erfahren

essentiell:

Astrogation Kommandant - Pilot Pilot Pilot - Kommandant

Sensoren Schmuggler - Kommandant

Türme Söldner - Schmuggler Sprungantrieb Ingenieur - Schmuggler