

NUMENERA

NOTIZEN

HINTERGRUND

Verbindung

Uraz kann nie mit deinen Illusionen oder deinen Täuschungsfähigkeiten hereingelegt werden. Du vermutest, dass es etwas mit dem Mechanismus zu tun hat, mit dem er verschmolzen ist. Du würdest gerne die Grenzen herausfinden, du zögertest aber, seine Immunität zu offenbaren.

Während eines Angriffs durch Splitterhum-de hast du dein Leben für Tanasia riskiert, was sehr untypisch für dich ist. Aus irgendeinem Grund scheint sie sich jedes Mal unwohl zu fühlen, wenn ihr über diesen Vorfall sprecht.

Verbindung zum Abenteuerbeginn

Du hattest Karner verfolgt, in der Hoffnung, durch seine Verbindungen zu jemandem mit Einfluss etwas Nützliches zu erfahren. Er bemerkte dich aber, und du mustest deine Absichten verschleiern, indem du Interesse am Abenteuer vortäuschest.

Hintergrund

Dein bester Freund aus der Kindheit ist nun ein Aeonpriester.

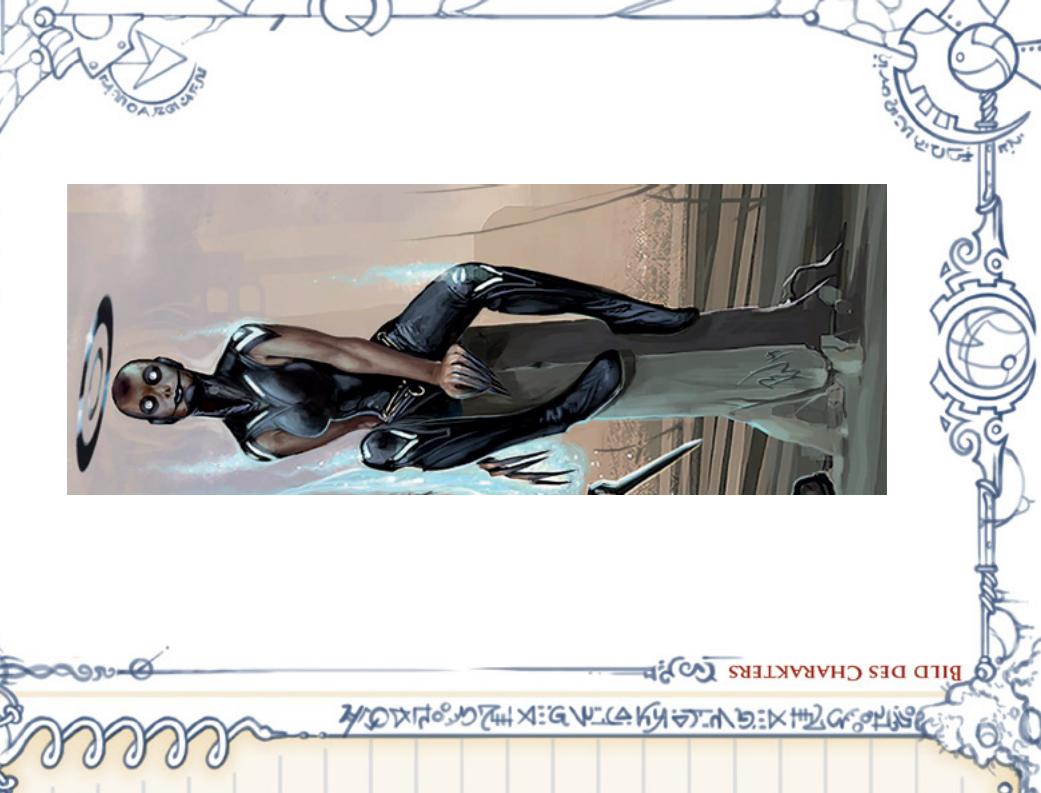
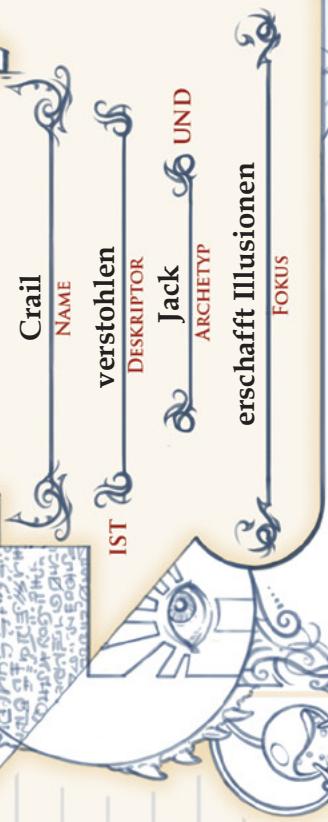
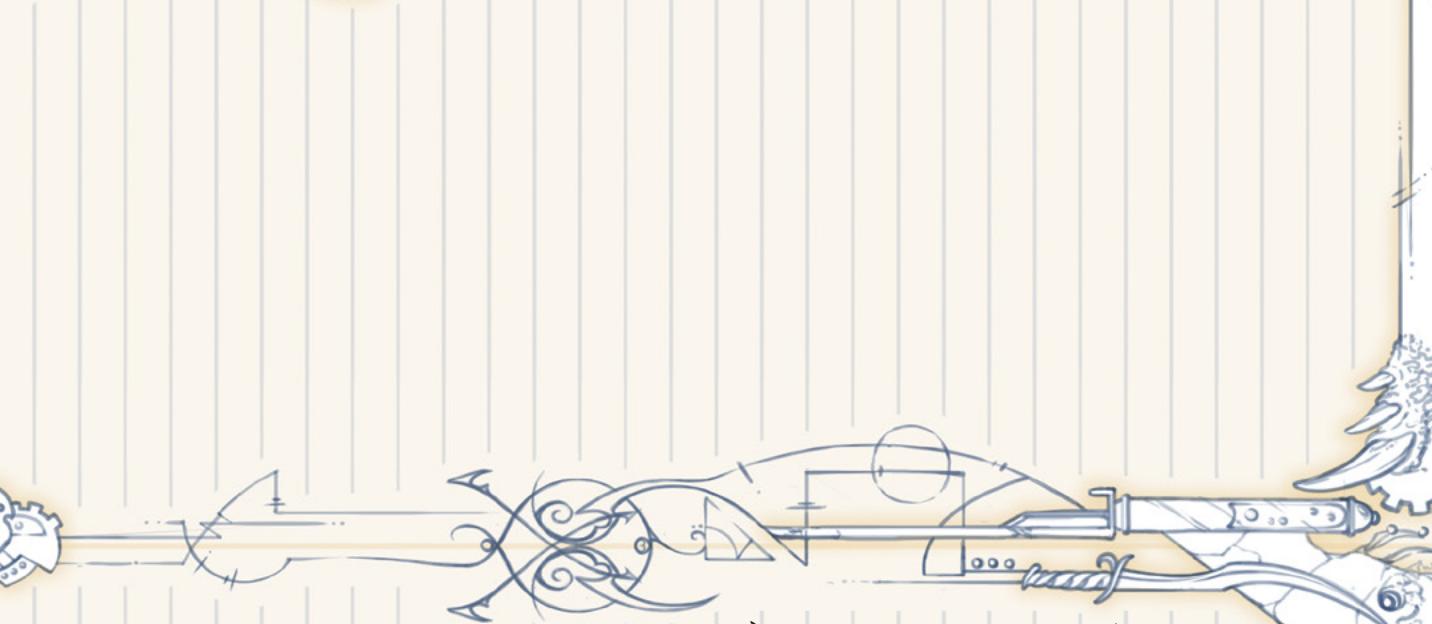


