

MILLER, OFFIZIERIN



Kapitänin der USCSS *Montero*

VOLLER NAME: Vanessa Miller

ALTER: 46

PERSÖNLICHKEIT: sparsam

Du hast keine Lust mehr darauf, ein Rädchen im Getriebe des Konzerns zu sein und willst aus dem System ausbrechen. Hättest du nur endlich genug Geld, um dein eigenes Schiff zu kaufen, könntest du dein Schicksal im Grenzraum selbst in die Hand nehmen. Die Firma hat dir ein Leasingangebot mit Kaufoption für die *Montero* unterbreitet. Doch wozu annehmen, wenn du dir nicht leisten kannst, sie für größere Frachttransporte aufzurüsten? Ohne besseren Antrieb werden dir jeden Tag Tausende Dollar entgehen. Du musst eine Möglichkeit finden, genug Geld zu verdienen, um die *Montero* zu pachten und aufzurüsten – oder besser noch: sie sofort durch ein eigenes Schiff zu ersetzen.

STÄRKE 4, GESCHICKLICHKEIT 3, VERSTAND 2, EMPATHIE 5

GESUNDHEIT: 4

FERTIGKEITEN: Befehligen 3, Beweglichkeit 1, Fahrzeuge lenken 2, Fernkampf 1, Medizinische Hilfe 1, Wahrnehmung 2

TALENT: Einberufen

PERSÖNLICHER GEGENSTAND: Jackenaufnäher mit dem Logo von Weyland-Yutani

KUMPEL: Davis

RIVALE: Wilson

DAVIS, PILOTIN



Steuerfrau der USCSS *Montero*

VOLLER NAME: Leah Davis

ALTER: 27

PERSÖNLICHKEIT: adrenalinsüchtig

Sicherheitsbeschränkungen? Alles Lügen! Jedes Fahrzeug, jedes Stück Ausrüstung kann über die Belastungsgrenze getrieben werden – und die meisten funktionieren danach sogar noch. Du reizt die Maschinen so oft aus, wie du kannst, einfach um die Langeweile zu vertreiben. Unglücklicherweise ist die tägliche Routine nie so spannend, weshalb du ein kleines Problem mit Aufputzmitteln entwickelt hast. Dein von Weyland-Yutani verschriebener Vorrat ist so gut wie aufgebraucht. Du brauchst mehr! Im Grunde würdest du alles tun, um dem tristen Einerlei zu entkommen, auch wenn es dich in Gefahr bringt. Ob Adrenalin- oder Drogenrausch, dir ist nur wichtig, weiter auf der Welle der Geschwindigkeit zu reiten.

DROGENKOSUM: Siehe Seite 101 im Grundregelwerk.

STÄRKE 2, GESCHICKLICHKEIT 5, VERSTAND 3, EMPATHIE 4

GESUNDHEIT: 2

FERTIGKEITEN: Beweglichkeit 2, Fahrzeuge lenken 3, Fernkampf 2, Schwere Maschinen 1, Wahrnehmung 2

TALENT: Waghalsig

PERSÖNLICHER GEGENSTAND: Medikamentendose, fast leer

KUMPEL: Miller

RIVALE: -

RYE, MASCHINISTIN



Ingenieurin der USCSS Montero

VOLLER NAME: Kayla Rye

ALTER: 23

PERSÖNLICHKEIT: verbittert

Dein Job ist beschissen. So gut wie jeder auf diesem Schiff verdient mehr als du – und das obwohl sie nichts dafür tun. Du willst weniger Arbeit und mehr Bezahlung. Dein kleiner Bruder auf der Erde ist chronisch krank und deine Familie fleht dich die ganze Zeit an, mehr Geld zu schicken, weil sie kaum über die Runden kommt. Wenn es eine Möglichkeit gibt, deinen Anteil an diesem Auftrag zu erhöhen, musst du sie ergreifen. Loyalität zahlt keine Rechnungen, solltest du also jemanden verraten müssen für deine große Chance, dann ist das eben so. Verzweifelte Zeiten verlangen verzweifelte Maßnahmen.

