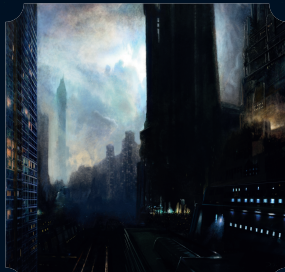


# TERRAS ERBE



## DER KONGRESS

In den rostenden Stahlingweinden der Raumstation 'Traum Anderer' habt ihr euch getroffen: Ausgestoßene, Abenteurer und Neuankommlinge, um euch zu rehabilitieren, eine Zukunft oder eine Zuflucht zu finden, der allumfassenden Macht des Systems zu entfliehen oder die Welt auf den kommenden Sturm vorzubereiten.

Wenn Nanitenfabriken alles herstellen können, aber nicht dürfen, und kleine Kaffeemaschine sich selbst zerstört, wenn dene Kaffeelebens ausläuft dann ist Technischmuggel Widerstand und Handwerk Rebellion.

Wenn Flüge zwischen den Sternen ein Leichtes sind, aber für die meisten zu teuer, und Informationen über Lichtjahre reisen, aber nicht Alle erreichen, dann ist Wissenschaft Verrat und Hacken Terrorismus.

Sucht Kjeols Bar, wo nur die Veränderung fortbesteht!

Dieser Aushang habt ihr gesehen, bevor er abgerissen wurde. Er brachte euch zusammen, um auf dem Kongress der Forscherin Zer'e Ma'a, einer Psi-Echse, die die Vielfalt von Terras Erbe auf der abgewrackten Trisol-Station versammelt, ein Massaker zu verhindern.

FLYER | IW6.ORG



SETTING | IW6.ORG/DEUTSCH/TECHNOPHOB

### ANKUNFT **Nur für die SL!**



Die alte Fuchsrub Ychra lenkt das Shuttle, das die Gruppe hinunter auf den geforenen Asteroiden bringt, dessen Oberfläche die Trisol-Station trägt.

Ychra: „Ohne Kjeol wäre dieses Schiff längst zerbrochen und andere wären mir etwas schuldig. Sie schicken Bordaufzeichnungen von Gefahren.“

Aufzeichnung 1: Drei Psi-Echsen betrachten eine Übertragung aus einem Datenkristall: „Kriegern Karli, untersuch Zer'e Ma'a, ob sie nur zu unserem Wohl forschst. Sollte sie persönliches Interesse an ihren Testobjekten haben, lösch diese Korruption aus, und mit ihr alle mit gefährlichem Erbe.“

Aufzeichnung 2: Ein Mensch mit tiefschwarzen Infrarotgruben unter den Augen sitzt gegenüber drei Menschen, deren Arme in langen Klauen enden. Er sendet eine Übertragung: „Wir erreichen Trisol. Bei der Präsentation sprengen wir das Dach, dann fangen wir die wertvollsten.“

Aufzeichnung 3: Ein Fuchsmann und eine menschliche Frau mit Katzenaugen sitzen sich gegenüber. Die Frau öffnet einen Umschlag. Sie lesen schweigend den Inhalt: „Dieser Kongress ist eine Fassade für Treffen der Rechten und verbetresten Eotok der Sklavenschöpfer. Öffnet euch euren implantierten Sonden, um den Schwarm zu rufen, der alle vernichtet. Doch nicht zu früh! Zur Präsentation von Zer'e Ma'a werden alle da sein.“



Ychra: „Die Shuttles landen an unterschiedlichen Docks. Zu wissen Dock soll ich euch bringen?“

Sie erhalten von ihr gesicherte Koms mit Bild, Ton und Ortung:

Karli: Psi-Echsen Meucheln, niemand versündigt sich und entkommt! | Konzentration: ++ | Beruf: Kriegerin 12, Ballistische Gewehre: 15 | Kriegs-Kaste + (Klingen 6, Reaktion), Dogma: Räche jede Niederlage! | Gewehr (Schaden 18), Eosseklett (Schutz 9), Wundschwelle: 3 |

Glenn Shaal: Sklavenhändler mit Infrarotgruben |Nimm deinen Platz in der Welt! | Ruchlos: ++, Wohlüberlegt: + | Beruf: Jäger 12, Sklaventraining: 15 | Schmerzpeitsche (Schaden 2) |

Klaunensklave | Kampf: 15 | Klauen (Schaden 3) | Schwarm-Drohne | Kampf: 12 | Klauen (Schaden 6), Schutz 4 |

### DIE TRISOL STATION

Auf einem Gesteinsbrocken um eine der drei namengebenden sich umkreisenden Sonnen. Gegründet als Habitat für Reiche, die die Spannung des Sonnenwechsels wollten. Als er geschah, verschwanden sie. Ihre Diener entkamen erst nach Jahrhunderten. Jetzt leben wenige hier und Technik funktioniert sporadisch. Perfekte Kulis für Diskussionen über Terras Erbe. Die neue Sonne wärmt weniger und ihr blaues Licht zerstört Technik und Lebewesen.