BILD DES CHARAKTERES



FERTIGKEITEN

1 RANG
1 ANSTRENGUNG
1 EP

MAGNETISCHE ANGRIFFSBOHRER (STUFE 5), SEITE B 168

CYPHER

MAXIMUM
2

Magnetischer Angriffsbohrer (Stufe 5), Seite B 168
Monoklinge (Stufe 7), Seite B 169

verstohlene Aufgaben

X S

Interaktionen mit Lügen oder Tricksen

X S

Esoterien und Fähigkeiten mit

X S

Illusionen oder Tricksen

X S

Einschüchterung

X S

KRAFT POOL 15 EDGE 1

INTELLEKT POOL 13 EDGE 1

GESCHWINDIGKEIT POOL 15 EDGE 1

EP

SONDERFERTIGKEITEN

BEEINTRÄCHTIGT
GESCHWÄCHT
SCHADEN

Ausgebildet in leichten und mittelschweren

Waffen

Flex-Fertigkeit

Fertigkeit mit Verteidigung: Geschwindigkeit

Ausgebildet in Rüstung

Mindere Illusion (1 Intellektpunkt)

Unfähigkeit für Aufgaben in Bezug auf Bewegung

Krallenhandschuh (leicht)
Armborst (mittelschwer)

MOD SCH
-1 2

ARTEFAKTE & KURIOSITÄTEN

Eine metallische Scheibe, die an einen Heiligenschein erinnert, wird sie einmal über dem Kopf befestigt, schwiebt sie dort auf unbestimmte Zeit

AUSRÜSTUNG

Kleidung
Entdeckeraraustrüstung

Tasche mit leichtem Werkzeug
12 mittelschwere Bolzen

1 Aktion

10 Minuten

1 Stunde

10 Stunden

RÜSTUNG

ERHOLUNGSWÜRFE

TW6+ 1

SHIN 8

NUMENERA

NOTIZEN

HINTERGRUND

Verbindung

Haro ist für deine mentalen Kräfte besonders empfänglich. Solange ihr in Kurzdistanz voneinander seid, seid ihr beide immer in telepathischem Kontakt, und du vermutest, dass sie nicht von deinen psychischen Schlägen verletzt werden könnte (wenn du von ausreichend hoher Stufe wärst).

Du glaubst, Uraz einmal beim Schlafwarten gesehen zu haben, aber du fragst dich, ob es sein mechanisches Exoskelett und nicht sein eigener Verstand war, der ihn dabei lenkte. Dies beunruhigt dich, da du vermutest, den Geist von Mechanismen nicht beeinflussen zu können.

Verbindung zum Abenteuerbeginn

Crail erzählte dir, sie habe eine Spur zu einer möglicherweise lukrativen Informationsquelle. Inzwischen hat sie dir jedoch leider mitgeteilt, dass die Spur sich verloren hat.