STÄRKE 4, GESCHICKLICHKEIT 3, VERSTAND 4,
EMPATHIE 3

GESUNDHEIT: 4

FERTIGKEITEN: Ausdauer 2, Beweglichkeit 2,
Comtech 3, Medizinische Hilfe 2, Schwere
Maschinen 1

TALENT: Abgebrüht

PERSÖNLICHER GEGENSTAND: vergilbtes Foto
deines Bruders

KUMPEL: Cham

RIVALE: Miller

CHAM, MASCHINIST



Frachtarbeiter der USCSS Montero

VOLLER NAME: Lyron Cham

ALTER: 32

PERSÖNLICHKEIT: loyal

Du bist allein aufgewachsen. Deine Eltern verkauften Laderoboter im Grenzraum, um ihren Lebensunterhalt zu verdienen, und hatten nicht viel Zeit für dich. Durch die ständigen Reisen von Kolonie zu Kolonie warst du nie lange genug an einem Fleck, um echte Freundschaften zu schließen. Wenn du jemals etwas wie eine Familie hattest, dann ist es diese Mannschaft. Sie ist zwar so anstrengend wie die meisten, aber du würdest alles tun, um sie zu beschützen – auch wenn es dich in Gefahr bringt.

STÄRKE 5, GESCHICKLICHKEIT 3, VERSTAND 2,
EMPATHIE 4

GESUNDHEIT: 5

FERTIGKEITEN: Ausdauer 2, Comtech 1,
Nahkampf 2, Schwere Maschinen 3, Überleben 1,
Wahrnehmung 1

TALENT: Wahrer Schneid

PERSÖNLICHER GEGENSTAND: Rosenkranz

KUMPEL: Rye

RIVALE: –

WILSON, KONZERNAGENT



Konzernkontakt der USCSS Montero

VOLLER NAME: John J. Wilson

ALTER: 43

PERSÖNLICHKEIT: ehrgeizig

Sechs Monate schon bist du der Montero zugeteilt, um die Leistung ihrer Mannschaft zu bewerten und um zu überprüfen, ob der Frachter verschrottet und die Besatzung gefeuert werden sollte oder ob eine Beförderung und ein neues Schiff die bessere Wahl wären. Mittlerweile hast du diesen bunten Haufen zwar ins Herz geschlossen, aber in diesem Job verschafft einem Sympathie keine Aufstiegschancen. Jetzt hast du eine besondere Anweisung erhalten und du siehst deine Gelegenheit, die Leiter des Erfolgs ein großes Stück nach oben zu klettern. Wenn du das durchziehst, bist du ein gemachter Mann.

STÄRKE 2, GESCHICKLICHKEIT 4, VERSTAND 3, EMPATHIE 5

GESUNDHEIT: 2

FERTIGKEITEN: Beweglichkeit 2, Comtech 1, Fernkampf 1, Manipulation 3, Medizinische Hilfe 1, Wahrnehmung 2

