

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 zögerst aber, seine Immunität zu offenbaren.

Während eines Angriffs durch Splitterhunde 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 spricht.

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 vortäuschtest.

Hintergrund

Dein bester Freund aus der Kindheit ist nun ein Aeonpriester.

NOTIZEN

Crail

NAME

verstohlen

DESKRIPTOR

Jack

ARCHETYP

UND

erschafft Illusionen

FOKUS



BILD DES CHARAKTERS

FERTIGKEITEN

	G	S
	G	S
	G	S
	G	S
	G	S

SONDERFERTIGKEITEN

	G	S
	G	S
	G	S
	G	S
	G	S
	G	S

ANSTRENGUNG

1	1	EP
---	---	----

KRAFT

Pool 10
EDGE

GESCHWINDIGKEIT

Pool 15
EDGE

INTELLEKT

Pool 13
EDGE

ANGRIFFE

Krallenhandschuh (leicht)	-1	2
Armbrust (mittelschwer)		4

AUSRÜSTUNG

Kleidung	8
Ärmellose Synthtunika (leichte Rüstung)	
Entdeckerausrüstung	
Tasche mit leichtem Werkzeug	
12 mittelschwere Bolzen	

CYPHER

MAXIMUM
2

Magnetischer Angriffspoker (Seite 5), Seite B 168

Monoklinge (Seite 7), Seite B 169

AUSRÜSTUNG

BESITZTÜMER

Kleidung

Ärmellose Synthetika (leichte Rüstung)

Entdeckerausrüstung

Tasche mit leichtem Werkzeug

12 mittelschwere Bolzen

ARTEFAKTE & KURIOSITÄTEN

8

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

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 Schlafwandeln 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.

NOTIZEN

Etolas

NAME

willensstark

DESKRIPTOR

Nano

ARCHETYP

UND

beherrscht mentale Kräfte

FOKUS



2/4

BILD DES CHARAKTERS

FERTIGKEITEN

Skills section with 10 slots, each containing a 'G' (Geschwindigkeit) and an 'S' (Schaden) icon. Below the slots are four categories of skills:

- Mentalen Effekten widerstehen (X S)
- Aufgaben, die unglaubliche Konzentration oder Fokus benötigen (X S)
- Numerera verstehen und identifizieren (X S)
- Other skills (S)

RANG

1

ANSTRENGUNG

1

EP

KRAFT

Pool 10

GESCHWINDIGKEIT

Pool 10

EDGE

19

INTELLEKT

Pool 1

EDGE

SONDERFERTIGKEITEN

- 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

Central circular mechanic with segments for different effects:

- BEEINTRÄCHTIGT
- GESCHWACHT
- SCHADEN
- ERHOLUNGSWÜRFE
- 1 AKTION
- 10 MINUTEN
- 1 STUNDE
- 10 STUNDEN
- RÜSTUNG

ANGRIFFE

Dolch (leicht)

MOD

-1

SCH

2

CYPHER

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

MAXIMUM

3

BESITZTÜMER

AUSRÜSTUNG

Kleidung
Ein Buch über Numerera
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 Gegenstand zurück hast.

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

SHIN

6

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.

NOTIZEN

NUMENERA

Haro

NAME

intelligent

DESKRIPTOR

Nano

ARCHETYP

UND

erhebt Geist über Materie

FOKUS



BILD DES CHARAKTERS

1

RANG

1

ANSTRENGUNG

1

EP

1

KRAFT

Pool 8

EDGE 1

GESCHWINDIGKEIT

Pool 11

EDGE 1

INTELLEKT

Pool 17

EDGE 1

BEEINTRÄCHTIGT

SCHADEN

TW6+

1

SCHWARZ

10 STUNDEN

STUNDE

[illegible]

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

NOTIZEN

NUMENERA

Karner

NAME

flink

DESKRIPTOR

Glaive

ARCHETYP

UND

kämpft mit Stil

FOKUS



BILD DES CHARAKTERS

FERTIGKEITEN

Initiative	X S
Rennen	X S
	G S
	G S
	G S
	G S
	G S
	G S
	G S
	G S

SONDERFERTIGKEITEN

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)