Hintergrund

Du hast eine Weile bei einer Gruppe von Aeonpriestern studiert und sie sind dir immer noch zugetan. Die meisten von ihnen zumindest.



BILD DES CHARAKTERES

FERTIGKEITEN

1 RANG
1 ANSTRENGUNG
1 EP

MAXIMUM



KRAFT
POOL 10
EDGE



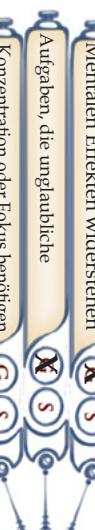
GESCHWINDIGKEIT
POOL 10
EDGE



INTELLEKT
POOL 19
EDGE



ANSTRENGUNG
POOL 1
EDGE



EP
POOL 1
EDGE

SONDERFERTIGKEITEN

Mentalen Effekten widerstehen
Aufgaben, die unglaubliche
Konzentration oder Fokus benötigen
Numenera verstehen und identifizieren

X S
X S
G S
G S

Ausgebildet in leichten Waffen
Ansturm (1 Intellektpunkt)
Schild (bereits in Rüstung miteingerechnet)
Telepathisch (1+ Intellektpunkte)

Unfähigkeit: Rätsel oder Probleme lösen, sich an
Dinge erinnern oder Wissen nutzen

Dolch (leicht)
MOD -1
SCH 2

Kanister, der einen extrem fauligen
Geruch in einer Wolke aus rotem Rauch
entlässt, wenn man ihn öffnet

AUFRÜSTUNG
Ein Buch über Numenera
Violette Kopfbedeckung (Artefakt), das 1
Punkt zum Intellekt-Pool hinzufügt (wurde
dem Pool bereits hinzugezählt) Solltest du
das Artefakt jemals verlieren, ziehe 5 Punkte von
deinem Intellekt-Pool ab. Die Punkte werden
wieder hergestellt, sobald du den Gegen-
stand zurück hast.

ARTEFAKTE & KURIOSITÄTEN
SHIN
6

Adlerauge (Stufe 5), Seite B 159
Datensphäresucher (Stufe 6), Seite B 160
Reißungsminderndes Gel (Stufe 5), Seite B 170

NUMENERA

NOTIZEN

HINTERGRUND

Verbindung

Etolas kann dafür sorgen, dass deine telekinetischen Kräfte sich kurios verhalten. Hin und wieder hebt er deine Kräfte auf, wenn er neben dir steht, aber zu anderen Gelegenheiten werden sie eher verstärkt.

Karner wirkt, als müsse er dir etwas beweisen. Du vermutest, dass du ihn und seine blumige Art einmal aus Versehen beleidigt hast.

Verbindung zum Abenteuerbeginn

Du vermutest, dass die anderen SC ohne dich keine Chance haben.

Hintergrund

Du erlernst die Nanozauberei im Tempel eines unbekannten Gottes. Dessen Priester und Anhänger, wenn auch gering an Zahl, respektieren und bewundern dein Talent und dein Potenzial.

Haro
NAME
S
intelligent
DESKRIPTOR
Nano
ARCHETYP
UND
erhebt Geist über Materie
FOKUS