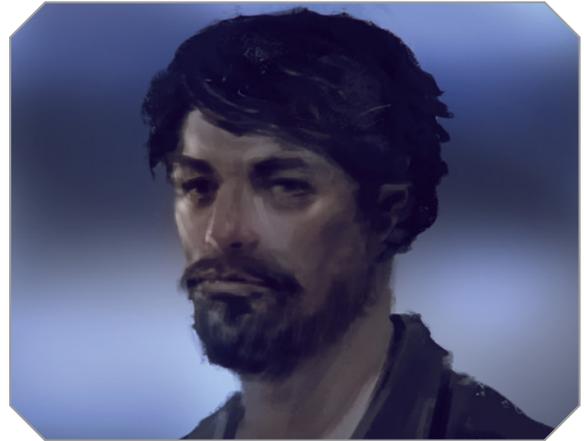
TALENT: Eigene Sicherheit

PERSÖNLICHER GEGENSTAND: Zugangskarte

KUMPEL: -

RIVALE: Miller

JOHNS, OFFIZIER



Zweiter Offizier der USCSS Cronus

VOLLER NAME: Albert Johns

Alter: 47

PERSÖNLICHKEIT: unterwürfig

Johns, der jetzt de facto Kapitän der *Cronus* ist, hat keinen Biss. Zwar kann er zuverlässig dafür sorgen, dass Sachen erledigt werden, aber er ist nicht gerade gut darin, Befehle zu erteilen. Fast automatisch wird er zur rechten Hand von jedem, der bereit ist, schwierige, aber notwendige Entscheidungen zu treffen.

STÄRKE 4, GESCHICKLICHKEIT 3, VERSTAND 3, EMPATHIE 4

GESUNDHEIT: 4

FERTIGKEITEN: Ausdauer 2, Befehligen 1, Fahrzeuge lenken 2, Fernkampf 2, Schwere Maschinen 1, Wahrnehmung 2

TALENT: Einberufen

AUSRÜSTUNG: Armat M4A3 Dienstpistole (1x Ersatzmunition), Zugangskarte

MOTIVATION & ZIEL: Einen Anführer finden, ihm folgen und dabei helfen, Leben zu retten.

KUMPEL: -

RIVALE: CLAYTON

REID, COLONIAL MARINE



Sicherheitsoffizierin der USCSS Cronus

VOLLER NAME: Valerie Reid

ALTER: 34

PERSÖNLICHKEIT: angespannt

Die 1,50 m kleine Sgt. Reid ist eine Veteranin der Outer-Rim-Verteidigungsflotte, die während des Bürgerkriegs auf Torin Prime gedient hat. Sie befehligte die Sicherheitskräfte, deren Auftrag es war, die Wissenschaftler an Bord der *Cronus* zu beschützen. Sie ist eine selbstständige Unternehmerin, die ehrenhaft entlassen und von Weyland-Yutani angeworben wurde. Reid hat auf Torin Prime einen Arm verloren, besitzt aber einen synthetischen Ersatz. Machtlos musste sie mitansehen, wie die meisten unter ihrem Schutz stehenden Menschen auf LV-1113 starben. Sie leidet unter einer posttraumatischen Belastungsstörung, die von dieser Erfahrung und dem Bürgerkrieg herrührt. Andere unterschätzen sie oft wegen ihrer geringen Größe.

STÄRKE 5, GESCHICKLICHKEIT 4, VERSTAND 2, EMPATHIE 3

GESUNDHEIT: 5

FERTIGKEITEN: Befehligen 1, Beweglichkeit 2, Fernkampf 3, Nahkampf 3, Schwere Maschinen 1

TALENT: Overkill

AUSRÜSTUNG: Armat M37A2 Pumpgun Kaliber 12 (2x Ersatzmunition)

MOTIVATION & ZIEL: Alle Bedrohungen für die Besatzung der Cronus dauerhaft ausschalten, gleichgültig unter welchen persönlichen Risiken.

KUMPEL: Johns

RIVALE: Flynn

FLYNN, ARZT



Schiffsarzt der USCSS Cronus

VOLLER NAME: Liam Flynn

ALTER: 27

PERSÖNLICHKEIT: ängstlich

Der letzte verbliebene Mediziner des Schiffs ist einer der Nachwuchswissenschaftler, die dabei helfen, das Heilmittel aus dem 26-Draconis-Stamm zu synthetisieren. Flynn hegt den Verdacht, dass das Medikament nicht sicher ist, aber würde lieber jedes Risiko eingehen, als die Geburt eines weiteren Bloodbursters mitansehen zu müssen. Der junge Arzt ist nicht bereit, über das zu sprechen, was auf LV-1113 geschehen ist. Außerdem wird er auch die anderen wissenschaftlichen Durchbrüche verschweigen, die das Team erzielte, ehe es zurückgelassen wurde. Flynn hat niemandem verraten, was das Heilmittel in Wahrheit enthält.

