



DE GENESIS

SICH ELSCHLAG
DIE ONLINE-ARENA


SIGH
PRESS

NAME ROLAND MASURICZ		GESCHLECHT M		GEWICHT 70KG	
GEBURTSORT		GRÖSSE 1,83M		ALTER 24	
KULTUR BORCA		KONZEPT ZWANG		KULT SPITALIER	
[EINZELGÄNGER]		[PARANDIA]		[REINHEIT]	

ATTRIBUTE

Verstand [8] EP	Beweglichkeit [6] EP	Körper [4] EP	Ausstrahlung [3] EP	Psyche [7] EP
-----------------------------	----------------------------------	---------------------------	---------------------------------	---------------------------

WAFFEN

Bezeichnung	Trägheit	Distanz	Schaden	Munition	Eigenschaften	Last

VERFASSUNG

Kopf	[]	[X]	[X]	[X]
Oberkörper	[]	[X]	[X]	[X]
Unterkörper	[]	[X]	[X]	[X]
Härte >5 >10 >15				

PANZERUNG

Bezeichnung	Eigenschaften	Kopf	OK	UK	Last
SPITALIERANZUG		[]	[1]	[1]	[4]
		[]	[]	[]	
		[]	[]	[]	
		[]	[]	[]	
		[]	[]	[]	
Gesamt		[]	[]	[]	[]

Aktionspunkte (KÖR+Ausdauer)	[5]	[5]	[5]	[5]
Trauma (KÖR+Härte)	[5]	[5]	[5]	[5]
Versporung (PSY+Selbstbeherrschung)	[5]	[5]	[5]	[5]
Krankheit/Vergiftung (KÖR+Härte)	[5]	[5]	[5]	[5]

KENNTNISSE

Bezeichnung	Basis-Attribut	Stufe	Gesamt
Initiative	BEW	[2]	[8]
Härte	KÖR	[1]	[5]
Ausdauer	KÖR	[2]	[6]
Kraft	KÖR	[0]	[4]
WAHRNEHMUNG 3	PSY	[3]	[10]
UNBW. NAHKAMPF 2	BEW	[2]	[8]
VERBERGEN 2	BEW	[2]	[8]
ERSTE HILFE 4	VER	[4]	[12]
MEDIZIN 2	VER	[2]	[10]
LEBENSKUNDE 2	VER	[2]	[10]
SCHRIFTSPRACHE 1	VER	[1]	[9]
		[]	[]
		[]	[]
		[]	[]
		[]	[]
		[]	[]
		[]	[]

Bezeichnung	Basis-Attribut	Stufe	Gesamt
		[]	[]
		[]	[]
		[]	[]
		[]	[]
		[]	[]
		[]	[]
		[]	[]
		[]	[]
		[]	[]
		[]	[]
		[]	[]
		[]	[]
		[]	[]
		[]	[]
		[]	[]

SPEZIALISIERUNGEN

Bezeichnung	Kenntnis	Stufe
		[]
		[]
		[]
		[]

Bezeichnung	Kenntnis	Stufe
		[]
		[]
		[]
		[]

ROLAND MASURICZ

MERKMALE

ganzkörperrasiert, Haut pelzt fast am ganzen Körper ab

Haar: Glatze

Haut: blass, wund

Statur: hager

BESCHREIBUNG

Roland Masuricz war 16 Jahre alt, als die Richter seinem Vater wegen wiederholten Viehdiebstahls die Beine brachen. Die Spitalier retteten dem Alten das Leben, doch richtig gesund sollte er nie wieder. Er wäre verhungert, wäre Roland nicht mit den Spitaliern gegangen.

Der Dienst, der den Jungen erwartete, war hart. Der Stress machte sich schnell bemerkbar: Erst plagten ihn Schlafstörungen und Appetitlosigkeit, dann zerrütteten unbegründete Ängste und Depressionen seine Nerven. Aber über allem stand der Ekel. Der Ekel vor dem Schmutz, dem Erbrochenen, dem Wundwasser, den Keimen. Und nichts, wohin man sich flüchten konnte. Sich zu reinigen verschaffte ihm einen kurzen Augenblick des Friedens – bis er nichts anderes mehr konnte, als sich stündlich zu rasieren, zu schrubben, zu desinfizieren. Wie im Wahn. Bis es ein Wahn wurde. Die Haut fiel in Streifen von ihm ab, Wimpern und Augenbrauen hatte er längst verloren. Seine Leistungen im Studium brachen ein. Es dauerte nicht lange, bis ihn sein Ausbilder der A-praxis bezichtigte. Zwei Wochen vor Beginn der Pflegerprüfungen kam er der Verbannung zuvor und floh.

AUSRÜSTUNG

Spitalieranzug (0/1/1), Trinkflasche, Tragetasche mit Verbandskasten, Kalk, Rasiermesser + Lederriemen, Zunderzeug, Decke



GARIBALDI

MERKMALE

faltige Stirn, schwitzt leicht

Haar: braun, kurz

Haut: hell

Statur: athletisch

BESCHREIBUNG

„...Noch Fragen Soldat? Nein? Gut, nächster. Obergefreiter Garibaldi! Sie werden die Sektoren B20 bis B24 sowie C20 bis C24 durchkämmen. Halten Sie Ausschau nach jeglichen Hinweisen auf das Zielobjekt. Kontaktaufnahme zu Ortsansässigen ist ihnen gestattet, es ist Ihre Entscheidung. Vermeiden sie auf jeden Fall Kampfhandlungen. Halten Sie sich an die Doktrin. Gewalt ist Ihnen nur zum Selbstschutz oder zum Schutze des Zielobjekts gestattet. Sie erhalten 20 Schuss, Standardfeldausrüstung Kategorie L2 und eine Beschreibung des Zielobjekts. Noch Fragen Soldat? Nein? Gut, nächster...“

Garibaldis Sektion hat einem verlockenden Angebot eines Neolibyers zugestimmt. Wenn sie einen vermissten Neolibyer irgendwo in Südpollen aufspüren und in Sicherheit bringen, erhalten sie ein Jahr lang vergünstigte Benzinlieferungen vom Neolibyer.