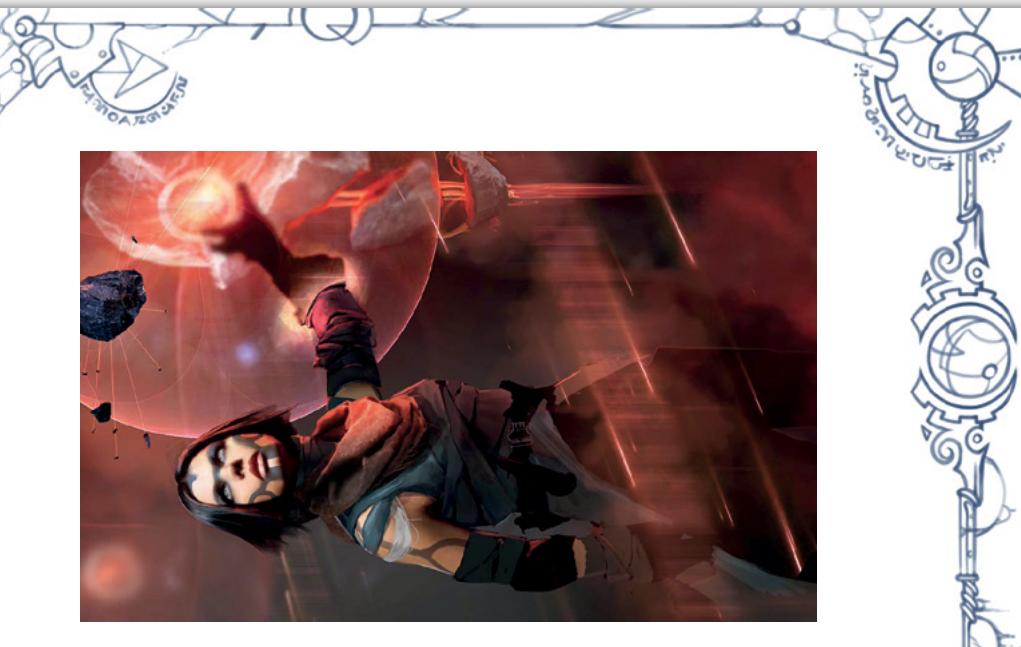


BILD DES CHARAKTERES



FERTIGKEITEN

1 RANG

1 ANSTRENGUNG

EP

CYPHER

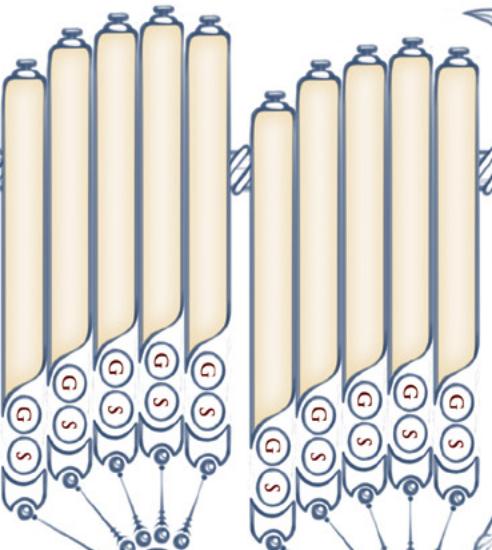
MAXIMUM
3

Katzenauge (Stufe 4), Seite B 167
Schutzhaut (Stufe 6), Seite B 171
Stimulanz (Stufe 5), Seite B 172

POOL 11
EDGE
KRAFT

POOL 17
EDGE
GESCHWINDIGKEIT

POOL 1
EDGE
INTELLEKT



SONDERFERTIGKEITEN

Geübt in allen Aufgaben, bei denen es darum geht, Gefahr, Lügen, Qualität, Wichtigkeit, Funktion oder Macht zu erkennen oder zu bewerten

Mentale Esoteriken

Ausgebildet in leichten Waffen

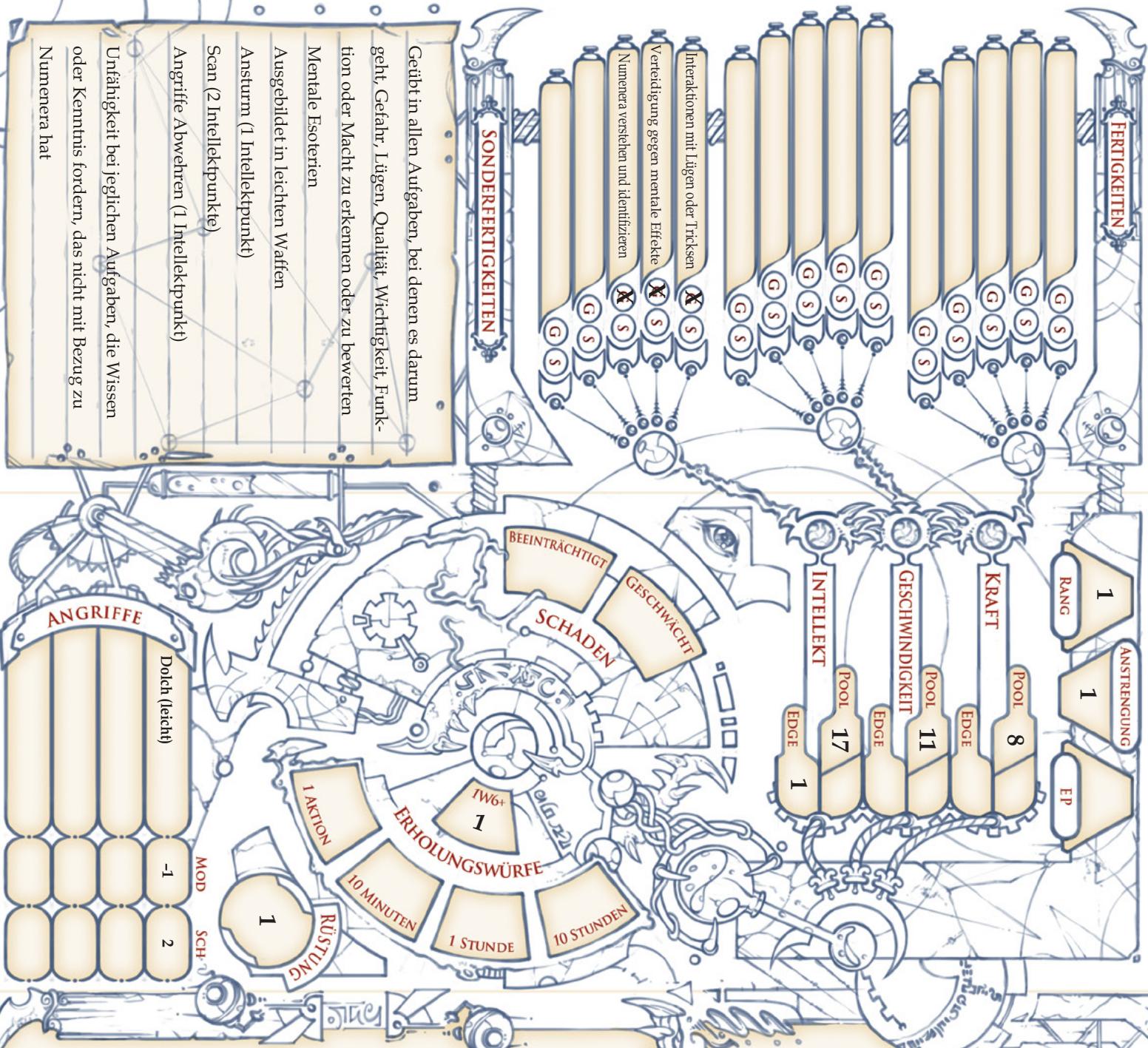
Ansturm (1 Intellektpunkt)

