

## DEL TREE – Chronisten-Agent

Dem Chronisten-Agenten Deltree ist einmal zu oft ein Experiment um die Ohren geflogen. Zwar kam er selbst mit ein paar wirklich hässlichen Brandnarben davon, doch Mittler Pascal hatte weniger Glück. Seither ist sein Score eingefroren und sein Status wurde auf Shutter gesetzt.

*Was will Deltree in :shell?*

Mit einem Freigabeschein für sanktionierte Technik ist er jetzt unterwegs, um ein Datenpaket an die Mittler in Shell abzuliefern. Für ein Bündel Wechsel konnte er Alya, eine Kriegerin eines der vielen Sipplingsstämme, als seine Leibwächterin anheuern.

**Kult:** Chronist; **Kultur:** Franka; **Konzept:** Shutter

**Attribute:** Geschicklichkeit W6, Konstitution W6, Stärke W4, Verstand W8, Willenskraft W6

**Bewegungsweite:** 6“, **Parade:** 4, **Robustheit:** 5, **Charisma:** -2

**Machtpunkte:** 10 (jeweils pro Gerät – siehe unten)

**Fertigkeiten:** Kämpfen W4, Mumm W4, Reparieren W8, Schießen W6, Verrückte Wissenschaft W6, Wahrnehmung W8+2, Wissen(Artefaktkunde) W8

**Talente:** *AH: Verrückte Wissenschaft* (Macht (Geschoss) – Tesla Emitter); *Neue Macht* (Verschleiern – Universal Scrambler), *Aufmerksamkeit* (+2 auf Wahrnehmungswürfe)

**Handicaps:** *Hässlich* (-2 Charisma, keine Maske ist groß genug, seine Narben zu verbergen), *Pech* (Das Pech verfolgt ihn – und er weiß es! Er beginnt eine Spielsitzung mit einem Bennie weniger als üblich.), *Übervorsichtig* (Nachdem ihm immer etwas in die Quere kommt, plant er lieber ausführlich, als einmal spontan und unter unbekanntem Risiko zu handeln.)

**Ausrüstung:** Mantel und Maske, Vocoder (s.u.), Streamerhandschuh (s.u.), Tesla-Emitter (s.u.), Universal-Scrambler (s.u.), Werkzeugsatz, Nahrung für eine knappe Woche, Outdoor-Ausrüstung, 420 Chronisten-Wechsel

- **Streamer-Handschuh** TechLevel V, Schaden: 1W6 oder 2W6, Gewicht 3, Besonderheiten: Berührungsangriff (+2 auf Kämpfenwurf) für Angriff ausreichend, verursacht 1W6 oder 2W6 Betäubungsschaden. Ein eCubed bietet 15 Ladungen, pro W6 Schaden muss je eine Ladung investiert werden.
- **Vocoder** TechLevel V, wirkt wie Macht *Schock* mit dem Chronisten-Charakter im Zentrum der Schablone (ein eCubed reicht für 3 Anwendungen); die verzerrte Stimme gibt auch ohne Ladungsverbrauch +2 auf Einschüchternwürfe gegen Nicht-Chronisten.
- **Tesla-Emitter** Gizmo mit Macht: *Geschoss*, 10 Machtpunkte, Regeneration 1 MP pro Stunde, Feuerrate: 1, 2 oder 3 Geschosse mit 2W6 Schaden für 1, 2 oder 3 MP; Mehr Energie für mehr Schaden: verursacht 3W6 Schaden, verdoppelt aber die MP-Kosten auf 2, 4 oder 6 MP; der Tesla-Emitter wird mit der Schießen-Fertigkeit eingesetzt.
- **Universal-Scrambler** Gizmo mit Macht: *Verschleiern*, 10 Machtpunkte, Regeneration 1 MP pro Stunde, Wirkung: Kann für 2 Machtpunkte elektronische Sensoren und Kameras blockieren; Große Schablone wird um den Scrambler platziert, alle elektronischen Sensoren im Bereich dieser Schablone geben -6 auf alle Würfe der Sensorenbediener. Wirkungsdauer: 3 Kampfrunden/ab der 4. Runde 1 jeweils 1 MP pro Runde zum Verlängern der Wirkungsdauer einsetzen; aktivieren mittels Verrückte Wissenschaft-Fertigkeit).