AUSRÜSTUNG

Wegbereiter mit 20 Schuss, Harnisch (2/3/3 Feuerfest(4)), Fernglas, Rucksack, Schlafsack, Tarnnetz, Trinkflasche, Kochgeschirr, Zunderzeug, Karte, Kompass, Beschreibung Nassirs, 25 CW



NAME	ATTACH	GESCHLECHT	W	GEWICHT	51KG
GEBURTSORT		GRÖSSE	1,63M	ALTER	29
KULTUR	FRANKA	KONZEPT	EINTRACHT	KULT	CHRONIST
[SUCHT]		[MORALIST]		[TECHNOPHIL]	

ATTRIBUTE

Verstand	Beweglichkeit	Körper	Ausstrahlung	Psyche
[8] EP	[5] EP	[5] EP	[5] EP	[5] EP

WAFFEN

Bezeichnung	Trägheit	Distanz	Schaden	Munition	Eigenschaften	Last

VERFASSUNG

Kopf	[]	[X]	[X]	[X]
Oberkörper	[]	[X]	[X]	[X]
Unterkörper	[]	[X]	[X]	[X]
Härte >5 >10 >15				

PANZERUNG

Bezeichnung	Eigenschaften	Kopf	OK	UK	Last
CHRONISTENKLEIDUNG		[]	[]	[]	
		[]	[]	[]	
		[]	[]	[]	
		[]	[]	[]	
		[]	[]	[]	
Gesamt		[]	[]	[]	

Aktionspunkte (KÖR+Ausdauer)	[]	[]	[]	[]	[]
Trauma (KÖR+Härte)	[]	[]	[]	[]	[]
Versporung (PSY+Selbstbeherrschung)	[]	[]	[]	[]	[]
Krankheit/Vergiftung (KÖR+Härte)	[]	[]	[]	[]	[]

KENNTNISSE

Bezeichnung	Basis-Attribut	Stufe	Gesamt
Initiative	BEW	[3]	[8]
Härte	KÖR	[0]	[5]
Ausdauer	KÖR	[0]	[5]
Kraft	KÖR	[0]	[5]
SELBSTBEHERRSCHUNG	PSY	[2]	[7]
BASTELN	BEW	[2]	[7]
SCHRIFTSPRACHE	VER	[2]	[10]
LEBENSKUNDE	VER	[2]	[10]
ZAHLUNKUNDE	VER	[2]	[10]
UNBW. NAHKAMPF	BEW	[2]	[7]
ARTEFAKTKUNDE	VER	[2]	[10]
TECHNIK	VER	[4]	[12]
		[]	[]
		[]	[]
		[]	[]
		[]	[]

Bezeichnung	Basis-Attribut	Stufe	Gesamt
		[]	[]
		[]	[]
		[]	[]
		[]	[]
		[]	[]
		[]	[]
		[]	[]
		[]	[]
		[]	[]
		[]	[]
		[]	[]
		[]	[]
		[]	[]
		[]	[]

SPEZIALISIERUNGEN

Bezeichnung	Kenntnis	Stufe
		[]
		[]
		[]
		[]

Bezeichnung	Kenntnis	Stufe
		[]
		[]
		[]
		[]

ATTACH

MERKMALE

zumeist glasiger Blick
Haar: dunkelblond, schulterlang
Haut: blassrosa
Statur: üppig

BESCHREIBUNG

Update auf Level 6. Wie immer bedeutete das für Attach, dass sie neue Aufgaben bekam. Unter Leitung des Agenten Stack hatte sie die Leitungen und Relais der Bildtafeln in den Ardennen zu warten. Ein Blick in ihr Bios verriet, dass sie dort aufgewachsen war – wodurch sie für die Aufgabe hervorragend geeignet schien. Tatsächlich verstand sie sich hervorragend mit der Bevölkerung. Viel zu gut für, wie der Expeditionsleiter Stack befand. Und so kam es dazu, dass sie eines Abends zu einem Dorffest geladen wurde. Die Menschen waren ausgelassen; es wurde viel gelacht, viel gesoffen, viel gegrabscht. Und Attach war mitten drin. Der Wein schmeckte einfach zu gut. Als man ihr den Ziegenbalg reichte, dachte sie nicht lange nach und inhalierte wie alle vor ihr. Und das Burn brannte sich durch ihren Körper, entzündete jede Synapse ihres Hirns. Gefangen in der Welt des Rauschs bemerkte sie Stack nicht, der sie durch dunkle Gläser anstarrte. Dann wandte er sich um und ging. Sie sollte ihn nie wieder sehen. Aber sie verstand die Welt neu: „Nicht horten müssen wir die Artefakte des Urvolks, sondern teilen! Alle sollten die Wunder der Technik erleben dürfen!“ Sie wusste, dass ihr Kult diese Ansicht niemals teilen würde. Seitdem vermeidet Attach jeglichen Kontakt mit den Chronisten. Zurzeit verweilt sie in Pollen.

AUSRÜSTUNG

9 Dosen Eintracht + Inhalator, Vocoder, Werkzeug, Chronistenkleidung



NAME JOHANNA		GESCHLECHT W	GEWICHT 80KG
GEBURTSORT		GRÖSSE 1,82M	ALTER 29
KULTUR FRANKA	KONZEPT ZWANG	KULT RICHTER	
ZWEI SEITEN	DENUNZIANZ	ARROGANZ	

ATTRIBUTE

Verstand	Beweglichkeit	Körper	Ausstrahlung	Psyche
5 EP	6 EP	8 EP	3 EP	6 EP

W A F F E N

Bezeichnung	Trägheit	Distanz	Schaden	Munition	Eigenschaften	Last
<u>RICHTERMUSKETE</u>	<u>10</u>	<u>10/40/100</u>	<u>7W(7)</u>	<u>20</u>	<u>VORDERLADER</u>	<u>2</u>
					<u>DOPPELLÄUFIG</u>	

VERFASSUNG

Kopf		[]	[]	[x]	[x]
Oberkörper	[]	[]	[]	[x]	[x]
Unterkörper		[]	[]	[x]	[x]
			Härte	>5	>10 >15