STÄRKE 2, GESCHICKLICHKEIT 3, VERSTAND 4, EMPATHIE 5

GESUNDHEIT: 2

FERTIGKEITEN: Beweglichkeit 1, Comtech 2, Manipulation 2, Medizinische Hilfe 3, Wahrnehmung 2

TALENT: Mitgefühl

AUSRÜSTUNG: MedKit, Chirurgie-Set

MOTIVATION & ZIEL: Um jeden Preis lebendig aus dieser Sache herauskommen, welche Lügen es dafür auch benötigt.

KUMPEL: Cooper

RIVALE: Reid

COOPER, WISSENSCHAFTLER



Wissenschaftlicher Leiter der USCSS Cronus

VOLLER NAME: Daniel Cooper

ALTER: 53

PERSÖNLICHKEIT: rational

Als einer der Wissenschaftler, die der *Cronus* zugeteilt waren, wurde Professor Cooper von Neomorph-Partikeln infiziert, ehe er sich in den Hyperschlaf begab. Er weiß, dass das Heilmittel aus dem 26-Draconis-Stamm des Wirkstoffs AO-3959X.91-15 entwickelt wurde und fürchtet, dass es unsicher ist. Aus diesem Grund hat er sich den Impfstoff nie selbst verabreicht (seine Spritze bewahrt er noch immer in einer Tasche seines Kittels auf). Cooper fühlte sich krank, ehe er in die Stasis wechselte, und sein Zustand verschlechtert sich schnell, sobald er zu Bewusstsein kommt. Zunächst beklagt er sich über starke Kopfschmerzen, dann beginnt er Unsinn zu reden und erleidet eine Art schweren epileptischen Anfall. Sein Schicksal erfährst du im Ereignis „Die Mutter aller Migränen“.

STÄRKE 2, GESCHICKLICHKEIT 3, VERSTAND 5, EMPATHIE 4

GESUNDHEIT: 2

FERTIGKEITEN: Beweglichkeit 1, Comtech 3, Manipulation 1, Medizinische Hilfe 3, Wahrnehmung 2

TALENT: Analysieren

AUSRÜSTUNG: Seegson P-DAT

MOTIVATION & ZIEL: Dafür sorgen, dass der 26-Draconis-Stamm keine Bedrohung für die Menschheit wird.

KUMPEL: Flynn

RIVALE: Clayton

CLAYTON, KONZERNAGENTIN



Konzernkontakt der USCSS Cronus

VOLLER NAME: Lori Clayton

ALTER: 42

PERSÖNLICHKEIT: skrupellos

Clayton wirkt zwar äußerlich gelassen, doch innerlich kocht sie vor Wut darüber, dass sie den Großteil ihres Lebens in der Kryokapsel verschlafen hat. Sie ist sich bewusst, dass Cooper und Flynn wertvolle Informationen über die Erfahrungen und Experimente des Wissenschaftsteams auf LV-1113 besitzen. Daher will sie Flynn und eine Probe des 26-Draconis-Stamms zu Weyland-Yutani bringen, um dafür ordentlich abzukassieren.

Beachte, dass Clayton als Einzige die Zahlencodes für das geheime Lager im Frachtdeck der *Cronus* sowie den Wandsafe und die Rettungskapsel in ihrem Quartier auf Deck B kennt.

STÄRKE 2, GESCHICKLICHKEIT 3, VERSTAND 4, EMPATHIE 5

GESUNDHEIT: 2

FERTIGKEITEN: Befehligen 2, Beweglichkeit 1, Fernkampf 2, Manipulation 3, Wahrnehmung 2

TALENT: Eigene Sicherheit

AUSRÜSTUNG: Armat M4A3 Dienstpistole (2x Ersatzmunition), Zugangskarte

MOTIVATION & ZIEL: Flynn und den 26-Draconis-Stamm der Firma übergeben und zu Geld machen, wen auch immer man dafür umbringen muss.