Scan (2 Intellektpunkte)

Angriffe Abwehren (1 Intellektpunkt)

Unfähigkeit bei jeglichen Aufgaben, die Wissen oder Kenntnis fordern, das nicht mit Bezug zu

Numenara hat



ARTEFAKTE & KURIOSITÄTEN

Programmierbare Tätowierungen. Du kannst die Tätowierungen auf deinem Körper verändern, wenn du eine Stunde damit verbringst, dich darauf zu konzentrieren, wie ihr Erscheinungsbild aussehen soll

SHIN
14

NUMENERA

NOTIZEN

HINTERGRUND

Verbindung

Du versuchst ständig, Haro mit deinen Fähigkeiten, deinem Esprit, deinem Aussehen oder deiner Tapferkeit zu beeindrucken. Bisher scheint sie das aber nicht zu bemerken.

Du liebst es zu trinken, manchmal ein wenig zu viel. Einmal hast du es wirklich übertrieben und irgendwer brachte dich sicher nach Hause. Du bist dir nicht 100%ig sicher, wer das war, doch es könnte Uraz gewesen sein. Bisher war es dir peinlich zu fragen.

Verbindung zum Abenteuerbeginn

Haro macht eine abfällige Bemerkung über Leute, die mehr Schein als Sein sind, und du hast dich der Gruppe angeschlossen, um zu beweisen, dass manche beides gleichzeitig sein können.

Crail ist dir etwas unheimlich, aber das hast du ihr bisher nicht gesagt.

Hintergrund

Du hast einen Verwandten, den eine recht wichtige Machtposition innehat. Du selbst bist vor all dem davongelaufen, weil Herrschen und Regieren dir mehr Ärger als Spaß zu sein schien.



FERTIGKEITEN

Initiative
Rennen

RANG

KRAFT

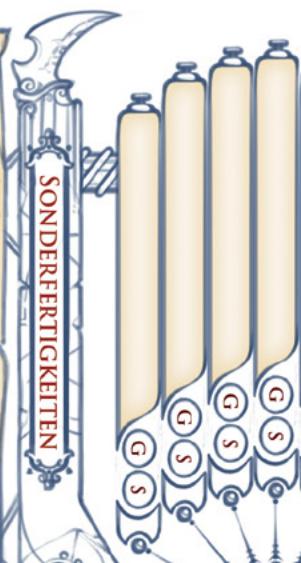
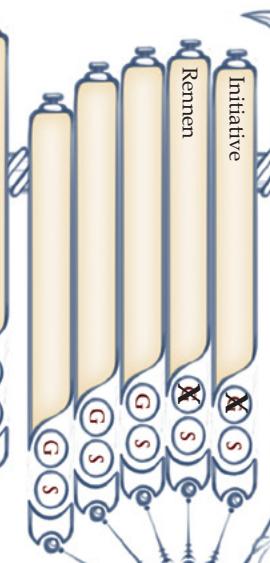
INTELLEKT

Detonation (Schall) (Stufe 8), Seite B 162.
Miniaturdienner (Stufe 5), Seite B 169

CYPHER

MAXIMUM

2



Ausgebildet in Rüstung
Ausgebildet in allen Waffen
Durchdringung (1 Geschwindigkeitspunkt)

Stoß (1 Kraftpunkt)

Schwungvoller Angriff

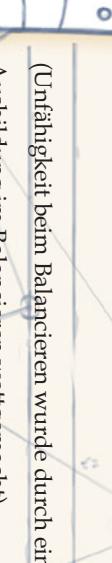
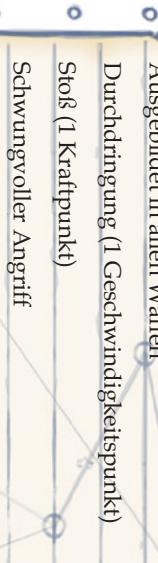
(Unfähigkeit beim Balancieren wurde durch eine Ausbildung im Balancieren wettgemacht)

ANGRIFFE

MOD	SCH
Schwertstab (schwer)	6
Dolch (leicht)	-1
Breitschwert mit Juwelen (mittelschwer)	4

ARTEFAKTE & KURIOSITÄTEN
Ein Wurf-Verred (zweischneidiges Kurzschwert), das nur 1 Punkt Schaden macht, aber innerhalb von ein paar Stunden immer wieder in deiner Hand erscheint, wenn du es nicht bereits zurückgeholt hast.

AUSRÜSTUNG
Kettenhemd (die neueste Mode)
Entdeckererausrüstung
Zusätzliche Wurfdolche x3
Verringert den Geschwindigkeitspool um 1, wenn getragen



NUMENERA

NOTIZEN

HINTERGRUND

Verbindung

Du hast einmal dein Leben riskiert, um bei einem Angriff von Splitterhunden Crail zu retten. Du wurdest dabei verwundet, und auch wenn du geheilt wurdest, schmerzt die Narbe manchmal noch. Ob Crail das weiß, liegt an dir.