### DOCKS

Die Docks liegen auf der Spitze der Türme der Stadt. Shuttles fliegen seitlich in weißläufige Dockhallen ein. Eine Transportplattform bringt den Besuch nach unten. Lichter flackern, Überwachungseinrichtungen sind durch Strahlung zerstört.

Wenn sich die Gruppe noch nicht vorgestellt hat, sollten sie sich beim Einflug beschreiben und von sich erzählen.

Wache | Routinier: + | Beruf: Wache 12 | Laser (Schaden 9) |

### EMPFAANG

Drei transparente Röhren führen von den drei Türmen in die Kongressräumen. In Schließen am Ende der Röhren wird die Identität der Ankömmlinge geprüft.

Waffen müssen in Schließfächer. Terminals in den Röhren liefern den Wartenden Informationen, und falls kann dabei ist, kann sie durch Hacking die Systeme der Kasse übernehmen (Schwierigkeit 6). Wer auf die geforenen Straßen geht, kann sich ungeprüft durch Wahrungsschotts hereinkommen oder dadurch Beweise verschwinden lassen.

### DIE KONGRESSHALLE

In einem weißläufigen Raum stehen Gruppen von Menschen, die die fremdartigen Formen von Terras Erbe tragen. Um sie tanzen interaktive Hologramme mit Informationen – wie Ursprungsplaneten, Stärken, Schwächen, Verbreitung. Auf einer großen Bühne wird Zer'e Ma'a ihre Forschung zeigen, zusammen mit Chamilien im Gefieder des Erbes der Stumwelten, die sie immer wieder zärtlich berührt.

Das Dach der Halle ist aus durchsichtigem Plast, auf dem alle Wartungsroboter einen aussichtslosen Kampf gegen die Frostströmte angewehten Abfall führen.

Die Fuchs-Pilotin Ychra meldet per Kom: „Bei der Log-Archivierung gab es einen Einbruch. Jemand hat eure Ziele informiert! Ich schicke euch...“ dann nur noch Rauschen. Es geht ihr gut, aber die Schiffs-Kommunikation ist zerstört.

Namen: Azine Charal, Bala Tiak, Bothild Tal Ich, Eso Lev, John Ker, Keppara Rajika, Lorenz Thor, Lytha Inaz, Maghiid Irees, Nisa Angr, Saki Druna, Ter Pamak, Zalfritu Seren.

Beispiele für Terras Erbe: Katzen-Augen, Wind-Formen, Balance-Schwarz, Klang-Knochen, Schwerwetter, Grünhäuter, Aquatiker, Felis, Schwarzfingler, Knochenorden. Dazu Sklaventrainer, Zierer, Träger, Graber, Beßer, Schritter.

40 Jahre von Schwarzer Aguo: DSA Basisbox (1984) Das zweite, größte Deutschsprachige Rollenspiel erstand.

### Casilda „Kass“ Aguero



#### Anarchistische Hackerin von Nerde

„Wer hat das beschlossen?“

Zielstrebig: +, Stur: +, Schlagfertig: +  
Beruf: Hackerin: 9  
Kryptografie: 15, Kampfsport: 12, Anarchismus-theorien: 12

Computeraffinität: +  
Primitive Technologie  
Schwächen: Autoritätsfeindlich: -, Beziehungsunfähig: -, Freunden loyal: -

Computeraffinität: Bonus von 3 auf Computernetzung. Primitive Technologie: Erschwerens von 6 bei erster Nutzung eines unbekanntem Geräts. Sinkt um 1 pro Nutzung.