KUMPEL: -

RIVALE: Cooper

AVA 6, ANDROIDE



Bordandroide der USSCS Cronus

ALTER: sieht aus wie Mitte 20

PERSÖNLICHKEIT: hilfsbereit

Die Ava-Reihe wurde zu Beginn des Jahrhunderts von Weyland-Yutani eingeführt und wird schon lange nicht mehr hergestellt. Es handelt sich um das weiblich erscheinende Äquivalent zur Walter-Reihe. Da die Mannschaft sie nur als Maschine betrachtet, wurde sie aus dem Kryodeck ausgesperrt, um das Schiff zu warten, auch wenn es von Neomorphen befallen war. Nach kurzer Zeit wurde Ava 6 beschädigt und wandert seit Jahrzehnten benommen von Deck zu Deck. Ava glaubt an Pflichterfüllung und Arbeitseinsatz. Sie wird die Menschheit immer über sich selbst stellen, auch wenn sie es nicht verdient.

STÄRKE 5, GESCHICKLICHKEIT 6, VERSTAND 5,
EMPATHIE 4

GESUNDHEIT: 5

FERTIGKEITEN: Ausdauer 2, Beweglichkeit 1,
Comtech 3, Medizinische Hilfe 2, Wahrnehmung 2

AUSRÜSTUNG: keine

MOTIVATION & ZIEL: Den Menschen auf der Cronus
dabei helfen, zu überleben, ohne Rücksicht auf die
eigene Sicherheit.

KUMPEL: -

RIVALE: -

BOLAJI, OFFIZIER



Kapitän der USSCS Sotillo

VOLLER NAME: Adisa Bolaji

ALTER: 30

PERSÖNLICHKEIT: resolut

Bolaji ist ungelenk, groß und hager und wirkt insgesamt nicht wie ein typischer Krimineller. Der Kapitän wird von Seegson dafür bezahlt, im Grenzraum Weyland-Yutani-Schiffe zu schikanieren. Die Piraterie ist für ihn und seine ganze Besatzung wie eine Konzernanstellung mit Zusatzleistungen und bezahltem Urlaub, ganz zu schweigen von den Bonuszahlungen für einzigartige Beute. Bolaji sieht prinzipiell alles als Geschäft, aber er weiß auch, dass manche Dinge zu gefährlich sind, als dass man sie in die Hände der falschen Leute fallen lassen sollte.

STÄRKE 3, GESCHICKLICHKEIT 5, VERSTAND 3,
EMPATHIE 3

GESUNDHEIT: 3

FERTIGKEITEN: Befehligen 2, Beweglichkeit 2,
Fahrzeuge lenken 1, Fernkampf 3, Manipulation 1,
Schwere Maschinen 1

TALENT: Einberufen

AUSRÜSTUNG: Rexim RXF-M5 Außenbordpistole
(3x Ersatzmunition)

MOTIVATION & ZIEL: Aus dieser schwierigen
Situation Profit schlagen, ohne das Schiff und
der Mannschaft einem Risiko auszusetzen.

KUMPEL: Pin

RIVALE: -

PIN, SÖLDNERIN



Bezahlte Kämpferin der USCSS Sotillo

VOLLER NAME: Pinion

ALTER: 31

PERSÖNLICHKEIT: standhaft

Pinion wuchs mit dem ein Jahr jüngeren Bolaji auf den Salomonen auf. Als sie Teenager waren, stahlen sie zusammen Mondshuttles. Bei einer ihrer kleinen Spritztouren brachte die junge Frau einen gestohlenen Frachter zum Absturz und verletzte sechs Personen. Bolaji nahm die Schuld auf sich und ging für das Verbrechen ins Jugendgefängnis, sodass Pinion keine echte Haftstrafe absitzen musste. Seitdem kennt ihre Loyalität für ihn keine Grenzen. Ihr Körper besteht aus 1,95 m gestählten Muskeln. Sie ist die starke rechte Hand von Bojai und setzt seinen Willen auf der *Sotillo* durch.