PANZERUNG

Bezeichnung	Eigenschaften	Kopf	OK	UK	Last
RICHTERMANTEL		[]	2	2	6
		[]			
		[]			
		[]			
		[]			
		[]			
Gesamt		[]			

Aktionspunkte (KÖR+Ausdauer)

Trauma (KÖR+Härte)

Versporung (PSY+Selbstbeherrschung)

Krankheit/Vergiftung (KÖR+Härte)

KENNTNISSE

[illegible][illegible]

SPEZIALISIERUNGEN

Bezeichnung	Kenntnis	Stufe
		[]
		[]
		[]
		[]

Bezeichnung	Kenntnis	Stufe
		[]
		[]
		[]
		[]

JOHANNA

MERKMALE

Narbe auf der linken Wange

Haar: blond

Haut: hell

Statur: athletisch

BESCHREIBUNG

„Machtmissbrauch! Lächerlich!“ Johannas Augen funkelten. Sie hatte in ihrem Distrikt ein Mädchen beim Stehlen erwischt. Mit blaugefärbten Armen: Dem Zeichen der Vorbelastung! Der Kodex ließ Johanna keine Wahl, ersetzte ihre Skrupel durch ein knotiges Netz an Gesetzen und Regeln. Sie fixierte die Hand des Mädchens mit ihrem Stiefel auf dem Boden und schlug mit ihrem Hammer zu. Knochen splitterten, ein Schrei gellte durch die Gasse. Das Mädchen würde mit dieser Hand nie wieder etwas stehlen können.

Doch auf einmal war alles verquer. Der Advokat Flavius zitierte sie herbei und beschuldigte sie des Machtmissbrauchs. Auf neue und zweideutige Passagen bezog er sich – und auf Zeugen. Zeugen, die Johanna nie zuvor gesehen hatte. Es war so offensichtlich, dass sie ein Bauernopfer im Machtspiel zwischen Advokaten und Protektoren werden sollte. Widerstand zu leisten war unmöglich, denn eine höhere Instanz als die Richter gab es nicht. Und so entriß man ihr die Insignien der Macht, ihren Kodex, das Richtzeug und den Hammer, brandmarkte sie mit dem Zeichen des Verrats und verstieß sie aus Justitian.

Geschlagen wandte sie sich nach Süden, wo sie in der Alpenfestung den Sichelschlag überquerte und weiter nach Pollen reiste.

Eines Tages wird sie ihre Rache bekommen.

AUSRÜSTUNG

Richtermantel (0/2/2), Schlapphut, Richterbrille, Rucksack, Schlafsack, Trinkbeutel, Zunderzeug, Öllampe, Schwarzpulver + 20 Schuss, 15 CW



IVAR

MERKMALE

Brandnarben in Gesicht, auf den Armen und den Oberschenkeln

Haar: braun, zu Zöpfen geflochten

Haut: hell, schmutzig

Statur: muskulös

BESCHREIBUNG

Die Sippe der Worcanis wurde vor über einem Winter von den Spitaliern als Leperos verurteilt und niedergebrannt. Ivar ist der letzte Überlebende. Seine Brüder und Schwestern waren Nomaden, sechs Familien, die im Dreck nach Nahrung wühlten und ihren Besitz auf morschen Holzkarren hinter sich herzogen. Ivars Aufgabe als Krieger war es, sie zu beschützen. Und er versagte. Den berittenen Dämonen mit ihren unheiligen Flammenlanzen waren er und seine Waffengeschwister nicht gewachsen. Sich windende Schemen vor gleißendem Feuerschein, Schreie, Hitze – das waren seine letzten Sinneseindrücke, bevor er zusammenbrach. Als er aufwachte, roch es nach verbranntem Fleisch. Sehen konnte er nichts. Und er schien unfähig, sich zu bewegen. Lebendig begraben? Dieser Gedanke schlang sich wie ein Tentakel um seinen Brustkorb und seine Kehle, raubte ihm die Luft. Dann sah er plötzlich die Lichtpunkte, ganz klein, in unendlicher Ferne. Der Himmel! Er aktivierte seine letzten Kräfte und wand sich aus dem Leichenberg in die kühle Nacht hinaus. Er blickte nicht zurück, als er in die Ferne hinaus schritt. Der Schrecken der Erinnerung würde ihn noch früh genug einholen.

AUSRÜSTUNG

Zweihändige Steinaxt, Fellrüstung (1/1/1), Decke, Seil



NAME	OLEG	GESCHLECHT	M	GEWICHT	70KG
GEBURTSORT		GRÖSSE	1,74M	ALTER	34
KULTUR	POLLEN	KONZEPT	SCHMERZ	KULT	SCHROTTER
[STARKE SIPPE]		[GEBRANNTES KIND]		[EINZELGÄNGER]	

ATTRIBUTE

Verstand	Beweglichkeit	Körper	Ausstrahlung	Psyche
[7] EP	[6] EP	[6] EP	[3] EP	[6] EP

WAFFEN

Bezeichnung	Trägheit	Distanz	Schaden	Munition	Eigenschaften	Last
SCHROTTERPRÜGEL (SCHUSS)	10	5/15/40	7W(1)	1	VORDERLADER	2
SCHROTTERPRÜGEL (SCHLAG)	7	1	5W(K/2)		ZERBRECHLICH(2)	

VERFASSUNG

Kopf	[]	[]	[X]	[X]
Oberkörper	[]	[]	[X]	[X]
Unterkörper	[]	[]	[X]	[X]
Härte >5 >10 >15				

PANZERUNG

Bezeichnung	Eigenschaften	Kopf	OK	UK	Last
		[]	[]	[]	
		[]	[]	[]	
		[]	[]	[]	
		[]	[]	[]	
		[]	[]	[]	
Gesamt		[]	[]	[]	