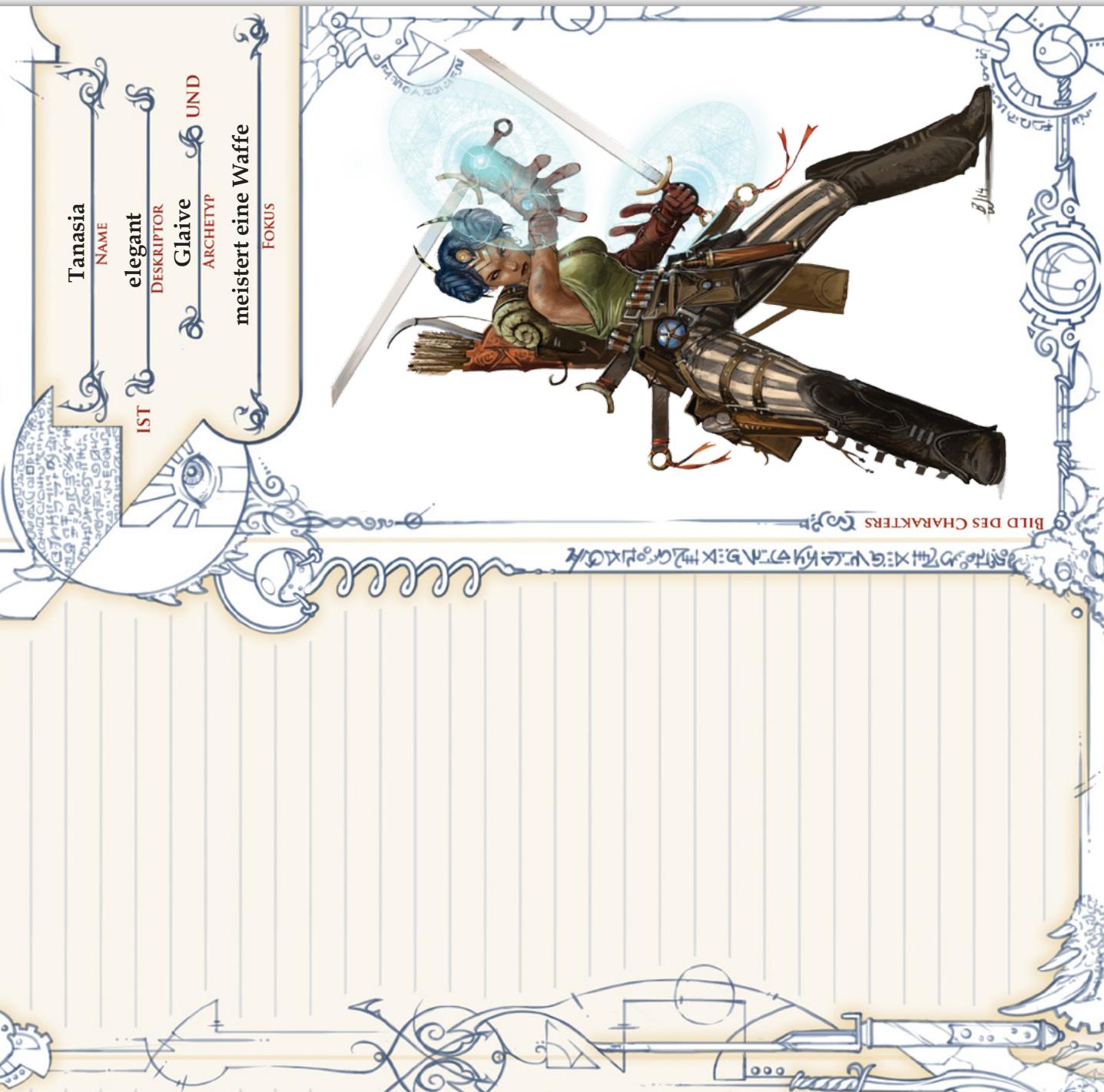
Du kennst ein geheimes Kommandowort, das Uraz die Kontrolle über das mechanische Skelett verlieren lässt, mit dem er verschmolzen ist, und das eine Art Eigenbewusstsein in dem Skelett erweckt. Du bist dir nicht sicher, ob dieses Bewusstsein Uraz' Wohlbefinden im Sinn hat, aber verdammt, es kann kämpfen!