### Nayres Getral

Ex-Raumflotten-Kämpferin, Psi-Echse

„Das wars' für dich.“

Reflexe: +, Disziplin: +,  
Beruf: SoldatIn der Flotte: 9  
Nahkampff: 15, Synachu-Oper: 12

\* Kriegs-Kaste + (Klingen und Schild)  
Dogma: Verfolge dein Ziel, bis du es erreichst oder stirbst.  
Psi: Psi-Klingen: Schaden 6, Psi-Schild: 6  
Schwächen: Körperlich schwach: -, Kastenregeln: -, Ehrenhaft (Tötet keine Wehlosen, greift nicht von hinten an): -

Rüstung: Exosklett: 9  
Wundschwelle: 3

### Chessos Reluna

Fuchs-Menschen Söldner

„Was kriegen wir dafür?“

Geschäftslüchtig: +  
Berufe: Soldat, Pilot: 9  
Fernkampf: 12, Verhandeln: 12

\* Sehr gutes Gehör: (+3) +, Berserkererbe: -  
Schwäche: Clanregeln: -

Waffen: Blaster, Schaden 16, 12 Schuss, Sturm: Schaden 4, 4 Betäubung, 100 Schuss.  
Zwile Panzerung, Schutz 9, Pilotenanzug: Schutz 3.  
Wundschwelle: 4

### Casilda „Kass“ Aguero



#### Anarchistische Hackerin von Nerde

„Wer hat das beschlossen?“

Zielstrebig: +, Stur: +, Schlagfertig: +  
Beruf: Hackerin: 9  
Kryptografie: 15, Kampfsport: 12, Anarchismus-theorien: 12

Computeraffinität: +  
Primitive Technologie  
Schwächen: Autoritätsfeindlich: -, Beziehungsunfähig: -, Freunden loyal: -

Computeraffinität: Bonus von 3 auf Computernetzung. Primitive Technologie: Erschwerens von 6 bei erster Nutzung eines unbekanntem Geräts. Sinkt um 1 pro Nutzung.

### Nayres Getral

Ex-Raumflotten-Kämpferin, Psi-Echse

„Das wars' für dich.“

Reflexe: +, Disziplin: +,  
Beruf: SoldatIn der Flotte: 9  
Nahkampff: 15, Synachu-Oper: 12

\* Kriegs-Kaste + (Klingen und Schild)  
Dogma: Verfolge dein Ziel, bis du es erreichst oder stirbst.  
Psi: Psi-Klingen: Schaden 6, Psi-Schild: 6  
Schwächen: Körperlich schwach: -, Kastenregeln: -, Ehrenhaft (Tötet keine Wehlosen, greift nicht von hinten an): -

Rüstung: Exosklett: 9  
Wundschwelle: 3

### Chessos Reluna

Fuchs-Menschen Söldner

„Was kriegen wir dafür?“

Geschäftslüchtig: +  
Berufe: Soldat, Pilot: 9  
Fernkampf: 12, Verhandeln: 12

\* Sehr gutes Gehör: (+3) +, Berserkererbe: -  
Schwäche: Clanregeln: -

Waffen: Blaster, Schaden 16, 12 Schuss, Sturm: Schaden 4, 4 Betäubung, 100 Schuss.  
Zwile Panzerung, Schutz 9, Pilotenanzug: Schutz 3.  
Wundschwelle: 4

### Sarge Holter



#### Abgebrühter Schiffs-Mechaniker

„Das nennst du Werkzeug? DAS ist ein Werkzeug!“

Abgebrüht: +, Erfahrung: +  
Beruf: Schiffs-Mechaniker: 9  
Schiffs-Elektronik: 15, Nahkampf: 12

\* Terras Erbe: +  
1 Als Verbrecher gesucht: -  
Waffe: Schweres Multitool 3  
Sicherheitsweste unter dem Overall: 2  
Wundschwelle: 4

Terras Erbe: Kälteresistenter Metabolismus. Friert erst bei -15°C. Dafür braucht er fast doppelt so viel Essen.

### Kyas Krelch

Erfahrener Psi-Echsen-Diplomat auf der Flucht.

„Kriegst du sie nicht dran, kriegen sie dich dran.“

Weitblick: +  
Schwäche: Körperlich schwach: -  
Beruf: Diplomat: 15  
Nahkampf: 12

\* Kriegs-Kaste + (Schild und Reaktion)  
1 Kastenregeln: -, Gesucht wegen ID-Schmuggel: -, Dogma: diene deiner Kaste.

