



Beschreibung: Ingenieure und Techniker in RiftRoamers sind die stillen Helden der Raumfahrt. Sie sind dafür verantwortlich, dass Maschinen laufen, Energieflüsse stabil bleiben und das Raumschiff trotz der Strapazen des Weltraums immer einsatzbereit ist. Ob Reparaturen an Hyperantrieben oder feine Justierungen an Lebenserhaltungssystemen – ein erfahrener Techniker kennt jedes System seines Schiffs in- und auswendig. Oft verbringen sie mehr Zeit in den Maschinenräumen als in der Kajüte und sind der letzte Rettungsanker, wenn das Schiff in Gefahr gerät.

Biografie

Nate „Wrench“ Kato wuchs in den düsteren Korridoren einer veralteten Orbitalstation auf, wo das Überleben eng mit technischen Fähigkeiten verknüpft war. Nach einer Ausbildung als Raumschiff-Techniker diente er auf diversen Frachtern und Rettungsschiffen, immer auf der Suche nach größeren Herausforderungen. Mit der Zeit entwickelte Nate eine gewisse Besessenheit für alte Technologien und hofft, irgendwann eine antike RIFT-Engine zu reparieren – das große Geheimnis für interstellaren Antrieb.

Wenn das hier in die Luft geht, sage ich euch: Da draußen wird's kalt – also lieber Hände weg von den Sicherungen!

Wichtige Attribute

1. Intelligenz (Intelligence) – Für das Verständnis komplexer technischer Systeme und Mechaniken.
2. Bildung (Education) – Um fundierte Kenntnisse in technischen Disziplinen zu besitzen und das Wissen anwenden zu können.
3. Ausdauer (Endurance) – Oft arbeiten Techniker unter extremen Bedingungen und mit langen Schichten in engen Räumen.

Wichtige Fähigkeiten

1. Mechanik (Level 3) – Unerlässlich für das Verständnis und die Reparatur verschiedenster Maschinenteile.
2. Elektronik (Level 2) – Für die Wartung und Reparatur von elektrischen Systemen und Steuerungen.
3. Waffen-Systeme (Level 1) – Für die Fähigkeit, sich in gefährlichen Situationen zur Wehr zu setzen oder an Bord Systeme zu bedienen.
4. Computertechnik (Level 2) – Um Computersysteme und künstliche Intelligenzen des Schiffs zu verstehen und ggf. zu überlisten.
5. Raumschiff-Technik (Level 3) – Speziell für die Wartung und Reparatur von



Lebenserhaltung, Antrieb und anderen raumfahrtspezifischen Systemen.

Persönliches Erscheinungsbild und Haltung

Techniker wie Nate sind meistens funktional gekleidet: Overall, Gürtel voller Werkzeuge und stets etwas Maschinenöl unter den Fingernägeln. Sie sind pragmatisch und konzentriert, mit einem Sinn für trockenen Humor, der sie auch in Krisensituationen bei Laune hält. Ihr Blick ist wachsam, immer auf der Suche nach dem nächsten Defekt oder der besten Lösung. Von der Art her wirken sie zurückhaltend, aber mit einem feinen Gespür für die kleinen Details und einer Vorliebe für handfesten Pragmatismus.

Kontakte

Captain Harkin (Freund)

Der erfahrene und etwas zynische Kapitän, der Nate als Schiffstechniker eingestellt hatte. Nate und Harkin verbindet ein gemeinsames Abenteuer, bei dem sie eine RIFT-Anomalie überlebten.

Abenteureraufhänger: Harkin will ein mysteriöses Schiffswrack im Niemandsland erkunden und sucht Nate als technischen Berater.

Elara Thorne (Feindin)

Eine ehrgeizige Ingenieurin der Territorial League, die Nate in einem Wettbewerb um ein lukratives Technikpatent übertrumpft hat.

Abenteureraufhänger: Elara braucht dringend jemanden, der ein Raumschiffsystem auf einem feindlichen Planeten sabotiert – Nate ist ihre einzige Option, und sie lockt ihn mit der Aussicht auf einen gemeinsamen Profit.

Krieger Drojan (Freund oder Feind)

Ein ehemaliger Pirat, der jetzt als Sicherheitschef auf einer Handelsstation arbeitet, auf der Nate regelmäßig auftaucht. Drojan und Nate respektieren sich, sind aber oft uneins.

Abenteureraufhänger: Drojan hat Informationen über eine wertvolle Energiequelle auf einer verfallenen Station und bietet Nate die Chance, diese gemeinsam zu bergen – doch der Einsatz ist hoch.

Yana Riggs (Freundin)

Eine Technikerin und Nates frühere Mentorin, die sich auf RIFT-Technologie spezialisiert hat. Yana ist bekannt dafür, extrem alte und komplexe Systeme zu verstehen, die andere aufgegeben haben.



Charaktertypus: Ingenieur

Abenteureraufhänger: Sie hat Hinweise auf eine geheime Sternenkarte erhalten, die zu einem vergessenen Technologiearsenal führt, und will Nate als Partner dabei haben, um die alten Maschinen zu reaktivieren.