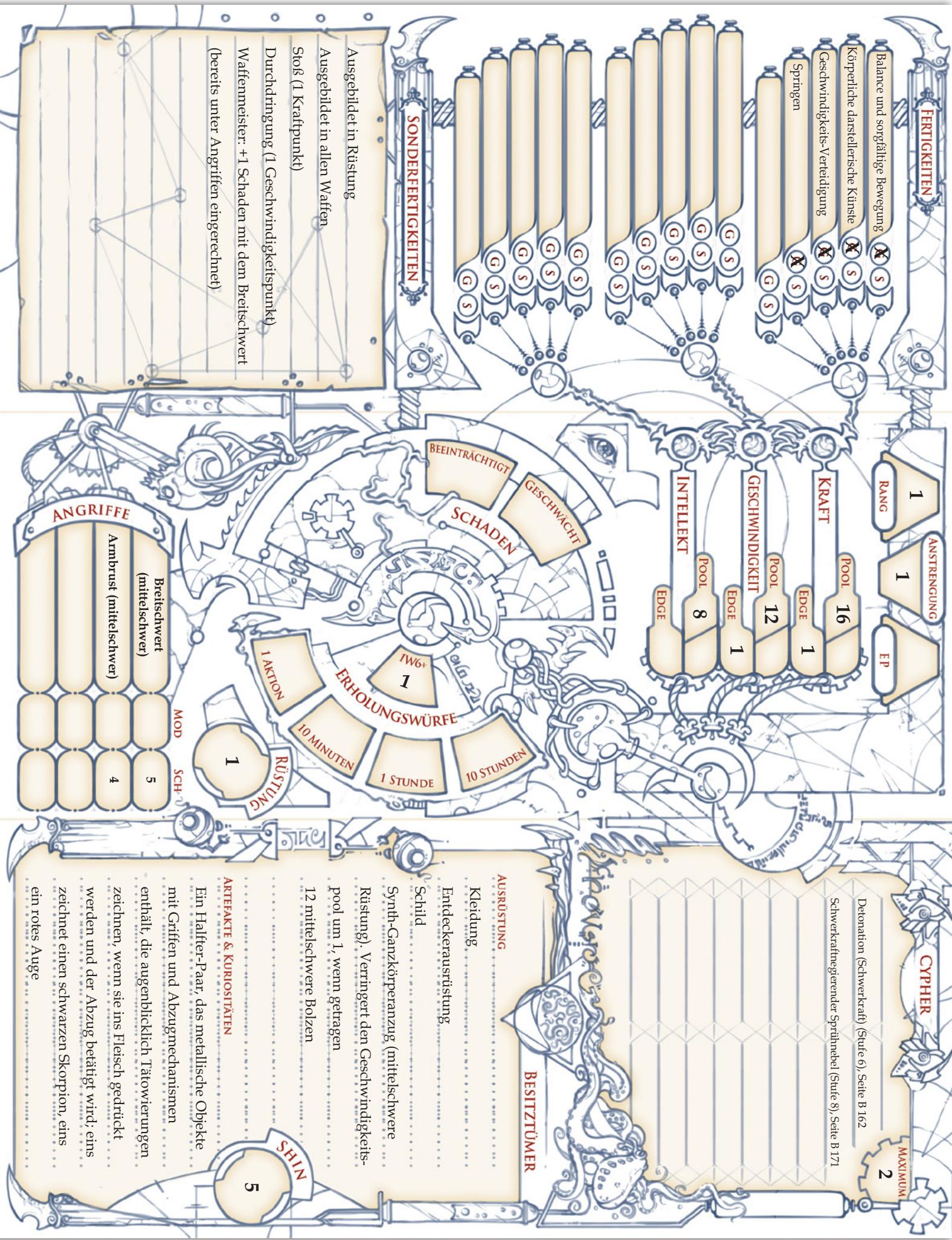
Verbindung zum Abenteuerbeginn

Es gibt eine Belohnung und du brauchst Geld.

Hintergrund

Du wurdest in einem entlegenen, weit entfernten Kloster ausgebildet. Die Mönche behandelten dich wie ein Geschwister, aber allen anderen bist du fremd.





NUMENERA

NOTIZEN

HINTERGRUND

Verbindung

Tanasia kennt ein geheimes Kommandowort, dass dich für bis zu eine Minute lang bewusstlos werden lässt und in deinem mit dir verschmolzenen Exoskelett eine „Kampf-KI“ erweckt, die gemäß ihrer eigenen,

mysteriösen Pläne handelt (und die von der SL bestimmt werden). Einmal benutzt, wirkt das Kommandowort für einige Tage nicht.