Aktionspunkte (KÖR+Ausdauer)	[]	[]	[]	[]	[]	[]	[]	[]	[]
Trauma (KÖR+Härte)	[]	[]	[]	[]	[]	[]	[]	[]	[]
Versporung (PSY+Selbstbeherrschung)	[]	[]	[]	[]	[]	[]	[]	[]	[]
Krankheit/Vergiftung (KÖR+Härte)	[]	[]	[]	[]	[]	[]	[]	[]	[]

KENNTNISSE

Bezeichnung	Basis-Attribut	Stufe	Gesamt
Initiative	BEW	[0]	[6]
Härte	KÖR	[0]	[6]
Ausdauer	KÖR	[0]	[6]
Kraft	KÖR	[0]	[6]
FEUERWAFFEN	BEW	[2]	[8]
ÜBERLEBEN	VER	[2]	[9]
BEW. NAHKAMPF	BEW	[2]	[8]
WAHRNEHMUNG	PSY	[2]	[8]
ARTEFAKTKUNDE	VER	[3]	[10]
TECHNIK	VER	[3]	[10]
BASTELN	BEW	[3]	[9]
SCHRIFTSPRACHE	VER	[2]	[9]
ORTSKUNDE	VER	[2]	[9]
		[]	[]
		[]	[]
		[]	[]

Bezeichnung	Basis-Attribut	Stufe	Gesamt
		[]	[]
		[]	[]
		[]	[]
		[]	[]
		[]	[]
		[]	[]
		[]	[]
		[]	[]
		[]	[]
		[]	[]
		[]	[]
		[]	[]
		[]	[]
		[]	[]

SPEZIALISIERUNGEN

Bezeichnung	Kenntnis	Stufe
		[]
		[]
		[]
		[]

Bezeichnung	Kenntnis	Stufe
		[]
		[]
		[]
		[]

OLEG

MERKMALE

starker Körpergeruch, ein Auge

Haar: braun, graue Strähnen

Haut: hell

Statur: normal

BESCHREIBUNG

Oleg ist in frühen Jahren von seiner Sippe verstoßen worden. Er war fünfzehn Winter alt, als der Schamane ihn für die Krähenopferung, ein Ritual seiner Sippe zur Mannwerdung, auserkor. Mit Reihen schwarzer Federn behängt, wiegte er sich im Takt der Trommeln, strich mit ausgebreiteten Armen umher, erhob sich im Geiste über das Dorf. Für einen Augenblick war er die Krähe, spürte den Wind im Gefieder. Immer wenn der Schamane „Tschakaa!“ rief, setzte er den Blechbecher an und trank etwas von dem stinkenden Gebräu. Und er tat das oft. Als seine Sinne schließlich schwanden und er zusammenzubrechen drohte, eilte der Schamane zu ihm und drückte ihm eine lebende Krähe in die Hände. Wie besoffen starrte er in die schwarzen Marmeladen des Tieres, verfiel ihrem Glanz. Er wusste, dass er der Krähe den Hals umdrehen sollte, um an ihrer Statt die Luft zu durchmessen. Doch diese war schneller. Der schwarze Schnabel zuckte vor und stieß tief in sein rechtes Auge. Der Krähengott hatte ihn abgewiesen. Dann brach Oleg zusammen.

Die Sippe wusste das Omen zu deuten. Oleg galt jetzt als Erdgebundener, unfähig sich vom stinkenden Dreck des Weltkörpers zu lösen; sein Blick würde nie weiter reichen als bis zur nächsten Hügelkette. Der Schamane und die Ältesten der drei Familien verbannten ihn. Als sie schließlich weiter zogen, saß er im Staub des alten Ritualplatzes. Verzweifelt. Blutend. Doch ein Schrotter hatte die Szene beobachtet. Er versorgte Olegs Wunde und nahm sich seiner an. Ein Jahr verbrachte der Verstoßene bei dem Alten, verrichtete für ihn einfache Arbeiten und ließ sich dabei von versunkenen Ruinen und alten Artefakten erzählen. Als der Schrotter im Winter starb, war Oleg wieder allein. Der alte Kauz hatte ihm nicht einmal den Namen genannt. Seither streift Oleg durch die Öde Pollens, immer auf der Suche nach unentdeckten Ruinen und wertvollen Artefakten.

AUSRÜSTUNG

Schrotterprügel (40 cm lange Stahlstange mit Kaliber 12 Stiftschussmechanik + 40 cm lange Rundfeder mit angeschweißter Stachelkugel), Tragegestell, 1 x Kaliber 12 Schrot, Trinkflasche, Zunderzeug, Kreide, Seil, 3 Fackeln



NAME	NASSIR	GESCHLECHT	M	GEWICHT	72KG
GEBURTSORT		GRÖSSE	1,65M	ALTER	38
KULTUR	AFRICA	KONZEPT	REICHTUM	KULT	NEOLIBYER
LEBENS Lust		STATUS	AUSLEBEN	GIER	

ATTRIBUTE

Verstand	Beweglichkeit	Körper	Ausstrahlung	Psyche
7 EP	5 EP	5 EP	6 EP	5 EP

W A F F E N

Bezeichnung	Trägheit	Distanz	Schaden	Munition	Eigenschaften	Last
JAGDFLINTE	10	20/60/300	8W(9)	6		2
KRUMMDOLCH	6	1	4W(K/2)			2

VERFASSUNG

Kopf	[]	[]	[x]	[x]	[x]
Oberkörper	[]	[]	[x]	[x]	[x]
Unterkörper	[]	[]	[x]	[x]	[x]
					Härte	>5	>10	>15					

PANZERUNG

Bezeichnung	Eigenschaften	Kopf	OK	UK	Last
		[]	[]	[]	[]
		[]	[]	[]	[]
		[]	[]	[]	[]
		[]	[]	[]	[]
		[]	[]	[]	[]
	Gesamt	[]	[]	[]	[]

Aktionspunkte (KÖR+Ausdauer)

Trauma (KÖR+Härte)

Verspörung (PSY+Selbstbeherrschung)

Krankheit/Vergiftung (KÖR+Härte)