*Wie schätzt Deltree seine Reisebegleiter ein?*

**Der Richter:** Hält sich an seinen Ehrenkodex weniger aus Überzeugung, sondern aus Blödheit. Verprasst seine Wertsachen, sein Geld und vergeudet freiwillig seine Zeit in den Ödlanden! Und dabei ahnt er nicht einmal, dass auf seinen Kopf 1000 Wechsel Kopfgeld von einer wegen irgendwas Belanglosem stinkesauren Sipplings-Schlampe ausgesetzt sind.

**Der Apokalyptiker:** Ungebildet und übermütig. Hoffentlich zieht er all das Pech an, das sonst mir bevorstünde. Oder er zieht das Pech an, und ICH bekomme es ab! Vielleicht besser nicht zu nahe an ihm dran stehen...

**Die Spitalierin:** Humorlose, abgehärmte, eisenharte Medizinerin. Hat einen Hang dazu unnötig und unprovziert Gemeinheiten auszustoßen bzw. zu begehen. Besser nicht bei ihr „unter’s Messer“ geraten, wenn es sich vermeiden lässt.

**Die Sipplings-Kriegerin:** Tapsige Barbarin, aber treu(doof). Aber Vorsicht! Sie neigt in ihrer animalischen Art dazu sich aufzuspielen und mehr Stress zu machen, als mir lieb sein kann. Gib ihr lieber nie technisch sensible Dinge in die ungelenken Finger – sie bekommt so etwas schneller kaputt, als man „Nein! Nicht!“ rufen kann.

## IAN, DIE ELSTER – Apokalyptiker-Dieb

Nachdem die Luft in Osman für ihn zu dick geworden ist, hat sich der Apokalyptiker über die hellvetischen Passagetunnel in das Protektorat abgesetzt. Dort schlägt er sich – mal mehr, mal weniger legal – durch das Leben. Aktuell geht er als „Reisebegleitschutz“ durch die Ödlande, als Waffe die von einem Flusspiraten (Möwe) beim Glücksspiel ergaunerte Harpune zur Schau stellend.

*Was will Ian in :shell?*

:shell ist eine prosperierende Schrottersiedlung. Sie haben nicht nur zwei Mittler dort sitzen, sondern sie sitzen wohl auf einer reichen „Schrott-Ader“, die ihnen erlaubt aus dem Dreck des Urvolkes ordentlich wertvolles Zeug rauszuwühlen. Wertvoll genug, dass Ian, die Elster, sich seinen Teil abgreifen kann. Und pikanterweise direkt unter der Nase eines der arroganten Bastarde von Richtern.

**Kult:** Apokalyptiker; **Kultur:** Pollen; **Konzept:** Elster (Dieb)

**Attribute:** Geschicklichkeit W8, Konstitution W6, Stärke W4, Verstand W6, Willenskraft W6

**Bewegungsweite:** 6“, **Parade:** 4, **Robustheit:** 5 (6 mit Lederkleidung), **Charisma** +2

**Fertigkeiten:** Fahren W4, Heimlichkeit W8 (+2 in Stadt); Kämpfen W4, Klettern W6(+2 in Stadt), Mumm W4, Schlösser Öffnen W6(+2 in Stadt), Überreden W6+2, (Umhören (W4-2)+2), Wahrnehmung W6, Werfen W4

**Talente:** *Attraktiv* (+2 Charisma), *Dieb* (+2 auf Klettern, Schlösser Öffnen, Heimlichkeit in urbaner Umgebung), *Schnell* (muss keine Aktionskarte unter einer 6 akzeptieren)

**Handicaps:** *Analphabet* (Lesen und Schreiben, wer braucht denn so etwas, wenn man andere dazu bringen kann, für einen zu schreiben oder einem vorzulesen?), *Tick* (Weiberheld. Die Muschi, die meiner „Harpune“ widerstehen könnte, habe ich noch nicht getroffen. Alle wollen mich, aber ich pflücke nur die süßesten Früchtchen.), *Übermütig* (Der Sippling, der mir das Wasser reichen kann, ist noch nicht in die Welt geschissen worden! Mich können alle! Und ich kann ALLES!)