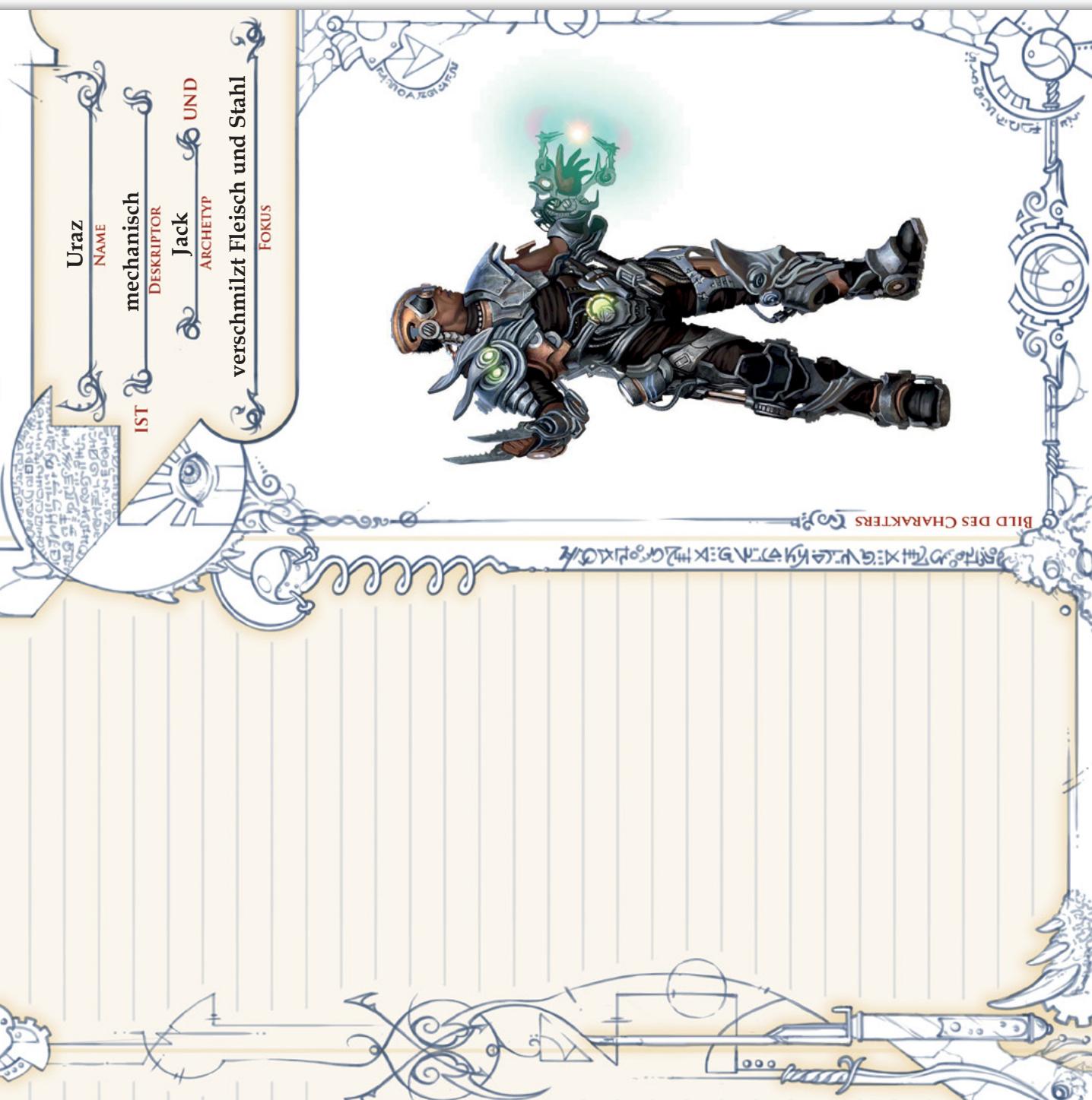
Einmal fandst du Karner so betrunken vor, dass er nicht mal seinen eigenen Namen wusste. Du brachtest ihn nach Hause in sein Bett. Du bist nicht sicher, ob er sich daran erinnert.

Verbindung zum Abenteuerbeginn

Die Teile, die du benötigst, um dich selbst zu reparieren und am Laufen zu halten, gehen dir allmählich aus, und du willst neue an Orten bergen, die reich an Numenera sind.

Hintergrund

Du hast früher an der Seite deines Vaters gearbeitet, der in vielen Dingen bewandert war und der dich auch mit dem mechanischen Exoskelett verschmolz, als du nach einem Sturz sonst gestorben wärest. Eines Tages verschwand er ohne jede Erklärung.



FERTIGKEITEN

1 RANG
1 ANSTRENGUNG
EP

MAXIMUM
2

Kraftschildprojektor (Stufe 7), Seite B 167
Massedruse (Stufe 6), Seite B 168

KRAFT
POOL 14
EDGE

GESCHWINDIGKEIT
POOL 14
EDGE

INTELLEKT
POOL 16
EDGE

1 ANSTRENGUNG
EP

Geschwindigkeits-Verteidigung
X S

G S

G S

G S

G S

G S

G S

G S

G S

G S

G S

G S

G S

G S

G S

G S

G S

BEEINTRÄCHTIGT
GESCHWÄCHT
SCHADEN

TW6+
1 Aktion
10 Minuten
1 Stunde
10 Stunden
ERHOLUNGSWÜRFE

"Magie" /Numenera spüren
Esoterie: Zaubertrick (1 Intellekt-Punkt)
Ausgebildet in leichten und mittelschweren Waffen
Flex-Fertigkeit

Geübt ohne Rüstung (bereits unter Fertigkeiten eingerechnet)

Fertigkeit mit Verteidigung: Intellekt (bereits unter Fertigkeiten eingerechnet)

Besondere Heilung (Seite A83)

Verbesserter Körper (bereits unter Pools und Rüstung eingerechnet)

Unfähigkeit bei Aufgaben, die Charme, Überzeugung oder Täuschung erfordern

CYPHER

MAXIMUM
2



BESITZTÜMER

AUSRÜSTUNG
Kleidung
Entdeckerausstattung
Leichtes Werkzeug

Teile, um dich selbst zu reparieren (siehe Besondere Heilung)

Schnallenmagazin mit 5 Scheiben

ARTEFAKTE & KURIOSITÄTEN

"Waldo" ist an deinem Exoskelett befestigt und ermöglicht dir, Objekte zu bearbeiten oder zu halten, ohne sie direkt anzufassen

Bernsteinkristall, der so hell wie eine Kerze leuchtet, wenn man ihn festhält

SHIN
8

MOD SCH
-1 2

Stoßdolch (leicht)
Schnarre (leicht)
-1 2

ANGRIFFE

1 RANG
1 ANSTRENGUNG
EP