KENNTNISSE

Bezeichnung	Basis-Attribut	Stufe	Gesamt
Initiative	BEW	0	5
Härte	KÖR	0	5
Ausdauer	KÖR	0	5
Kraft	KÖR	0	5
VERFÜHREN	AUS	2	8
FÜHRUNG	AUS	3	9
FEUERWAFFEN	BEW	2	7
VERHANDELN	AUS	4	10
TECHNIK	VER	2	8
LANDFAHRZEUGE	BEW	1	6
ZAHLINGKUNDE	VER	1	8
STOFFLEHRE	VER	2	9
UMGANG	AUS	3	9

[illegible]

SPEZIALISIERUNGEN

Bezeichnung	Kenntnis	Stufe
		[]
		[]
		[]
		[]

Bezeichnung	Kenntnis	Stufe
		[]
		[]
		[]
		[]

NASSIR

MERKMALE

spitze Nase, wulstige Lippen

Haar: schwarz, Halbglatze

Haut: dunkel

Statur: leicht untersetzt

BESCHREIBUNG

Nassir machte sich voller Hoffnungen auf weitere Reichtümer über Purgare in die polnische Freihandelszone auf, nur um mitzuerleben, wie sein Drangpanzer auf halber Strecke von balkhanischen Jhammedanern gestürmt wurde. Seine Geißler und Schrotter wurden niedergemacht oder in alle Winde zerstreut. Er stand alleine da. Wer sollte das bezahlen? Er hatte mit seinem Vermögen gebürgt – das damit aufgebraucht war. Verheerend. Er würde sich jetzt als Schreiber verdingen müssen, wieder von ganz vorne anfangen. „...wenn ich das hier überlebe“ dachte er bei sich und löste den Blick von dem brennenden Kadaver des Drangpanzers. Er würde sich in den nächsten Wochen unauffällig verhalten müssen, vielleicht käme er bei einer Sippe unter. Er konnte nur hoffen, dass sein Onkel einen Rettungstrupp entsenden würde.

AUSRÜSTUNG

Nassirs Jagdflinte, 6 Schuss Kaliber 12, Bilanzierer, Prachtvoll verzierter Krummdolch, feine gelbe Robe, 500 Dinar



NAME	ETO	GESCHLECHT	M	GEWICHT	94KG
GEBURTSORT		GRÖSSE	1,88M	ALTER	21
KULTUR	AFRICA	KONZEPT	SCHMERZ	KULT	GEISSLER
RACHEGELÜSTE		GNADENLOS		LOYALITÄT	

ATTRIBUTE

Verstand	Beweglichkeit	Körper	Ausstrahlung	Psyche
4 EP	7 EP	8 EP	4 EP	5 EP

W A F F E N

Bezeichnung	Trägheit	Distanz	Schaden	Munition	Eigenschaften	Last
GEISSEL	7	2	5W(9)	23	BETÄUBEND,	1
					ABERGLAUBEN (5)	
STURMGEGWEHR	4	20/100/600	9W(7)	30		2

VERFASSUNG

Kopf	[]	[]	[x]	[x]
Oberkörper	[]	[]	[x]	[x]
Unterkörper	[]	[]	[x]	[x]
			Härte	>5	>10	>15

PANZERUNG

Bezeichnung	Eigenschaften	Kopf	OK	UK	Last
FLAKWESTE	KUGELSICHER (I)	[]	[4]	[]	[4]
TOTENMASKE MIT HELM		[1]	[]	[]	[2]
		[]	[]	[]	[]
		[]	[]	[]	[]
		[]	[]	[]	[]
Gesamt		[]	[]	[]	[]

Aktionspunkte (KÖR+Ausdauer)

Trauma (KÖR+Härte)

Versporung (PSY+Selbstbeherrschung)

Krankheit/Vergiftung (KÖR+Härte)

KENNTNISSE

[illegible][illegible]

SPEZIALISIERUNGEN

Bezeichnung	Kenntnis	Stufe
		[]
		[]
		[]
		[]

Bezeichnung	Kenntnis	Stufe
		[]
		[]
		[]
		[]

ETO

MERKMALE

mächtige Spartanerkotletten, teilweise vernarbte Haut

Haar: schwarz, kraus

Haut: ebenholz

Statur: muskulös

BESCHREIBUNG

Eto gehörte zu Nassirs Tross. Als junger Krieger war er zusammen mit anderen Geißlern aus seinem Dorf auf Raubzug in der balkhanischen Steppe. Immer weiter entfernten sie sich dabei von dem Drangpanzer des Neolibyers. Eines Morgens, an einem kühlen Tag der dritten Woche, fand sich ihr Tross in einer Talsenke, als über Hundert dieser balkhanischen Hunde aus dem Unterholz brachen und auf sie einstürmten. Die Africaner reagierten schnell, doch nicht schnell genug. Eto feuerte Schussgarbe um Schussgarbe in die entfesselten Jhammedaner, fällte einen nach dem anderen, doch die Jhammedaner donnerten in ihre Flanke, verstrickten sie in ein Handgemenge. Schüsse bellten, Peitschen sirrten, Stahl klirrte auf Stahl. Eto war mitten drin. Neben ihm stürzte ein Bruder mit gebrochenen Augen in den Dreck, verlor beim Aufprall seine Maske; ein Jhammedaner startete ungläubig auf die Brust, auf der sich rasant ein roter Fleck ausbreitete. Eto war schon weiter, duckte sich unter einem Hieb weg und riss seine Waffe hoch. Feuerte.

Der Kampf dauerte nur wenige Minuten, doch er kostete die Geißlerrotte unzählige Leben. Doch der wahre Schock erwartete sie noch: Als sie zum Drangpanzer zurückkehrten, lag dieser wie ein zertretener Riesenkäfer in Trümmern. Der Neolibyer war fort. Ohne ihn würden sie niemals den Weg aus diesem verfluchten Land finden.

