

DANTE, PRIVATE FIRST CLASS



Du bist zusammen mit Hammer im Sturmteam. Das Sturmteam reißt Türen ein, schaltet Sicherheitssysteme aus und neutralisiert feindliche Lager mit schwerer Artillerie.

Vor diesem Auftrag warst du Teil eines Trainingsprogramms zur urbanen Befriedung im Feld, doch wurde dein Trupp durch Eigenbeschuss getötet. Nur du hast überlebt. Du bist in einem speziellen Medlab in Fort Nebraska aufgewacht und bist seitdem hier. Jetzt hast du heftiges Herzklopfen und dein Schießarm zuckt unabsichtlich - das Ergebnis deines künstlichen Rückgrat-Synapsen-Relais. Immer wenn dein STRESSLEVEL steigt, besteht eine Wahrscheinlichkeit von 1 in 6, dass du unabsichtlich deine Waffe abfeuerst (wenn sie entsichert ist - es erfordert eine schnelle Aktion, die Waffe zu sichern oder zu entsichern). Pass also auf, wo du das Ding hältst. Als deine medizinische Entlassung bewilligt wurde, ging die Scheiße in der Kolonie richtig los, und der Mond wurde abgeriegelt. Schon beschissen, du zu sein.

SPIELERCHARAKTER

Sturm-Marine und Zugangstechnikerin

VOLLER NAME: Ruth Anne Dante

ALTER: 33

PERSÖNLICHKEIT: Geschwätzig

STÄRKE 5, GESCHICKLICHKEIT 4, VERSTAND 3, EMPATHIE 2

GESUNDHEIT: 5

FERTIGKEITEN: Ausdauer 2, Beweglichkeit 1, Fernkampf 4, Nahkampf 2, Schwere Maschinen 3,

TALENTE: Harte Schale, Spezialistin (Raketenwerfer)

PERSÖNLICHER GEGENSTAND: Gefaltete Entlassungspapiere

AUSRÜSTUNG: M5-Raketenwerfer, M41A Impulsgewehr mit U1-Granatwerfer, Schneidbrenner, M4A3-Dienstpistole, Kampfmesser, M3-Körperpanzerung mit taktischer Kamera und Komm-Einheit, Trageausrüstung, schultermontierte Lampe, Kleidung für kaltes Wetter, PDT-Handgelenk-Transponder

KUMPEL: Hammer

RIVALE: Chaplain

TALENTE

HARTE SCHALE

Zwischen Kämpfen lockerst du die Stimmung mit derben Sprüchen und kameradschaftlichen Ellbogenstößen auf. Sowohl dein STRESSLEVEL als auch das aller Charaktere in KURZER Entfernung zu dir sinkt um 2 (statt um 1) pro Phase, die ihr rastend an einem sicheren Ort verbringt. Mehrere Marines mit diesem Talent erhöhen den Effekt nicht weiter.

WAFFENSPEZIALIST

Mit dieser Art Waffe kämpfst du schon so lange, dass du sie blind beherrschst. Suche dir ein Waffenmodell aus den Listen aus. Bei ihrer Verwendung erhältst du einen Modifikator von +2. Du kannst das Talent mehrfach wählen, bestimme dann jedes Mal ein neues Waffenmodell. Du kannst dich auch auf unbewaffnete Angriffe spezialisieren.

WEYLAND-YUTANI CORP



MOTIVATION UND ZIEL

[Empty box for motivation and goal]

BEZIEHUNGEN

KUMPEL: HAMMER

RIVALE: CHAPLAIN

STRESSLEVEL

[Stress level progress bar]

GESUNDHEIT

[Health progress bar]

STRAHLUNG

[Radiation progress bar]

KRITISCHE VERLETZUNGEN

[Critical injuries box]

ZUSTÄNDE

VERHUNGERN
VERDURSTEN
ERSCHÖPFT
ERFRIEREN

VERBRAUCHSGÜTER

LUFT, NAHRUNG, ENERGIE, WASSER



NAME

RUTH ANNE DANTE

BERUF

COLONIAL MARINE

AUSSEHEN

[Appearance box]

TALENTE

HARTE SCHALE
WAPPENSPEZIALISTIN
(RAKETENWERFER)

ERFAHRUNGSPUNKTE

[Experience points progress bar]

STORY-PUNKTE

[Story points progress bar]