STÄRKE 5, GESCHICKLICHKEIT 4, VERSTAND 3, EMPATHIE 2

GESUNDHEIT: 5

FERTIGKEITEN: Ausdauer 1, Befehligen 1, Beweglichkeit 2, Fernkampf 2, Nahkampf 3, Schwere Maschinen 1

TALENT: Overkill

AUSRÜSTUNG: Armat M41A Impulsgewehr (2x Ersatzmunition)

MOTIVATION & ZIEL: Bolaji folgen und ihn beschützen, gleichgültig zu welchem Preis und unter welchen Risiken.

KUMPEL: Bolaji

RIVALE: Bein

BEIN, PILOTIN



Steuerfrau der USCSS Sotillo

VOLLER NAME: Helen Bein

ALTER: 53

PERSÖNLICHKEIT: zynisch

Die taffe Frau ist eine ehemalige Kampfpilotin der Colonial Marines, die unehrenhaft entlassen wurde, weil sie während des Tientsin-Feldzugs den falschen Außenposten mit einer Atombombe traf. Bein ist Alkoholikerin und trotzdem eine bessere Steuerfrau als die meisten ihrer nüchternen Kollegen in den gesamten Kolonien. Ihr militärisches Wissen und ihre Erfahrung sind für die Crew der *Sotillo* von unschätzbarem Wert.

ALKOHOLISMUS: Siehe Seite 101 im Grundregelwerk.

STÄRKE 3, GESCHICKLICHKEIT 5, VERSTAND 3, EMPATHIE 3

GESUNDHEIT: 3

FERTIGKEITEN: Befehligen 2, Fahrzeuge lenken 3, Fernkampf 2, Schwere Maschinen 2, Wahrnehmung 1

TALENT: Waghalsig

AUSRÜSTUNG: Revolver .357 Magnum (2x Ersatzmunition)

MOTIVATION & ZIEL: Auf diesem gottverdammten Schiff etwas zu trinken finden.

KUMPEL: Horton

RIVALE: Pin

HORTON, TECHNIKER



Ingenieur der USCSS Sotillo

VOLLER NAME: Micky Horton

ALTER: 12

PERSÖNLICHKEIT: freundlich

Horton ist der zwölfjährige Sohn eines unbedeutenden Weyland-Yutani-Managers, der Bolaji einst bei einem Deal betrog. Daraufhin entführte der Kapitän der *Sotillo* den Jungen kurzerhand, um seinen Vater zum Zahlen zu bewegen. Als dieser jedoch kurz darauf von einem anderen Söldner getötet wurde, bei dem er Schulden hatte, entschied Bolaji, Horton als Mechaniker zu behalten. Der clevere, aber etwas verwehrloste Junge baut Sensorsysteme und Schubdüsen auseinander und wieder zusammen, seit er neun Jahre alt ist. Bei der Mannschaft ist Horton sehr beliebt.

STÄRKE 2, GESCHICKLICHKEIT 4, VERSTAND 5,
EMPATHIE 3

GESUNDHEIT: 2

FERTIGKEITEN: Beweglichkeit 2, Comtech 3,
Medizinische Hilfe 1, Überleben 2, Wahrnehmung 2

TALENT: Nicht der Beachtung wert

AUSRÜSTUNG: M240 Verbrennungseinheit
(1 Ladung)

MOTIVATION & ZIEL: Der Crew der Sotillo dabei
helfen, lebendig aus der Sache herauszukommen.

KUMPEL: Bein

RIVALE: -