AUSRÜSTUNG

Totenmaske, Geißel (noch 23 Schocks), Sturmgewehr , 30 Schuss 5,56*45mm UEO



NAME	ASHEPSUT	GESCHLECHT	W	GEWICHT	70KG
GEBURTSORT		GRÖSSE	1,83M	ALTER	24
KULTUR	AFRICA	KONZEPT	BEGIERDE	KULT	ANUBIER
LEBENS Lust		DEKADENZ		LIEBHABER	

ATTRIBUTE

Verstand	Beweglichkeit	Körper	Ausstrahlung	Psyche
6 EP	4 EP	3 EP	7 EP	6 EP

W A F F E N

Bezeichnung	Trägheit	Distanz	Schaden	Munition	Eigenschaften	Last

VERFASSUNG

$$\begin{array}{l} \text{Kopf} \\ \text{Oberkörper} \\ \text{Unterkörper} \end{array} \quad \begin{bmatrix} \begin{bmatrix} \cdot \\ \cdot \\ \cdot \end{bmatrix} \\ \begin{bmatrix} \cdot \\ \cdot \\ \cdot \end{bmatrix} \\ \begin{bmatrix} \cdot \\ \cdot \\ \cdot \end{bmatrix} \end{bmatrix} \begin{bmatrix} \begin{bmatrix} \times \\ \times \\ \times \end{bmatrix} \\ \begin{bmatrix} \times \\ \times \\ \times \end{bmatrix} \\ \begin{bmatrix} \times \\ \times \\ \times \end{bmatrix} \end{bmatrix} \begin{bmatrix} \begin{bmatrix} \times \\ \times \\ \times \end{bmatrix} \\ \begin{bmatrix} \times \\ \times \\ \times \end{bmatrix} \\ \begin{bmatrix} \times \\ \times \\ \times \end{bmatrix} \end{bmatrix} \begin{bmatrix} \begin{bmatrix} \times \\ \times \\ \times \end{bmatrix} \\ \begin{bmatrix} \times \\ \times \\ \times \end{bmatrix} \\ \begin{bmatrix} \times \\ \times \\ \times \end{bmatrix} \end{bmatrix}$$

PANZERUNG

Bezeichnung	Eigenschaften	Kopf	OK	UK	Last
-		[]	[]	[]	[]
		[]	[]	[]	[]
		[]	[]	[]	[]
		[]	[]	[]	[]
		[]	[]	[]	[]
		[]	[]	[]	[]
Gesamt		[]	[]	[]	[]

[illegible]

KENNTNISSE

[illegible][illegible]

SPEZIALISIERUNGEN

Bezeichnung	Kenntnis	Stufe
		[]
		[]
		[]
		[]

Bezeichnung	Kenntnis	Stufe
		[]
		[]
		[]
		[]

ASHEPSUT

MERKMALE

wellenförmige Tätowierungen an Stirn, Handrücken und Schulter

Haar: schwarz

Haut: bronzefarben

Statur: zierlich

BESCHREIBUNG

Die Erkenntnis verschloss sich der jungen Anubierin Ashepsut. Weder trieben die Psychovoren Knospen, wenn sie in ihrer Nähe wandelte, noch spürte sie das Band zu Anubis. Sie fühlte sich verlassen. Ausgebrannt war sie. Tage später hatte sie den Gönner des Dorfes, den gemütlichen Nassir becirct, sie auf seiner nächsten Expedition mitzunehmen. Die Knochen würde sie für ihn werfen und mit ihrem Wissen um Gifte und Tinkturen so mancher Krankheit begegnen.

Der erste Teil der Reise sollte ein Zuckerschlecken werden: Der Drangpanzer des Neolibyens rumpelte gemächlich von Purgare gen Norden, umschwärmt von Geißler-Buggies. Sie schienen unangreifbar. Dann warf Ashepsut eines Abends die Knochen – und sah Tod und Leid. Es schreckte sie nicht. Doch sie bereitete sich darauf vor. Sie meditierte, rief die Ahnen herbei, ihr beizustehen, kaute Psychovoren-Samen. Als die Jhammedaner schließlich den Drangpanzer stürmten, versteckte sie sich in den Eingeweiden des stählernen Monstrums und harnte dort zwei lange Tage aus. Dann kroch sie nach draußen und nahm sich der Leichen an, bereitete sie auf ihren Weg zu Osiris vor. Kein Geißler hatte überlebt. Und Nassir war verschwunden.

AUSRÜSTUNG

Anubismaske, Tiegel, Knochenschmuck



NAME KORACH ISMAEL		GESCHLECHT M		GEWICHT 80KG	
GEBURTSORT		GRÖSSE 1,76M		ALTER 25	
KULTUR BALKHAN		KONZEPT WAHN		KULT JEHAMMEDANER	
FANATISMUS		STOLZ		SELBSTKASTEIUNG	

ATTRIBUTE

Verstand	Beweglichkeit	Körper	Ausstrahlung	Psyche
4 EP	6 EP	8 EP	5 EP	5 EP

W A F F E N

Bezeichnung	Trägheit	Distanz	Schaden	Munition	Eigenschaften	Last
KRUMMSCHWERT	7	2	6W(K/2)			2

VERFASSUNG

Kopf	[]	[]	[x]	[x]
Oberkörper	[]	[]	[x]	[x]
Unterkörper	[]	[]	[x]	[x]
			Härte	>5	>10	>15

PANZERUNG

Bezeichnung	Eigenschaften	Kopf	OK	UK	Last
		[]	[]	[]	[]
		[]	[]	[]	[]
		[]	[]	[]	[]
		[]	[]	[]	[]
		[]	[]	[]	[]
		[]	[]	[]	[]
	Gesamt	[]	[]	[]	[]

Aktionspunkte (KÖR+Ausdauer)

Trauma (KÖR+Härte)

Versporung (PSY+Selbstbeherrschung)

Krankheit/Vergiftung (KÖR+Härte)

KENNTNISSE

[illegible][illegible]

SPEZIALISIERUNGEN

Bezeichnung	Kenntnis	Stufe
		[]
		[]
		[]
		[]

Bezeichnung	Kenntnis	Stufe
		[]
		[]
		[]
		[]

KORACH

MERKMALE

Lebensringtatoos auf Oberschenkel und Brust, Spitzbart

Haar: dunkelbraun

Haut: wettergegerbt

Statur: stämmig

BESCHREIBUNG

„Brüder. Blickt auf die Leiber. Es ist unser Blut, das hier vergossen und geschändet wurde. Schickt nach den Ismaeli des Nachbardorfs, auf dass sie unseren Brüdern und Schwestern die letzte Ehre erweisen. Und rüstet euch. Denn heute gehen wir auf die Jagd.“ Der Isaaki ging die Reihen entlang, blickte jeden der Kämpfer an. Zorn blitzte ihm aus den Augen der Schwerter Jhammeds entgegen. Das war gut so.