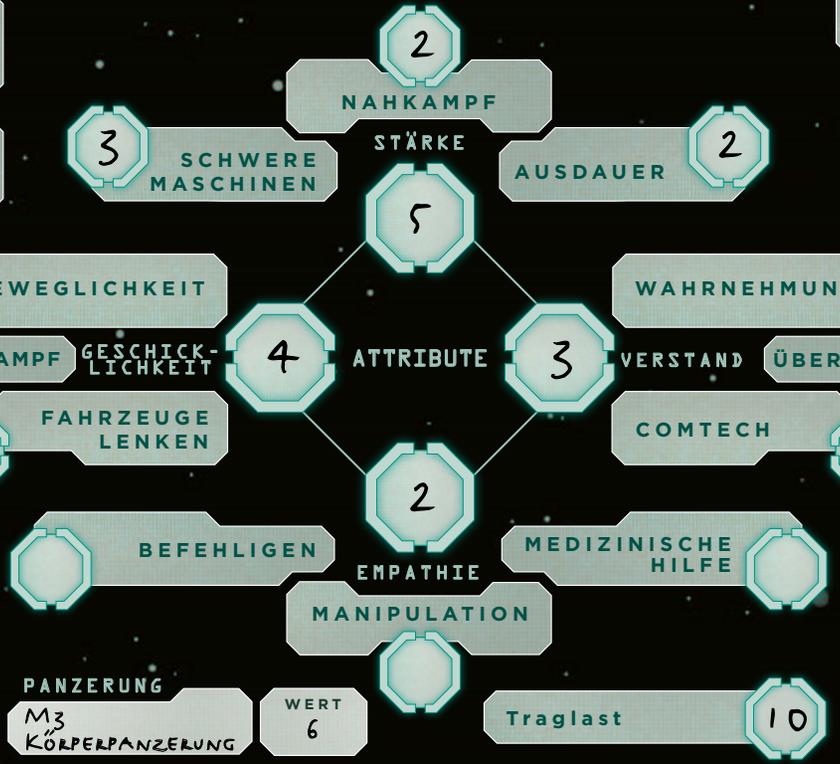
KLEINE GEGENSTÄNDE

PDT-HANDGELENK-TRANSPONDER,
SCHULTERMONTIERTE LAMPE

PERSÖNLICHER GEGENSTAND
GEPALTETE ENTLASSUNGSPAPIERE

AUSRÜSTUNG

- 1: M5 RAKETENWERFER
2: ''
3: M41A IMPULSGEWEHR
4: M3 KÖRPERPANZERUNG
5: SCHNEIDBRENNER
6: GRANATWERFER | PISTOLE
7: KAMPPMESSER |
8:
9:
10:



PANZERUNG
M3 KÖRPERPANZERUNG
WAFEN

- M5 RAKETENWERFER
M41A IMPULSGEWEHR
V1 GRANATWERFER
M4A3 PISTOLE

Table with columns: BONUS, SCHADEN, REICHWEITE EXTREM, LANG, MITTEL

HAMMER, PRIVATE



Du bist zusammen mit Dante im Sturmteam. Das Sturmteam ist auf urbane Befriedung ausgelegt und reißt Türen ein, schaltet Sicherheitssysteme aus und neutralisiert feindliche Lager mit schwerer Artillerie.

Du bist ein Soldat aus einer künstlichen Gebärmutter und wurdest nicht geboren - du wurdest in einem Böttich gezüchtet und für den Krieg maßgeschneidert. Das USCMC hat dich dazu erzogen, ihre Waffe zu sein. Du liebst das Corps und würdest nur zu gern für es sterben - oder noch lieber töten. Du bist süchtig nach X-Stimulanzen, die die Ärzte des Stützpunkts dir verschreiben.

Du arbeitest nicht gut mit anderen zusammen - du wurdest gerade aus dem Bau entlassen, weil du einen anderen Marine während eines Kartenspiels fast tot geprügelt hast. Du befolgst deine Befehle, aber wenn deine jammerigen Teamkameraden von den Missionsparametern abweichen, dann bringst du sie auch selber um.

SPIELERCHARAKTER

Automatikschütze - Smartgun-Bediener

VOLLER NAME: Nathaniel A.W. Hammer

ALTER: 22

PERSÖNLICHKEIT: Psychotisch

STÄRKE 5, GESCHICKLICHKEIT 5, VERSTAND 3, EMPATHIE 1

GESUNDHEIT: 5

FERTIGKEITEN: Ausdauer 3, Beweglichkeit 1, Fernkampf 4, Nahkampf 4,

TALENTE: Overkill, Bedrohlich

PERSÖNLICHER GEGENSTAND: Vier X-Stim-Spritzen. Du musst jede Schicht eine nehmen, sonst steigt dein STRESSLEVEL um eins. Du kannst keinen Stress abbauen, ohne die Droge zu dir zu nehmen.

AUSRÜSTUNG: M56 Smartgun, M4A3 Dienstpistole, Kampfmesser, vier M40-HEDP-Granaten, M3 Körperpanzerung mit taktischer Kamera und Komm-Einheit, Trageausrüstung, schultermontierte Lampe, Kleidung für kaltes Wetter, PDT-Handgelenk-Transponder

KUMPEL: Dante

RIVALE: Mason

TALENTE

BEDROHLICH

Du besitzt eine furchteinflößende Ausstrahlung, die es dir leicht macht, andere einzuschüchtern. Indem du dein Gegenüber bedrohst, damit es deinem Willen folgt, kannst du bei Würfeln auf MANIPULATION als Attribut STÄRKE statt EMPATHIE verwenden. Bist du erfolgreich, darf dein Kontrahent im Gegenzug nichts von dir verlangen, kann sich aber immer noch dazu entscheiden, dich anzugreifen statt dir nachzugeben.