Waffe: Scharfe Ringe: 1  
Rüstung: Exosklett: 9, Psi-Schild: 6  
Wundschwelle: 3

### Lomo nan Tar



#### Priester, Ex-Pirat, mit Keimling

„Geh' in dich, und du wirst Heilung finden.“  
„Willst du mir helfen, vielen anderen zu helfen?“

Tar: Clever: +, Lomo: Gedult: + und Überzeugungskraft: +, Beide: Gewandtheit: +  
Berufe: Priester: 9, Pirat: 9  
Heilsame Gespräche: 12, Waffenlos kämpfern: 12, Zeichentrickserien: 12

\* Keimling + (kann Wunden übernehmen)  
Schwächen: leicht reizbar (Tar): -, Klein: -, Von Schiffsgenossen gejagt: -, Umweltempfindlich: -

Waffe: Knospenspitzen: 1  
Wundschwelle: 4

### Ontos Rattenfell



#### Freundlicher Schiffs-Koch

„Egal wie hart du bist: Alle brauchen gutes Essen.“

Weiß, was du brauchst: +, Erfahrung: +  
Berufe: Koch: 12, Pirat: 9  
Kennst Strukturen der Piraten: 15

\* Findet überall viele, aber unzuverlässige Kontakte: +  
1 Schlechter Ruf: -  
Waffe: Schöpfkelle: 1 Tasche mit Snacks  
Wundschwelle: 4

### Mervi Juha'i



#### Idealistische Tochter reicher Eltern

„Da sterben Denkende, nur weil ein paar Hartschädel sich an ihre Macht klammern!“

Eloquenz: +, Geschmeidigkeit: +, Gutes Aussehen: +,  
Schöne Stimme: +  
Berufe: Politikerin: 9, Ärztin: 9  
Ablenken: 12

\* Terras Erbe (LV), Reich: +  
Schwäche: Idealistisch: -

Waffe: Betäubungspistole: 2  
Rüstung: Sicherheitsweste: 3  
Wundschwelle: 4

### Kurzregeln

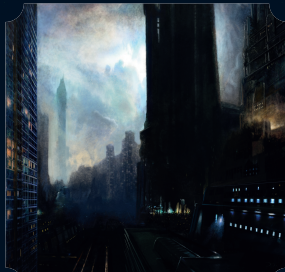
Prober: Wert + Boni aus passenden Eigenschaften ± W6. Bei Erreichen der Schwierigkeit gelingt die Probe. Ergebnis - Schwierigkeit gibt die Differenz.

Wettsrett: Beide würfeln Wert + Boni ± W6. Wer besser würfelt gewinnt, beim Gleichstand der der angefangen hat.

Schwierigkeiten:

- 6: Routine
- 9: Einfach
- 12: Fordern
- 15: Schwer
- 18: Extrem

# TERRAS ERBE



## DER KONGRESS

In den rostenden Stahlingweinden der Raumstation 'Traum Anderer' habt ihr euch getroffen: Ausgestoßene, Abenteurer und Neuankommlinge, um euch zu rehabilitieren, eine Zukunft oder eine Zuflucht zu finden, der allumfassenden Macht des Systems zu entfliehen oder die Welt auf den kommenden Sturm vorzubereiten.

Wenn Nanitenfabriken alles herstellen können, aber nicht dürfen, und kleine Kaffeemaschine sich selbst zerstört, wenn dene Kaffeelebens ausläuft dann ist Technischmuggel Widerstand und Handwerk Rebellion.

Wenn Flüge zwischen den Sternen ein Leichtes sind, aber für die meisten zu teuer, und Informationen über Lichtjahre reisen, aber nicht Alle erreichen, dann ist Wissenschaft Verrat und Hacken Terrorismus.

Sucht Kjeols Bar, wo nur die Veränderung fortbesteht!

Dieser Aushang habt ihr gesehen, bevor er abgerissen wurde. Er brachte euch zusammen, um auf dem Kongress der Forscherin Zer'e Ma'a, einer Psi-Echse, die die Vielfalt von Terras Erbe auf der abgewrackten Trisol-Station versammelt, ein Massaker zu verhindern.

FLYER | IW6.ORG



SETTING | IW6.ORG/DEUTSCH/TECHNOPHOB

### ANKUNFT **Nur für die SL!**



Die alte Fuchsrub Ychra lenkt das Shuttle, das die Gruppe hinunter auf den geforenen Asteroiden bringt, dessen Oberfläche die Trisol-Station trägt.