„Wir werden sie treiben wie Schweine, bis auch der letzte von ihnen auf unseren Spießen verkeckt! Tag und Nacht. Überall hin. Eure Füße werden bluten, eure Beine bleiern marschieren, aber eurer Zorn wird euch Kraft geben und euer Glaube Hoffnung.“ Er kniete sich neben eine Leiche, strich ihr eine Haarsträhne aus dem zerschlagenen Gesicht, gab ihr einen Kuss auf die Stirn.

„Es ist soweit.“

Korach gehörte den Schwertern Jhammeds an, die an jenem Tag in die Schlacht aufbrachen. Der Krummsäbel fühlte sich plötzlich fremd in seinen Händen an, und doch sollte er mit ihm in wenigen Stunden den Wiedertäufern den Tod bringen. Wie einfach sich das anhörte. Seinen Brüdern ging es nicht anders, als sie hinter dem Isaaki auf seiner Stute herhetzten. Die Angst lag wie ein fauliger Geruch auf der mühsam unterdrückten Trauer und der Wut. Niemand würde desertieren. Nicht einmal daran denken. Der Isaaki hatte sie in der Zwischenzeit mit offensichtlich göttlicher Eingebung auf die Fährte der Wiedertäuer gebracht und sie einen Abfangkurs einschlagen lassen. Dann trafen sie auf den Feind. Sie stürmten wie Berserker in dessen Reihen, legten all ihre Angst und Wut in ihre Hiebe, brachen durch. Die Hauptarmee der Wiedertäuer war zerteilt, der Anführer lag zertrampelt unter den Hufen des Schlachtenrosses des Isaaki. Korach war blutverschmiert, hielt sich die Brust. Das Atmen fiel ihm schwer. Wahrscheinlich der Hieb mit der Breitseite eines Bidenhänders.

„Keiner darf entkommen!“ Das Pferd donnerte an Korach vorbei, wieder hinein in die Schlacht. Korach folgte.

Seit fünf Tagen folgen sie jetzt dem Feind. Sie mussten sich aufteilen, um allen versprengten Wiedertäuer-Gruppen nachsetzen zu können. Die Fährten sind so deutlich, als habe sich eine Herde Rinder durch den Busch getrampelt. Selbst zur Flucht sind die Schergen aus Domstadt zu dumm. Die Stimmung in der Truppe ist gereizt, jeder will zu seiner Familie zurück. Zuhause wird man sie sicherlich als gefallen sehen. Die Landschaft ist fremd, die Karten sind ungenau. Niemand war jemals so weit vom heimischen Lager entfernt. Doch ein Zurück gibt es nicht. „Noch nicht“ denkt Korach, zieht den Brustverband fest und eilt seinen Brüdern hinterher.

AUSRÜSTUNG

Krummschwert, Trinkbeutel, Zunderzeug, 1 Fackel, Gebetsriemen



HAEDO

MERKMALE

Federtätowierung über der rechten Augenbraue; schulterlange, daumendicke Dreads

Haar: dunkelbraun

Haut: sonnengebräunt

Statur: drahtig

BESCHREIBUNG

Seine Finger waren flink – sollten sie es bleiben, musste er ein paar Kilometer zwischen sich und die Richter bringen. Denn diese hielten ihn im Auge. Schlechte Bedingungen für eine Elster. Und so besoff er sich ein letztes Mal mit seinen Brüdern und Schwestern der Ölfeder-Schar, schulterte seinen Rucksack und machte sich aus dem Staub. Vielleicht konnte er in Pollen bei der Schar des Ostwinds in den Burn-Handel einsteigen.

AUSRÜSTUNG

Stilett, 5 Wurfmesser, schwarzer Ledervollanzug mit schmucken Schnallen und Nieten (0/1/1 Last 4), Sado-Maso-Vollmaske mit Schlitz für Haedos mächtige Dreads (1/0/0 Last 1), Rucksack, Tarnutensilien, Dietrich, Seil



GRIMMA

MERKMALE

Drei Punkte auf der Stirn, großer Nasenring (mittig) aus Silber

Haar: hellbraun, mittellang

Haut: blass

Statur: athletisch

BESCHREIBUNG

Zu fünfzig waren sie auf Feldzug im balkhanischen Feindesland. Sie als Wiedertäufer gegen die Jhammedaner. Schnelle, heftig geführte Schläge hinter den Linien sollte die Moral des Feindes zerschmettern. Grimma war einer von ihnen.

Bereits am zweiten Tag stießen sie in einem Tal auf das Lager einer kleinen Sippe. Die Ziegen der Jhammedaner ästen im kniehohen Gras. Der Himmel war blau, ungetrübt von Wolken. Es war so friedlich. Die Hirten fielen als erstes unter den Hieben ihrer Bidenhänder; dann kamen die mit den Brennern schwer beladenen Orgiasten nach und brachten den flammenden Tod. Die Hütten der Jhammedaner brannten wie Zunder. Sie demütigten die Männer, schändeten die Frauen, schlachteten die Ziegen. Was nicht mitgenommen werden konnte, wurde zertrampelt oder angesteckt. Sie waren wie im Rausch. Wie man es von Orgiasten erwartete. Doch Grimma kamen Zweifel.

Das Blut an seinen Händen war gerade verkrustet, da wendete sich das Glück der Wiedertäufer-Rotte. Sie liefen geradewegs in die Heerscharen der Schwerter Jhammeds. Bidenhänder und Krummsäbel kreuzten sich, doch es waren zu viele. Grimma wurde mit einer Handvoll Kameraden von der Hauptrotte getrennt, schlug einen Angriff ab und floh. Nach Westen zum Adria-Ufer konnten sie nicht, dort versammelte sich die Streitmacht der Jhammedaner. So wandten sie sich nach Norden. Zwei Patrouillen liefen sie noch in die Arme, kämpften und überlebten. Jeglicher Hochmut war von ihnen abgefallen. Es zählte nur noch das Überleben.