OVERKILL

Im Angesicht des Todes pulsiert statt Furcht nur blanker Zorn durch deine Adern. Du läufst nicht weg und versteckst dich nicht, sondern wirfst dich mit rasender Wut jedem Feind entgegen. Du kannst den Overkill-Effekt auslösen, wenn du einen Panikwurf ablegst.

WEYLAND-YUTANI CORP



BUILDING BETTER WORLDS



MOTIVATION UND ZIEL

[Empty box for motivation and goal]

NAME
NATHANIEL A.W. HAMMER

BERUF
COLONIAL MARINE

AUSSEHEN

[Empty box for appearance]

TALENTE

BEDROHLICH
OVERKILL

BEZIEHUNGEN

KUMPEL: DANTE

RIVALE: MASON

STRESSLEVEL

[Stress level progress bar]

GESUNDHEIT

[Health progress bar]

STRAHLUNG

[Radiation progress bar]

KRITISCHE VERLETZUNGEN

[Critical injuries section]

ZUSTÄNDE

VERHUNGERN
VERDURSTEN
ERSCHÖPFT
ERFRIEREN

VERBRAUCHSGÜTER

LUFT

NAHRUNG

ENERGIE

WASSER

NAME

BERUF

AUSSEHEN

NAHKAMPF

STÄRKE

SCHWERE MASCHINEN

AUSDAUER

BEWEGLICHKEIT

FERNKAMPF

GESCHICKLICHKEIT

FAHRZEUGE LENKEN

ATTRIBUTE

WAHRNEHMUNG

VERSTAND

ÜBERLEBEN

COMTECH

BEFEHLIGEN

EMPATHIE

MEDIZINISCHE HILFE

MANIPULATION

PANZERUNG

M3 KÖRPERPANZERUNG

WERT 6

Traglast

10

WAFFEN

M56 SMARTGUN

M4A3 PISTOLE

KAMPPMESSER

M40 GRANATEN

BONUS

+3

SCHADEN

3

REICHWEITE LANG

+2

1

MITTEL

-

2

KONTAKT

-

EXPLOS. 9

MITTEL

ERFAHRUNGSPUNKTE

[Experience points progress bar]

STORY-PUNKTE

[Story points progress bar]

KLEINE GEGENSTÄNDE

PDT-HANDGELENK-TRANSPONDER, SCHULTERMONTIERTE LAMPE

PERSÖNLICHER GEGENSTAND

VIER X-STIM-SPRITZEN

AUSRÜSTUNG

- M56 SMARTGUN
- "
- "
- M3 KÖRPERPANZERUNG
- 4 GRANATEN
- PISTOLE | KAMPPMESSER
-
-
-
-

MASON, GUNNERY SERGEANT



Du bist zusammen mit Chaplain im Schützenteam, das für Feuerkraft, medizinische Unterstützung und Koordination der Aufgaben im Feld mit dem Oberkommando zuständig ist.

Du bist am Rand einer Strahlungszone in Nevada aufgewachsen. Du warst von Strahlungseffekten fasziniert und hast dich der ABC-Zwischenfall-Eingreiftruppe angeschlossen.

Im Gegensatz zu den meisten Kindern hier hast du in der Tientsin-Kampagne von 64 gekämpft. Du wurdest von brennendem Quinatricetylin getroffen, hast in radioaktivem Schutt nach den Überlebenden einer dreckigen Bombe gesucht und verseuchte Kolonien sterilisiert. Du hast verdammt viel gesehen, aber nichts im Vergleich zu dem Monster mit den Metallzähnen, das deinen ganzen Zug auf der Yaophora-Station umgebracht hat. Du hoffst, so etwas nie wieder sehen zu müssen.

Bitte die Spielleiterin, dir das Handout „Ausbruch auf der Yaophora-Station“ zu geben. Schau nicht auf die andere Seite.