Ychra: „Ohne Kjeol wäre dieses Schiff längst zerbrochen und andere wären mir etwas schuldig. Sie schicken Bordaufzeichnungen von Gefahren.“

Aufzeichnung 1: Drei Psi-Echsen betrachten eine Übertragung aus einem Datenkristall: „Kriegern Karli, untersuch Zer'e Ma'a, ob sie nur zu unserem Wohl forschst. Sollte sie persönliches Interesse an ihren Testobjekten haben, lösch diese Korruption aus, und mit ihr alle mit gefährlichem Erbe.“

Aufzeichnung 2: Ein Mensch mit tiefschwarzen Infrarotgruben unter den Augen sitzt gegenüber drei Menschen, deren Arme in langen Klauen enden. Er sendet eine Übertragung: „Wir erreichen Trisol. Bei der Präsentation sprengen wir das Dach, dann fangen wir die wertvollsten.“

Aufzeichnung 3: Ein Fuchsmann und eine menschliche Frau mit Katzenaugen sitzen sich gegenüber. Die Frau öffnet einen Umschlag. Sie lesen schweigend den Inhalt: „Dieser Kongress ist eine Fassade für Treffen der Rechten und verbetresten Eotok der Sklavenschöpfer. Öffnet euch euren implantierten Sonden, um den Schwarm zu rufen, der alle vernichtet. Doch nicht zu früh! Zur Präsentation von Zer'e Ma'a werden alle da sein.“



Ychra: „Die Shuttles landen an unterschiedlichen Docks. Zu wissen Dock soll ich euch bringen?“

Sie erhalten von ihr gesicherte Koms mit Bild, Ton und Ortung:

Karli: Psi-Echsen Meucheln, niemand versündigt sich und entkommt! | Konzentration: ++ | Beruf: Kriegerin 12, Ballistische Gewehre: 15 | Kriegs-Kaste + (Klingen 6, Reaktion), Dogma: Räche jede Niederlage! | Gewehr (Schaden 18), Eosseklett (Schutz 9), Wundschwelle: 3 |

Glenn Shaal: Sklavenhändler mit Infrarotgruben |Nimm deinen Platz in der Welt! | Ruchlos: ++, Wohlüberlegt: + | Beruf: Jäger 12, Sklaventraining: 15 | Schmerzpeitsche (Schaden 2) |

Klaunensklave | Kampf: 15 | Klauen (Schaden 3) | Schwarm-Drohne | Kampf: 12 | Klauen (Schaden 6), Schutz 4 |

### DIE TRISOL STATION

Auf einem Gesteinsbrocken um eine der drei namengebenden sich umkreisenden Sonnen. Gegründet als Habitat für Reiche, die die Spannung des Sonnenwechsels wollten. Als er geschah, verschwanden sie. Ihre Diener entkamen erst nach Jahrhunderten. Jetzt leben wenige hier und Technik funktioniert sporadisch. Perfekte Kulis für Diskussionen über Terras Erbe. Die neue Sonne wärmt weniger und ihr blaues Licht zerstört Technik und Lebewesen.

### DOCKS

Die Docks liegen auf der Spitze der Türme der Stadt. Shuttles fliegen seitlich in weißläufige Dockhallen ein. Eine Transportplattform bringt den Besuch nach unten. Lichter flackern, Überwachungseinrichtungen sind durch Strahlung zerstört.

Wenn sich die Gruppe noch nicht vorgestellt hat, sollten sie sich beim Einflug beschreiben und von sich erzählen.

Wache | Routinier: + | Beruf: Wache 12 | Laser (Schaden 9) |

### EMPFAANG

Drei transparente Röhren führen von den drei Türmen in die Kongressräumen. In Schließen am Ende der Röhren wird die Identität der Ankömmlinge geprüft.

Waffen müssen in Schließfächer. Terminals in den Röhren liefern den Wartenden Informationen, und falls kann dabei ist, kann sie durch Hacking die Systeme der Kasse übernehmen (Schwierigkeit 6). Wer auf die geforenen Straßen geht, kann sich ungeprüft durch Wahrungsschotts hereinkommen oder dadurch Beweise verschwinden lassen.

### DIE KONGRESSHALLE

In einem weißläufigen Raum stehen Gruppen von Menschen, die die fremdartigen Formen von Terras Erbe tragen. Um sie tanzen interaktive Hologramme mit Informationen – wie Ursprungsplaneten, Stärken, Schwächen, Verbreitung. Auf einer großen Bühne wird Zer'e Ma'a ihre Forschung zeigen, zusammen mit Chamilien im Gefieder des Erbes der Stumwelten, die sie immer wieder zärtlich berührt.