**Ausrüstung:** Lederkleidung (Panzerung +1, Arme, Beine, Torso), Harpune (Stärke+W6, im Nahkampf oder Werfen über 3/6/12 Reichweite; weiteres s.u.), Klingenarmreif (Stärke+1), Dietrich, Seil (10“), Nahrungsmittel für eine knappe Woche, Outdoor-Ausrüstung, 195 Chronisten-Wechsel

- **Harpune** Schaden: Stärke+W6, im Nahkampf einsetzbar, aber auch mittels Werfen über 3/6/12 Reichweite; hängt an 12“ Seil und kann bei Fehlwurf wieder eingeholt werden (eine volle Aktion; bei Treffer mit Steigerung, hängt der Widerhaken im Leib des Gegners und dieser erhält -2 auf seine Parade und alle Würfe auf Geschicklichkeit und geschicklichkeitsabhängige Fertigkeiten (wie Kämpfen, Schießen usw.), solange die Harpune im Fleisch steckt; der Werfer hält das Seil der Harpune fest und kann es für Stärke- oder Geschicklichkeits-Tricks gegen den Harpunierten verwenden; die Widerhaken zu entfernen muss der Harpunierte eine volle Aktion aufwenden und einen Geschicklichkeitswurf (die -2 nicht vergessen!) schaffen – bei einem Fehlschlag ist er Angeschlagen!)

*Wie schätzt Ian seine Reisebegleiter ein?*

**Der Richter:** Ein Idiot. Ihm die Wechsel herauszuziehen ist keine Herausforderung, sondern so leicht, wie der Griff in die eigene Tasche. Fuchtel mit seinem blöden Kodex herum, als ob das Gekritzel darin mehr Wert hätte, als das Papier zum Arschwischen zu verwenden. Und das Beste: Mir hat ein süßes Vögelchen zwischen zwei Gängen gezwitschert, dass der Kopf dieses Blödmanns 1000 Wechsel wert ist. So eine Siplings-„Rächerin“ hat sich in den Kopf gesetzt diesem Richter endgültig zu zeigen, wo der Hammer hängt. Ich wette, so zornig, wie die auf den Hohl Schädel ist, geht die beim Ficken ab wie eine Kanone! Und mir wird sie so dankbar dafür sein, dass sie mir glatt 2000 Wechsel gibt. – So gesehen betrachte ich den Betonkopf als mein „Sparschwein“ und bleibe in seiner Nähe.

**Der Chronist:** Umständlich, lahmarschig und vor allem bis zur Unterkante seiner Maske voll Schiss! Ungeschickt, Pechvogel, so hässlich, dass ihn nicht mal die von ihm angeheuete nackte Barbarenschlampe drüberlassen würde. Aber Chronisten wissen mehr als man meint. Und er weiß bestimmt genau, was es an lohnenden „Fundstücken“ in :shell zu holen gibt. Daher bleibe ich besser so nah an ihm dran, wie möglich. Bestimmt verplappert er sich mal.

**Die Spitalierin:** Rasiert ist ja schon geil! Und auf Gummianzüge fahre ich auch ab und an mal ab. Aber diese Mutti ist echt ein sauertöpfisches Mauerblümchen. Vermutlich wehen in ihrer Spalte auch schon die Staubdünen.