AUSRÜSTUNG

Bidenhänder, Lederjacke mit Metallversatz (0/3/0 Last 5), Lederflickenschürze (0/0/1 Last 2), Stirnband



NAME MLADI GESCHLECHT M GEWICHT 66KG
GEBURTSORT _____ GRÖSSE 1,79M ALTER 32
KULTUR BALKHAN KONZEPT ZWANG KULT BLEICHER
[STREITSUCHT] [FREMDENHASS] [NACHTMENSCH]

ATTRIBUTE

Verstand 7 EP 7 EP 5 EP 4 EP 5 EP

WAFFEN

Bezeichnung	Trägheit	Distanz	Schaden	Munition	Eigenschaften	Last
<u>MASCHINENPISTOLE</u>	<u>3</u>	<u>5/20/80</u>	<u>7W(8)</u>	<u>15</u>	<u>UNBER.BAR</u>	<u>1</u>
<u>LEUCHTKNÜPPEL</u>	<u>6</u>	<u>1</u>	<u>3W(K/2)</u>			<u>1</u>

VERFASSUNG

Kopf [] [X] [X] [X]
Oberkörper [] [] [X] [X] [X]
Unterkörper [] [] [X] [X] [X]
Härte >5 >10 >15

PANZERUNG

Bezeichnung	Eigenschaften	Kopf	OK	UK	Last
<u>LEDERTJACKE</u>		[]	[1]	[]	<u>2</u>
		[]	[]	[]	
		[]	[]	[]	
		[]	[]	[]	
		[]	[]	[]	
Gesamt		[]	[]	[]	

Aktionspunkte (KÖR+Ausdauer) [] [] [] [] [] [] [] [] [] []
Trauma (KÖR+Härte) [] [] [] [] [] [] [] [] [] []
Versporung (PSY+Selbstbeherrschung) [] [] [] [] [] [] [] [] [] []
Krankheit/Vergiftung (KÖR+Härte) [] [] [] [] [] [] [] [] [] []

KENNTNISSE

Bezeichnung	Basis-Attribut	Stufe	Gesamt
<u>Initiative</u>	<u>BEW</u>	[0]	[7]
<u>Härte</u>	<u>KÖR</u>	[0]	[5]
<u>Ausdauer</u>	<u>KÖR</u>	[0]	[5]
<u>Kraft</u>	<u>KÖR</u>	[0]	[5]
<u>ÜBERLEBEN</u>	<u>VER</u>	[3]	[10]
<u>BEW. NAHKAMPF</u>	<u>BEW</u>	[2]	[9]
<u>WAHRNEHMUNG</u>	<u>PSY</u>	[3]	[8]
<u>VERBERGEN</u>	<u>VER</u>	[2]	[9]
<u>SELBSTBEHERRSCHUNG</u>	<u>PSY</u>	[3]	[8]
<u>LEGENDENKENNTNIS</u>	<u>VER</u>	[2]	[9]
<u>STEHLEN</u>	<u>BEW</u>	[2]	[9]
<u>FEUERWAFFEN</u>	<u>BEW</u>	[2]	[9]
		[]	[]
		[]	[]
		[]	[]
		[]	[]

Bezeichnung	Basis-Attribut	Stufe	Gesamt
		[]	[]
		[]	[]
		[]	[]
		[]	[]
		[]	[]
		[]	[]
		[]	[]
		[]	[]
		[]	[]
		[]	[]
		[]	[]
		[]	[]
		[]	[]
		[]	[]

SPEZIALISIERUNGEN

Bezeichnung	Kenntnis	Stufe
		[]
		[]
		[]
		[]

Bezeichnung	Kenntnis	Stufe
		[]
		[]
		[]
		[]

MLADI

MERKMALE

hohe Stirn, dünnes Haar

Haar: schwarz, lockig

Haut: sehr blass

Statur: schlank

BESCHREIBUNG

Die Demagoin hatte alle Erwecker zusammenrufen lassen, und jetzt standen sie in der Kommandohalle um den Kartentisch herum. Die Luft war stickig, Kondenswasser sammelte sich an den stählernen Wänden. Jemand hustete trocken. Mit einem lauten Knacken sprang eine Reihe Glühbirnen an der Decke an und flutete den Raum mit kaltem Licht. Einige Bleicher fluchten und zogen ihre Umhänge über den Kopf, andere starrten wie betäubt in die gleißenden Leuchtpunkte über ihnen. Was musste das für ein Tag sein, da man die Reserven des Bunkers anzapfte?

Es war ein besonderer Tag, den Mladi niemals vergessen sollte. Er war einer der Erwecker, den man auf die Suche nach einem der 44 Bunker in den Norden entsandte. Die Worte der Demagoin ließen noch immer Schauer der Erregung über seinen Rücken rieseln; diese Kraft, mit der sie die Bleicher auf ihre Mission einschwor, war unbeschreiblich. Da war etwas Urtümliches in ihrer Stimme, etwas das ihn tief im Inneren berührte, ohne dass er eine Erklärung dafür liefern konnte. Ihr Wort könnte seinen Herzschlag anhalten, dessen war er sich sicher.

Jetzt befand er sich 14 Tagesmärsche nördlich seines Heimatbunkers in Sektor C7, wie ihm ein Blick auf seine Karte verriet. Er war am Ziel. In den nächsten Tagen würde er das Areal ablaufen und nach verdächtigen Bauten suchen, die auf einen Bunker hindeuten könnten. Er hatte einiges vor sich.

AUSRÜSTUNG

Leuchtknüppel mit alten Batterien, MP (schallgedämpft) mit 15 Schuss, Überwurf mit Kapuze, Lederjacke (0/1/0), Rucksack, Schlafsack, Tarnnetz, Tarnmaterial, Trinkflasche, Karte mit Suchraster, Kompass