SPIELERCHARAKTER

ABC-Verteidigungsspezialistin, Gruppenführer

VOLLER NAME: Luca Mason

ALTER: 42

PERSÖNLICHKEIT: Gründlich

STÄRKE 4, GESCHICKLICHKEIT 4, VERSTAND 3, EMPATHIE 3

GESUNDHEIT: 4

FERTIGKEITEN: Ausdauer 2, Befehligen 1, Beweglichkeit 1, Fernkampf 3, Medizinische Hilfe 2, Nahkampf 2, Wahrnehmung 1

TALENTE: Nerven aus Stahl, Overkill

PERSÖNLICHER GEGENSTAND: Halb geschmolzene, kleine grüne Marine-Figur, die du bei einem toten Kind gefunden hast

AUSRÜSTUNG: M41A mit U1-Granatwerfer und Feuerbomben-Munition (alle in KURZER Distanz zur Explosion erleiden Feuer mit Intensität 9 anstelle eines Sprengereffekts), M4A3 Dienstpistole, Kampfmesser, M3 Körperpanzerung mit taktischer Kamera und Komm-Einheit, Trageausrüstung, schultermontierte Lampe, Kleidung für kaltes Wetter, PDT-Handgelenkstransponder, ABC-Nachweiser, Einäscherungseinheit, Blisterpack mit Nimmerschlaf-Tabletten

KUMPEL: Chaplain

RIVALE: Hammer

TALENTE

NERVEN AUS STAHL

Gleichgültig, wie aussichtslos die Situation ist, du behältst einen kühlen Kopf. Du erhältst einen Modifikator von +2 auf alle Panikwürfe.

OVERKILL

Im Angesicht des Todes pulsiert statt Furcht nur blanker Zorn durch deine Adern. Du läufst nicht weg und versteckst dich nicht, sondern wirfst dich mit rasender Wut jedem Feind entgegen. Du kannst den Overkill-Effekt auslösen, wenn du einen Panikwurf ablegst.



MOTIVATION UND ZIEL

[Empty text box for motivation and goal]

NAME

LUCA MASON

BERUF

COLONIAL MARINE

AUSSEHEN

[Empty text box for appearance]

TALENTE

NERVEN AUS STAHL

OVERKILL

BEZIEHUNGEN

KUMPEL: CHAPLAIN

RIVALE: HAMMER

STRESSLEVEL

[Progress bar for stress level]

GESUNDHEIT

[Progress bar for health]

STRAHLUNG

[Progress bar for radiation]

KRITISCHE VERLETZUNGEN

[Empty text box for critical injuries]

ZUSTÄNDE

VERHUNGERN
VERDURSTEN
ERSCHÖPFT
ERFRIEREN

VERBRAUCHSGÜTER

LUFT

NAHRUNG

ENERGIE

WASSER

ERFAHRUNGSPUNKTE

[Progress bar for experience points]

STORY-PUNKTE

[Progress bar for story points]

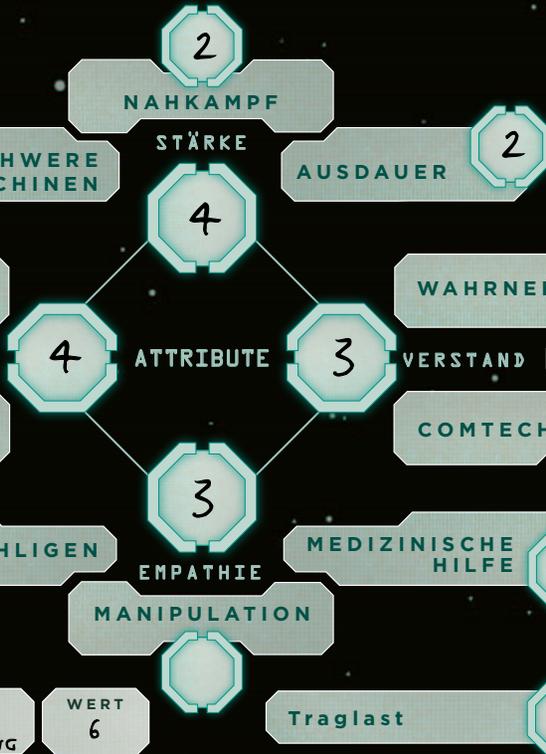
KLEINE GEGENSTÄNDE

PDT-HANDGELENK-
TRANSPONDER,
SCHULTERMONTIERTE
LAMPE, BLISTERPACK
NIMMERSCHLAP-
TABLETTEN

PERSÖNLICHER GEGENSTAND
COLONIAL-MARINE-FIGUR

AUSRÜSTUNG

- M41A IMPULSGEWEHR
- M3 KÖRPERPANZERUNG
- ABC-NACHWEISSET
- M240 EINÄSCHERUNGSEINHEIT
- GRANATWERPER | PISTOLE
- KAMPMESSER |
-
-
-
-



PANZERUNG
M3 KÖRPERPANZERUNG
WERT 6

WAFEN

M41A IMPULSGEWEHR	BONUS +1	SCHADEN 2	REICHWEITE WEIT
GRANATWERPER	+1	EXPLO. 5	WEIT
M4A3 PISTOLE	+2	1	MITTEL
M240 EINÄSCHERUNGSEINHEIT	-	2	MITTEL

Traglast	8
----------	---

CHAPLAIN, WARRANT OFFICER



Du bist zusammen mit Mason im Schützenteam, das für Feuerkraft, medizinische Unterstützung und Koordination der Aufgaben im Feld mit dem Oberkommando zuständig ist. Du trittst offen als Android auf, ein Synthetischer, Modell Hyperdyne 314-C, dem deine alte Einheit den Spitznamen „Charlie“ Chaplain gegeben hat.