**Die Siplings-Kriegerin:** Stramme Beine, fester Arsch, und noch jung genug, dass die Titten nicht zu schlaff sind. Wenn ich sie mal von ihrem Schisser von Chronisten losbekomme, dann zeige ich ihr, wie man richtig mit einem „Speer“ umgeht. Und dann wird sie mir so dankbar sein, dass sie mir den Rest der Reise alle Feinde vom Arsch hält. Immerhin scheint sie was vom Rumprügeln zu verstehen. Mehr als ich je darüber wissen will.

## DR. PETRA KOKKES – Spitalier-Enklavenärztin

Kokkes war eine der Pechvögel, deren Registraturkarte bei der Abordnung nach Briton gezogen wurde. Als sie zurückkam, war sie mindestens zum selben Teil Soldatin, wie Ärztin und hatte genug von den hehren Zielen des Spitals – sie bat nach ihrer Rückkehr nach Borca freiwillig um Versetzung zu den Feldärzten, um künftig von der Kriegsmaschinerie der Spitalier verschont zu bleiben.

*Was will Petra Kokkes in :shell?*

Ihre erste "zivile" Mission wird die einer Enklavenärztin in :shell sein. Die dortigen Schrotter und Chronisten haben genug zusammengewühlt und ausgebuddelt, dass sie dem Spital die Gebühren für eine Enklavenärztin zahlen konnten. Und nun ist sie auf dem Weg in diese Siedlung mitten in den roten Staubdünen und den Ruinen des Urvolkes. Naja, besser als Krieg jedenfalls.

**Kult:** Spitalierin; **Kultur:** Borca; **Konzept:** Enklavenärztin (Neuzuordnung nach Shell)

**Attribute:** Geschicklichkeit W4, Konstitution W6, Stärke W6, Verstand W6, Willenskraft W8

**Bewegungsweite:** 6", **Parade:** 5(6 mit Spreizer), **Robustheit:** 5(6 mit Neoprenanzug); **Charisma** -2

**Fertigkeiten:** Einschüchtern W6+2, Heilen W6+2, Kämpfen W6, Mumm W6, Provozieren W6+2, Überleben W4, Wahrnehmung W6, Wissen(homo degenesis) W4

**Talente:** *Heiler* (+2 auf alle Heilen-Würfe); *Eiserner Wille* (+2 auf Provozieren und Einschüchtern, bzw. auch +2 auf den Widerstand gegen Provokationen und Einschüchterungen von anderen); *Erstschlag* (freier Angriff auf sich in den Nahkampf (Basenkontakt) heranbewegenden Feind, 1x pro Kampfrunde)

**Handicaps:** *Fies* (Das erste, was im Krieg stirbt, ist das Mitgefühl. Das ist ein Luxus, den ich mir als Combat-Medic abgewöhnt habe. Kampf verträgt keine Zimperlichkeiten. Und das zeigt sich auch im alltäglichen Umgang mit Patienten und Begleitern, das müssen die halt ab können; -2 Charisma), *Loyal* (Meine Waffenbrüder lasse ich nicht im Stich. Niemals! Koste es, was es wolle!), *Schwur* (Der Spitalier-Eid ist mir trotz all der Enttäuschungen immer noch wichtig. Ich werde tun, was ich kann, um die Menschheit vor dem Primer zu bewahren – wer auch immer dabei draufgehen mag!)

**Ausrüstung:** Neoprenanzug (Panzerung +1, Arme, Torso, Beine), Gasmaske (s.u.), Spreizer (s.u.), Molluske (s.u.), Feldkit (s.u.), Nahrung für eine knappe Woche, Outdoor-Ausrüstung, 80 Wechsel