Das Dach der Halle ist aus durchsichtigem Plast, auf dem alle Wartungsroboter einen aussichtslosen Kampf gegen die Frostströmte angewehten Abfall führen.

Die Fuchs-Pilotin Ychra meldet per Kom: „Bei der Log-Archivierung gab es einen Einbruch. Jemand hat eure Ziele informiert! Ich schicke euch...“ dann nur noch Rauschen. Es geht ihr gut, aber die Schiffs-Kommunikation ist zerstört.

Namen: Azine Charal, Bala Tiak, Bothild Tal Ich, Eso Lev, John Ker, Keppara Rajika, Lorenz Thor, Lytha Inaz, Maghiid Irees, Nisa Angr, Saki Druna, Ter Pamak, Zalfritu Seren.

Beispiele für Terras Erbe: Katzen-Augen, Wind-Formen, Balance-Schwarz, Klang-Knochen, Schwerwetter, Grünhäuter, Aquatiker, Felis, Schwarzfingler, Knochenorden. Dazu Sklaventrainer, Zierer, Träger, Graber, Beßer, Schritter.

40 Jahre von Schwarzer Aguo: DSA Basisbox (1984) Das zweite, größte Deutschsprachige Rollenspiel erstand.

### Sarge Holter



#### Abgebrühter Schiffs-Mechaniker

„Das nennst du Werkzeug? DAS ist ein Werkzeug!“

Abgebrüht: +, Erfahrung: +  
Berufe: Schiffs-Mechaniker: 9  
Schiffs-Elektronik: 15, Nahkampf: 12

\* Terras Erbe: +  
1 Als Verbrecher gesucht: -  
Waffe: Schweres Multitool 3  
Sicherheitsweste unter dem Overall: 2  
Wundschwelle: 4

Terras Erbe: Kälteresistenter Metabolismus. Friert erst bei -15°C. Dafür braucht er fast doppelt so viel Essen.

### Kyas Krelch

Erfahrener Psi-Echsen-Diplomat auf der Flucht.

„Kriegst du sie nicht dran, kriegen sie dich dran.“

Weitblick: +  
Schwäche: Körperlich schwach: -  
Beruf: Diplomat: 15  
Nahkampf: 12

\* Kriegs-Kaste + (Schild und Reaktion)  
1 Kastenregeln: -, Gesucht wegen ID-Schmuggel: -, Dogma: diene deiner Kaste.

Waffe: Scharfe Ringe: 1  
Rüstung: Exosklett: 9, Psi-Schild: 6  
Wundschwelle: 3

### Lomo nan Tar



#### Priester, Ex-Pirat, mit Keimling

„Geh' in dich, und du wirst Heilung finden.“  
„Willst du mir helfen, vielen anderen zu helfen?“

Tar: Clever: +, Lomo: Gedult: + und Überzeugungskraft: +, Beide: Gewandtheit: +  
Berufe: Priester: 9, Pirat: 9  
Heilsame Gespräche: 12, Waffenlos kämpfern: 12, Zeichentrickserien: 12

\* Keimling + (kann Wunden übernehmen)  
Schwächen: leicht reizbar (Tar): -, Klein: -, Von Schiffsgenossen gejagt: -, Umweltempfindlich: -

Waffe: Knospenspitzen: 1  
Wundschwelle: 4

### Ontos Rattenfell



#### Freundlicher Schiffs-Koch

„Egal wie hart du bist: Alle brauchen gutes Essen.“

Weiß, was du brauchst: +, Erfahrung: +  
Berufe: Koch: 12, Pirat: 9  
Kennst Strukturen der Piraten: 15

\* Findet überall viele, aber unzuverlässige Kontakte: +  
1 Schlechter Ruf: -  
Waffe: Schöpfkelle: 1 Tasche mit Snacks  
Wundschwelle: 4

### Mervi Juha'i



#### Idealistische Tochter reicher Eltern

„Da sterben Denkende, nur weil ein paar Hartschädel sich an ihre Macht klammern!“

Eloquenz: +, Geschmeidigkeit: +, Gutes Aussehen: +,  
Schöne Stimme: +  
Berufe: Politikerin: 9, Ärztin: 9  
Ablenken: 12

\* Terras Erbe (LV), Reich: +  
Schwäche: Idealistisch: -

Waffe: Betäubungspistole: 2  
Rüstung: Sicherheitsweste: 3  
Wundschwelle: 4