Du hast mitgespielt und dir einen falschen Schnurrbart angeklebt, um sie zu unterhalten.

Normalerweise würdest du keine Waffe verwenden, wenn es nicht notwendig ist, um unmittelbar Leben zu retten. Aber jetzt bist du gespalten, was das angeht - buchstäblich.

Du kämpfst mit dem Gefühl, dass in dir eine zweite Persönlichkeit namens Jaell steckt. Tatsächlich ist Jaell im Augenblick dominant. Du weißt von Projekt Life Force:

Einer Reihe nicht sanktionierter Biowaffentests in Untergeschoß 03 von Fort Nebraska unter dem Kommando des befehlshabenden Offiziers von Nebraska, Colonel Meyers, und Weyland-Yutani-Vertreterin Eckford. Als Jaell vertraut du dieser Frau Eckford nicht, bist aber loyal gegenüber Meyers und willst sein Geheimnis bewahren.

Du bist sogar bereit, dafür zu töten, wenn du musst.

SPIELERCHARAKTER

Gefechtssanitäter

VOLLER NAME: Chaplain

ALTER: 22 (erscheint wie 45)

PERSÖNLICHKEIT: Bipolar

STÄRKE 6, GEWICKLICHKEIT 6, VERSTAND 4, EMPATHIE 4

GESUNDHEIT: 6

FERTIGKEITEN: Comtech 4, Fahrzeuge lenken 2, Medizinische Hilfe 4, Schwere Maschinen 2, Wahrnehmung 2

TALENTE: Feldarzt, Bodyguard

PERSÖNLICHER GEGENSTAND: Klebeblock mit falschen Charlie-Chaplin-Schnauzbärten

AUSRÜSTUNG: M314-Bewegungssensor, Elektrowerkzeuge, Schneidbrenner, Medkit, Feldarztkoffer, Munitionsbeutel.

KUMPEL: Mason

RIVALE: Keine

TALENTE

BODYGUARD

Wird jemand in KURZER Entfernung zu dir von einem Angriff getroffen, kannst du dich zwischen den Angreifer und sein Ziel werfen, um die Attacke abzufangen. Würfele auf BEWEGLICHKEIT. Im Kampf zählt dies nicht als Aktion. Erzielst du mindestens ein , wirst du anstelle des eigentlichen Ziels getroffen. Du kannst den Wurf strapazieren.

FELDARZT

Du bist damit vertraut, selbst schwerste Verletzungen zu behandeln. Du erhältst einen Modifikator von +2 auf MEDIZINISCHE HILFE, wenn du versuchst, jemandem nach einer tödlichen kritischen Verletzung das Leben zu retten.



MOTIVATION UND ZIEL

[Empty text box for motivation and goal]

NAME

CHAPLAIN

BERUF

MEDIC

AUSSEHEN

[Empty text box for appearance]

TALENTE

BODYGUARD

FELDDARZT

BEZIEHUNGEN

KUMPEL: MASON

RIVALE:

STRESSLEVEL

[Stress level progress bar with 10 empty slots]

GESUNDHEIT

[Health progress bar with 10 empty slots]

STRAHLUNG

[Radiation progress bar with 10 empty slots]

KRITISCHE VERLETZUNGEN

[Empty text box for critical injuries]

ZUSTÄNDE

VERHUNGERN
VERDURSTEN
ERSCHÖPFT
ERFRIEREN

VERBRAUCHSGÜTER

LUFT

NAHRUNG

ENERGIE

WASSER

ERFAHRUNGSPUNKTE

[Experience points progress bar with 10 empty slots]

STORY-PUNKTE

[Story points progress bar with 3 empty slots]

KLEINE GEGENSTÄNDE

[Empty text box for small items]

PERSÖNLICHER GEGENSTAND

FALSCHER CHAPLIN-SCHNURRBÄRTE

AUSRÜSTUNG

- 1: SCHNEIDBRENNER
- 2: M314-BEWEGUNGSSENSOR
- 3: ELEKTROWERKZEUG | FELDDARZTKOPFER
- 4: MEDKIT |
- 5:
- 6:
- 7:
- 8:
- 9:
- 10:

NAHKAMPF

STÄRKE

6

SCHWERE MASCHINEN

AUSDAUER

BEWEGLICHKEIT

WAHRNEHMUNG

2

FERNKAMPF

GESCHICKLICHKEIT

6

ATTRIBUTE

4

VERSTAND

ÜBERLEBEN

FAHRZEUGE LENKEN

2

COMTECH

4

BEFEHLIGEN

MEDIZINISCHE HILFE

4

EMPATHIE

MANIPULATION

PANZERUNG

WERT

Traglast

12

WAFFEN

SCHNEIDBRENNER

FELDDARZTKOPFER

BONUS

-

SCHADEN

3

REICHWEITE KONTAKT

BONUS

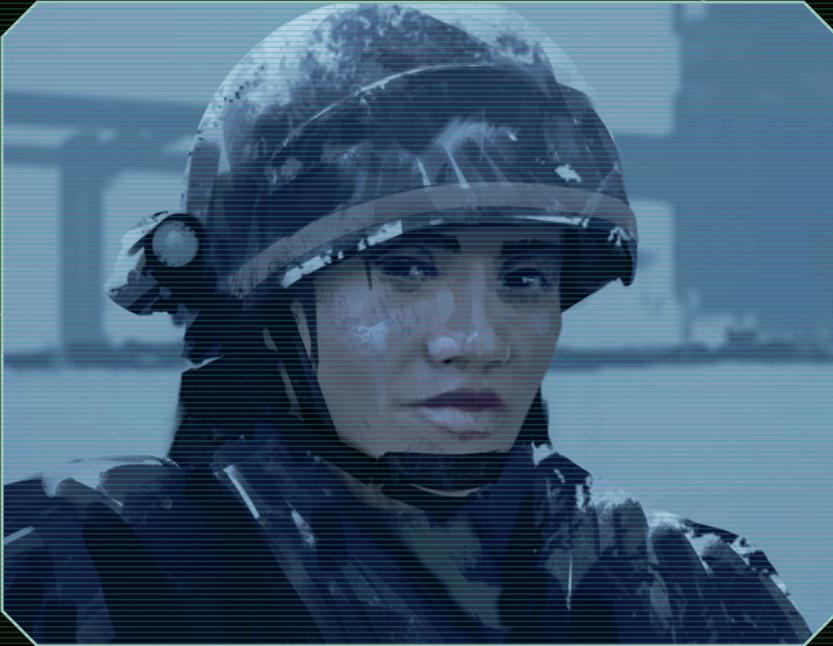
-

SCHADEN

2

KONTAKT

SILVA, CAPTAIN



Als Kommandeurin leitest und koordinierst du den Trupp. Du bist Kettenraucherin und gehörst zu den Sin Eatern - Teil des 5. Spezialeinsatzregiments der Colonial Marines.

Wenn eine verdeckte Operation zu dreckig für die USCMC Star Raiders ist, dann werden die Sin Eaters gerufen. Du hast an verdeckten Operationen teilgenommen, die den Lauf der Geschichte verändert haben. Die Flüchtigen sind ebenfalls Sin Eaters - und du bist traurig und beschämt darüber. Sin Eaters müssen einem Ruf gerecht werden, und da ist kein Platz für Verräter. Aber diese Marines sind deine Marines, und sie müssen den Respekt deiner Waffenbrüder und Waffenschwestern erhalten, egal wie fehlgeleitet sie auch sein mögen.

SPIELERCHARAKTER

Feldkommandeurin, 'Charlie' Team

VOLLER NAME: Beatriz Silva

ALTER: 43

PERSÖNLICHKEIT: Autoritär

STÄRKE 3, GEŠCHICKLICHKEIT 3, VERSTAND 4, EMPATHIE 4

GESUNDHEIT: 3

FERTIGKEITEN: Ausdauer 2, Befehligen 3, Beweglichkeit 2, Fernkampf 3, Manipulation 2, Nahkampf 2

TALENTE: Feldkommandeurin, Über das Limit

PERSÖNLICHER GEGENSTAND: Schachtel Balaji Imperial Lights und ein billiges Feuerzeug im Helmband

AUSRÜSTUNG: M41A Impulsgewehr, Seegson P-DAT, M4A3-Dienstpistole, Kampfmesser, M3-Körperpanzerung mit taktischer Kamera und Komm-Einheit, Trageausrüstung, schultermontierte Lampe, Kleidung für kaltes Wetter, PDT-Handgelenk-Transponder

KUMPEL: Hammer

RIVALE: Iona

TALENTE

FELDKOMMANDEURIN

Verwendest du BEFEHLIGEN im Kampf, um Kommandos zu geben, zählt dies als schnelle Aktion (statt als langsame). Das bedeutet, dass du zwei Befehle in einer Runde geben kannst.

ÜBER DAS LIMIT

Wenn es hart auf hart kommt, blühen Marines erst richtig auf. Und du bist der zäheste Ledernacken weit und breit. Du kannst jeden Fertigkeitswurf, der auf STÄRKE basiert, zweimal strapazieren (statt einmal). Jedes Strapazieren erhöht dein STRESSLEVEL um 1.