- **Feldkit** Gibt einen Bonus von +1 auf Heilen-Proben (außer auf chirurgische Eingriffe zur Heilung permanenter Verkrüppelungen). Ein Feldkit fasst 40 Versorgungseinheiten. Jede Heilen-Probe, die auf das Feldkit zurückgreift, verbraucht unabhängig vom Erfolg 1W4 Versorgungseinheiten. Spitalier können Feldkits an allen größeren Stützpunkten des Kultes (Volkskrankenhäuser, Lazarettstädte,...) kostenlos auffüllen lassen.
- **Gasmaske** +2 auf Konstitutionswürfe zum Widerstandswurf gegen Versporung, Panzerung (Kopf) +1, 50%, Chance um vor Kopftreffer zu schützen, -1 auf Konstitutionswürfe gegen Erschöpfung
- **Mollusken** Vibrieren, sobald Noumenon-Kanäle im Umkreis von 12" um den Träger offen sind. D.h. in Sporenfeldern, bei versporteten Kreaturen und permanent versporteten Menschen.
- **Spreizer** Grundprofil wie Speer, Schaden: Stärke +W6, Reichweite im Nahkampf 1", Parade +1 (oben eingerechnet), 5 Ladungen; Treffer mit Steigerung erlaubt das Auslösen einer Ladung für +2W6 Schaden statt der normalen +1W6; Wiederaufladen per Handhebel: 2 volle Runden pumpen regeneriert eine Ladung

*Wie schätzt Dr. Petra Kokkes ihre Reisebegleiter ein?*

**Der Richter:** Ein nützlicher Idiot. Er hat wenigstens Kampferfahrung und versteht die Notwendigkeit das Übel mit der Wurzel auszurotten. Einfache Leute behandeln ihn mit Respekt und lassen sich von ihm herumkommandieren. Richtig „beraten“ ist er ein solider Mitsstreiter.

**Der Chronist:** So unglücklich wie ein Gendefekt. Hat jede Menge sehr unprofessionell versorgter Brandwunden – kein Wunder, dass er so gerne mit Maske rumrennt. Eigentlich ein armes Schwein. An sich wie viele Chronisten gut informiert, ist er leider zimperlich, zögerlich und ein Weichei. Nimmt sich eine ungewaschene Siplings-Wilde als „Leibwächterin“ – das war wohl das Schlaueste, wenn er schon im Ödland rumrennen möchte. Ganz sicher der erste, der rennt, wenn es hart auf hart geht.

**Der Apokalyptiker:** Ein respektloses Arschloch. Hoffentlich kann er wenigstens mit Waffen halb so gut umgehen, wie mit seinem losen Mundwerk. Wenn der auch nur einmal mit Burn ankommt, kriegt er eine Entgiftung auf die harte Tour – und dann schneide ich ihm die Eier mit dem Spreizer ab!

**Die Siplings-Kriegerin:** Die kennt sich in den Ödlanden richtig gut aus. Und sie kann mit ihren primitiven Waffen ziemlich respektabel umgehen. Gut sie nicht als Gegner zu haben. Nur wirkt sie psychisch etwas instabil – mutig, ja geradezu selbstmörderisch wagemutig. Das Gegenteil ihres „Schützlings“. Was für ein Gespann!

## RICHTER LUJEV – Richter-Vigilant

Dieser junge Richter hat von sich Reden gemacht, als er eine Grenzsiedlung gegen den Klan der Tausendfüßler-Sipplinge gehalten hat. Er ist ein geborener Anführer und einfache Leute zollen ihm sofort Respekt. Er hat das Los als Vigilant selbst gewählt. Der Drang, Recht und Gesetz in das Ödland zu tragen, ist stark in ihm.

*Was will Richter Lujev in :shell?*

Eine prosperierende Schrottersiedlung voller Wertsachen ist immer gefährdet. :shell wird vom Protektorat schon lange zum geschützten Einflussbereich gezählt und braucht Recht und Gesetz. Ein Gesetzlosennest, ein Richter! Und die guten, gerechten Bürger können wieder ruhig schlafen, weil der Hammer des Gesetzes über sie wacht.