ANSTRENGUNG

RANG	1	EP
KRAFT	Pool 16 EDGE 1	
GESCHWINDIGKEIT	Pool 14 EDGE 1	
INTELLEKT	Pool 8 EDGE 1	



1 W6+
1

ERHOLUNGSWÜRFE

1 AKTION
10 MINUTEN
1 STUNDE
10 STUNDEN

RÜSTUNG
1

ANGRIFFE

Schwertstab (schwer)	MOD	SCH
Dolch (leicht)	-1	2
Breitschwert mit Juwelen (mittelschwer)		4

CYRHER

Detonation (Schall) (Stufe 8), Seite B 162

Miniatordiener (Stufe 5), Seite B 169

BESITZTÜMER

AUSRÜSTUNG

Kleidung, (die neueste Mode)

Entdeckerausrüstung

Zusätzliche Wurfrolle x3

Kettenhemd (mittelschwere Rüstung).

Verringert den Geschwindigkeitspool um 1, wenn getragen

ARTEFAKTE & KURIOSITÄTEN

Ein Wurf-Verrad (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

CYPHER

MAXIMUM
2

Detonation (Schall), Seite B 162

Miniaturladener (Stufe 5), Seite B 169

AUSRÜSTUNG

BESITZTÜMER

Kleidung (die neueste Mode)

Entdeckerausrüstung

Zusätzliche Wurfrolle x3

Keitenhemd (mittelschwere Rüstung).

Verringert den Geschwindigkeitspool um 1, wenn getragen

ARTEFAKTE & KURIOSITÄTEN

SHIN
2

Ein Wurf-Verrückter (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

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 behandeln dich wie ein Geschwister, aber allen anderen bist du fremd.

NOTIZEN

Tanasia

NAME

elegant

DESKRIPTOR

Glaive

ARCHETYP

UND

meistert eine Waffe

FOKUS



BILD DES CHARAKTERS

HINTERGRUND

Verbindung

Tanasia kennt ein geheimes Kommando-
wort, 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 mechanis-
chen Exoskelett verschmolz, als du nach
einem Sturz sonst gestorben wärest. Eines
Tages verschwand er ohne jede Erklärung.

NOTIZEN

Uraz

NAME

mechanisch

DESKRIPTOR

Jack

ARCHETYP

UND

verschmilzt Fleisch und Stahl

FOKUS



BILD DES CHARAKTERS

FERTIGKEITEN

1 G S

2 G S

3 G S

4 G S

5 G S

6 G S

7 G S

8 G S

9 G S

10 G S

Geschwindigkeits-Verteidigung

1 X S

2 G S

3 G S

4 G S

5 G S

6 G S

7 G S

8 G S

9 G S

10 G S

Numenera verstehen u. identifizieren

Intellekt-Verteidigung

1 X S

2 G S

3 G S

4 G S

5 G S

6 G S

7 G S

8 G S

9 G S

10 G S

SONDERFERTIGKEITEN

„Magie“ / Numenera spüren

Esoterie: Zaubertick (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)

Umfähigkeit bei Aufgaben, die Charme, Überzeugung oder Täuschung erfordern

RANG

1

ANSTRENGUNG

1

EP

KRAFT

Pool 14

EDGE

GESCHWINDIGKEIT

Pool 14

EDGE

INTELLEKT

Pool 16

EDGE 1

BEEINTRÄCHTIGT

SCHADEN

GESCHWACHT

ERHOLUNGSWÜRFE

1 TW6+

10 MINUTEN

1 STUNDE

10 STUNDEN

RÜSTUNG

1

MOD SCH

Stoßdolch (leicht)

-1

2

Schnarre (leicht)

-1

2

ANGRIFFE

CYPHER

Kraftschildprojektor (Stufe 7), Seite B 167

Massedruse (Stufe 6), Seite B 168

MAXIMUM 2

BESITZTÜMER

AUSRÜSTUNG

Kleidung

Entleererausrüstung

Leichtes Werkzeug

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

Besondere Heilung

Schnarrenmagazin 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

8