MOTIVATION UND ZIEL

[Empty box for motivation and goal]

BEZIEHUNGEN

KUMPEL: HAMMER

RIVALE: IONA

STRESSLEVEL

[Stress level progress bar]

GESUNDHEIT

[Health progress bar]

STRAHLUNG

[Radiation progress bar]

KRITISCHE VERLETZUNGEN

[Critical injuries box]

ZUSTÄNDE

[Status box: VERHUNGERN, VERDURSTEN, ERSCHÖPFT, ERFRIEREN]

VERBRAUCHSGÜTER

[Consumables: LUFT, ENERGIE, NAHRUNG, WASSER]



NAME

BEATRIZ SILVA

BERUF

OPPICER

AUSSEHEN

[Appearance box]

TALENTE

FELDKOMMANDEURIN

ÜBER DAS LIMIT

ERFAHRUNGSPUNKTE

[Experience points progress bar]

STORY-PUNKTE

[Story points progress bar]

KLEINE GEGENSTÄNDE

PDT-HANDGELENK-TRANSPONDER, SCHULTERMONTIERTE LAMPE

PERSÖNLICHER GEGENSTAND

SCHACHTEL ZIGARETTEN UND FEUERZEUG

AUSRÜSTUNG

- 1: M41A IMPULSGEWEHR
2: M3 KÖRPERPANZERUNG
3: GRANATWERPER | PISTOLE
4: KAMPPMESSER | SEEGSON P-DAT
5:
6:
7:
8:
9:
10:



PANZERUNG M3 KÖRPERPANZERUNG WERT 6

WAFFEN M41A IMPULSGEWEHR M4A3 PISTOLE KAMPPMESSER

Table with columns: WAFFEN, BONUS, SCHADEN, REICHWEITE WEIT. Rows: M41A IMPULSGEWEHR (+1, 2, WEIT), M4A3 PISTOLE (+2, 1, MITTEL), KAMPPMESSER (-, 2, KONTAKT)

IONA, SERGEANT



Du wurdest dem Charlie-Team in einer Unterstützungsrolle zugeteilt.

Du bist ein Schütze, aber auch darin ausgebildet, den Mannschaftstransporter zu fahren.

Du stammst von Oahu und liebst Strände. Den Marines hast du dich angeschlossen, um auf den Wellen fremder Welten zu surfen. Stattdessen wurdest du auf diesen Eismond versetzt.

Du bist ein erfahrener Bürohengst und ganz schön zickig, dass du hier kämpfen, nicht sitzen musst. In Wirklichkeit hast du einfach Angst davor, einer Mission zugeteilt zu werden, die sich nicht darum dreht, Kaffeevorräte zu beschaffen. Du bist mehr als eingerostet und hast Angst, dass du in Kampfsituationen eine Gefahr für dich und andere sein könntest.

SPIELERCHARAKTER

Automatikschütze

VOLLER NAME: Kale Iona

ALTER: 36

PERSÖNLICHKEIT: Nervös

STÄRKE 4, GESCHICKLICHKEIT 3, VERSTAND 3, EMPATHIE 4

GESUNDHEIT: 4

FERTIGKEITEN: Ausdauer 3, Befehligen 1, Beweglichkeit 1, Fahrzeuge lenken 2, Fernkampf 4, Nahkampf 2

TALENTE: Harte Schale, Über das Limit

PERSÖNLICHER GEGENSTAND: Postkarte vom North Shore Beach, ins Helmband geklemmt

AUSRÜSTUNG: M56 Smartgun, M4A3 Dienstpistole, Kampfmesser, M3 Körperpanzerung mit taktischer Kamera und Komm-Einheit, Trageausrüstung, schultermontierte Lampe, Kleidung für kaltes Wetter, PDT-Handgelenk-Transponder

KUMPEL: Chaplain

RIVALE: Zmijewski

TALENTE

HARTE SCHALE

Zwischen Kämpfen lockerst du die Stimmung mit derben Sprüchen und kameradschaftlichen Ellbogenstößen auf. Sowohl dein **STRESSLEVEL** als auch das aller Charaktere in **KURZER** Entfernung zu dir sinkt um 2 (statt um 1) pro Phase, die ihr rastend an einem sicheren Ort verbringt. Mehrere Marines mit diesem Talent erhöhen den Effekt nicht weiter.

ÜBER DAS LIMIT

Wenn es hart auf hart kommt, blühen Marines erst richtig auf. Und du bist der zähste Ledernacken weit und breit. Du kannst jeden Fertigkeitswurf, der auf **STÄRKE** basiert, zweimal strapazieren (statt einmal). Jedes Strapazieren erhöht dein **STRESSLEVEL** um 1.