**Kult:** Richter; **Kultur:** Borca; **Konzept:** Vigilant

**Attribute:** Geschicklichkeit W6, Konstitution W6, Stärke W6, Verstand W6, Willenskraft W6

**Bewegungsweite:** 6“, **Parade:** 5, **Robustheit:** 5 (6 mit Ledermantel); **Charisma** 0

**Fertigkeiten:** Einschüchtern W4, Kämpfen W6, Mumm W6; Reiten W6, Schießen W8, Umhören W6; Wahrnehmung W6; Wissen(Richterkodex) W4

**Talente:** *Anführer* (Angeschlagene verbündete Statisten-NSCs erhalten +1 auf ihren Erholungs-Wurf), *Musketier* (Nachladen in nur 1 vollen Aktion, statt in 2 Aktionen, dabei Gehen, nicht Sprinten!, erlaubt), *Respekt einflößende Präsenz* (10“ Kommando-Radius für seine Anführer-Talente)

**Handicaps:** *Arm* (Geld ist zum Ausgeben da, irgendwie zerrinnt es mir in den Fingern), *Ehrenkodex* (Bringe mittels Recht und Gesetz das Licht der Zivilisation unter die im Dunklen Darbenden; weise nie jemanden in Not zurück.), *Feind* ((leicht); Bjanna, muss wohl eine Überlebende meines Sieges über den Tausendfüßler-Klan sein. Sie floh aus der Kluft und verführt nun augenscheinlich Taugenichtse, damit sie mich aufspüren und aus dem Verkehr ziehen. Schlechte Verliererin! Manche Leute haben wohl mitbekommen, dass eine Art „Kopfgeld“ auf mich ausgesetzt ist – und werden sich entsprechend verhalten. Daher: Richthammer sei wachsam!);

**Ausrüstung:** Langer Ledermantel (Panzerung +1, Arme, Torso, Beine), Hut, Richterkodex, Richthammer, Richtermuskete inkl. 30 Schuss Munition), Nahrung für eine knappe Woche, Outdoor-Ausrüstung, 40 Chronisten-Wechsel

- **Richtermuskete** (Vorderlader) TechLevel III, Schaden 2W8, Reichweite 15/30/60, Mindest-Stärke W6, Feuerrate 1, Gewicht 11; Nachladen: braucht 2 volle Aktionen (wegen des Musketier-Talents für diesen Charakter aber nur 1 Aktion)
- **Richthammer** Schaden Stärke+W6, Gewicht 8, Panzerbrechend 1 gegen starre Rüstungen

*Wie schätzt Richter Lujev seine Reisebegleiter ein?*

**Die Spitalierin:** Eine kämpferprobte, zuverlässige Kämpferin gegen Seuchen, Gifte, Primer und dergleichen. Vielleicht etwas ZU kämpferprobte, als gut für einen zivilen Umgang wäre. Aber solange sie der Gemeinschaft dient, ist sie eine vertrauenswürdige Stütze der Zivilisation. Ihr Rat ist willkommen und der Beachtung wert, auch wenn sie eher undiplomatisch auftritt.

**Der Chronist:** Bemüht sich wohlüberlegt zu handeln. Doch scheint er keine Gelegenheit auszulassen, so richtig daneben zu langen. In einer Krisensituation ist kein Verlass auf ihn. Wenigstens war er so schlau und hat sich eine Leibwächterin zugelegt. Er macht ihr diesen Job aber nicht gerade leicht.

**Der Apokalyptiker:** Ein Schmarotzer auf der harten Arbeit guter Leute. Den sollte man stets im Auge behalten – immer bereit schnell den Hammer des Gesetzes auf solch eine Made im Fleische der Menschheit niederfahren zu lassen. Vielleicht ist der kleine Dreckfresser auch auf das Kopfgeld scharf, dass die Tausendfüßler-Schlampe auf mich ausgesetzt hat.

**Die Sipplings-Kriegerin:** Erfahrene Kriegerin, etwas zu sehr in kruden Vorstellungen von Kriegererehre verfangen. Aber immerhin hat sie Ehre im Leib! Solange sie nicht unter zivilen Leuten ausrastet, kann man sie gut als Kampfgefährtin gebrauchen. Obwohl sie zu den ungewaschenen Sipplings gehört: Vor dem Gesetz sind alle gleich.

## A Y L A – Sippling-Kriegerin

Die Sipplingsfrau hat sich in den Randgebieten des Protektorats bereits einen Namen als Grubenkämpferin gemacht. Doch nicht nur in den Gruben schätzt man ihren kompromisslosen Körpereinsatz. Sie verdingt sich häufig als Leibwächterin oder als wehrhafte Reisebegleiterin.

*Was will Ayla in :shell?*

Deltree, ein Weichling von Chronist, hat sie als Leibwächterin für seine Reise im Auftrag seines Kultes nach :shell und zurück in die sichereren Teile des Protektorats angeheuert. Er zahlt gut, die Hälfte im Voraus. Was auch besser so ist, denn irgendwie zieht er das Unglück an.

**Kult:** Sippling; **Kultur:** Borca ;**Konzept:** Kriegerin

**Attribute:** Geschicklichkeit W8, Konstitution W8, Stärke W6, Verstand W4, Willenskraft W6

**Bewegungsweite:** 6“, **Parade:** 6 (7 mit Schild), **Robustheit:** 6 (7 mit Fellüberwurf); **Charisma** -2  
**Fertigkeiten:** Heimlichkeit W4, Kämpfen W8, Klettern W4, Mumm W6, Wahrnehmung W6, Werfen W6, Überleben W6 +2

**Talente:** *Berserker* (falls Angeschlagen oder Verwundet: Verstand-Wurf. Bei Fehlschlag: Berserker mit +2 auf Stärke-Würfe, Schadens-Würfe, -2 Parade, und Ignorieren aller Wunden-Abzüge), *Urinstinkt* (+2 auf Überleben in den Ödlanden)

**Handicaps:** *Arrogant* (Ayla versucht immer den ‚würdigsten‘ Gegner höchstpersönlich zur Strecke bringen), *Außenseiter* (Sippling fern ihrer Sippe, überall fremd), *Zwei linke Hände* (-2 auf alle Reparieren-Würfe, ungeschickt im Umgang mit Gegenständen komplexer als TechLevel I oder II)

**Ausrüstung:** Einhandspeer, 3 Wurfeisen, Mittlerer Schild (+1 Parade, +2 Panzerung gegen Fernangriffe), Fellüberwurf (Torso Panzerung +1); 2 Drahtfallen, 1l Destillat, Nahrungsmittel für eine knappe Woche, Outdoor-Ausrüstung, 390 Chronisten-Wechsel

- **Einhandspeer** Schaden Stärke +W6, Reichweite im Nahkampf 1“, Gewicht 8
- **Wurfeisen** Schaden Stärke +W6, Reichweite im Fernkampf 3/6/12, Gewicht 1

*Wie schätzt Alya ihre Reisebegleiter ein?*

**Die Spitalierin:** Für eine „Gummihaut“ eine gute Kriegerin. Hart. Nicht so weich und feige wie die anderen Sporenfeinde. Eine, auf die man zählen kann. Vielleicht kann ich bei ihr bleiben.

**Der Chronist:** Zahlt gut. Und hat das nötig. Weichling. Feigling. Sollte besser nicht durchs Ödland ziehen. Sein Tech-Zeugs bringt ihn nochmal um. Sieht aus wie von allen üblen Mächten verflucht! Vom Tode gezeichnet. Wird schwer sein, ihn am Leben zu halten.

**Der Apokalyptiker:** Sieht gut aus. Aber zu weich. Kein richtiger Mann. Mehr ein Aasfresser, kein Jäger. Sein Blick sagt: Er will mich. Ich ihn aber nicht. Jedenfalls nicht jetzt. Vielleicht später.

**Der Richter:** Ein Anführer. Schießt gut mit seinem Feuerrohr. Eine aus dem Tausendfüßler-Klan hat die Hatz auf ihn ausgerufen. Aber er zeigt keine Angst. Der einzige richtige Mann hier in der Gruppe.