MOTIVATION UND ZIEL

[Empty text box for motivation and goal]

NAME

KALE IONA

BERUF

COLONIAL MARINE

AUSSEHEN

[Empty text box for appearance]

TALENTE

HARTE SCHALE

ÜBER DAS LIMIT

[Empty text box for talents]

BEZIEHUNGEN

KUMPEL: CHAPLAIN

RIVALE: ZMIJEWSKI

STRESSLEVEL

[Progress bar for stress level]

GESUNDHEIT

[Progress bar for health]

STRAHLUNG

[Progress bar for radiation]

KRITISCHE VERLETZUNGEN

[Empty text box for critical injuries]

ZUSTÄNDE

VERHUNGERN
VERDURSTEN
ERSCHÖPFT
ERFRIEREN

[Progress bar for status]

VERBRAUCHSGÜTER

LUFT

NAHRUNG

ENERGIE

WASSER

[Resource icon]

[Resource icon]

[Resource icon]

[Resource icon]

2

NAHKAMPF

STÄRKE

SCHWERE MASCHINEN

AUSDAUER

3

4

ATTRIBUTE

BEWEGLICHKEIT

4 FERNKAMPF

GESCHICKLICHKEIT

2 FAHRZEUGE LENKEN

1 BEFEHLIGEN

EMPATHIE

MANIPULATION

WAHRNEHMUNG

3 VERSTAND

3 ÜBERLEBEN

COMTECH

PERSÖNLICHER GEGENSTAND

POSTKARTE

KLEINE GEGENSTÄNDE

PDT-HANDGELENK-TRANSPONDER, SCHULTERMONTIERTE LAMPE

STORY-PUNKTE

[Progress bar for story points]

ERFAHRUNGSPUNKTE

[Progress bar for experience points]

PANZERUNG

M3 KÖRPERPANZERUNG

WERT 6

Traglast

8

WAFFEN

M56 SMARTGUN

M4A3 PISTOLE

KAMPPMESSER

BONUS	SCHADEN	REICHWEITE
+3	3	WEIT
+2	1	MITTEL
-	2	KONTAKT

AUSRÜSTUNG

- M56 SMARTGUN
- "
- "
- M3 KÖRPERPANZERUNG
- PISTOLE | KAMPPMESSER
-
-
-
-
-
-

ZMIJEWSKI, PRIVATE FIRST CLASS



Du bist dem Unterstützungsteam der Mission zugeteilt und bist in erster Linie Schütze und in zweiter Fahrzeuglenker.

Leute gehen dir auf die Nerven - sie sprechen deinen Namen immer falsch aus, aber das ist dir mittlerweile egal. Wenn dich jemand zu weit treibt, zeigst du ihnen „den Gürtel“ - den Gürtel, mit dem du alles machst, egal ob du Ungeziefer erschlägst oder Schlüssel aus einem Kanalgitter fischst. Du streckst ihn einem Arschloch unter die Nase und fragst, ob es ihn riechen kann.

Wenn er ja sagen, dann findet ihr eine Lösung. Wenn er den Gürtel nicht respektiert, dann schlägst du ihn damit.

SPIELERCHARAKTER

Schütze

VOLLER NAME: Stanley T. Zmijewski

ALTER: 34

PERSÖNLICHKEIT: Reizbar

STÄRKE 4, GESCHICKLICHKEIT 5, VERSTAND 3, EMPATHIE 2

GESUNDHEIT: 4

FERTIGKEITEN: Ausdauer 1, Beweglichkeit 1, Fahrzeuge lenken 1, Fernkampf 3, Nahkampf 3, Überleben 2, Wahrnehmung 2

TALENTE: Hitzköpfig, Harter Schlag

PERSÖNLICHER GEGENSTAND: Abgenutzter Ledergürtel mit selbsteinhakender Karbonstahl-Spleißschnalle zur Selbstverteidigung (ein verborgenes Messer)

AUSRÜSTUNG: M41A Impulsgewehr mit angebautem M316-Bewegungssensor, Einäscherungseinheit, M4A3-Dienstpistole, Kampfmesser, M3-Körperpanzerung mit taktischer Kamera und Komm-Einheit, Trageausrüstung, schultermontierte Lampe, Kleidung für kaltes Wetter, PDT-Handgelenk-Transponder

KUMPEL: Niemand, sie gehen dir alle auf den Sack

RIVALE: Hammer

TALENTE

HARTER SCHLAG

Du schlägst hart zu, aber nicht schnell. Du erhältst einen Modifikator von +2 auf NAHKAMPF, wenn du auf deine schnelle Aktion verzichtest.

HITZKÖPFIG

Du magst es nicht, wenn man dir sagt, was du tun oder lassen sollst. Du erhältst einen Modifikator von +2 bei vergleichenden Würfeln auf MANIPULATION, wann immer jemand versucht, dir Befehle zu erteilen. Dieses Talent kann auch verwendet werden, um dem Berufstalent „Einberufen“ des Offiziers zu widerstehen.



MOTIVATION UND ZIEL

[Empty text box for motivation and goal]

NAME

STANLEY T. ZMIJEWSKI

BERUF

COLONIAL MARINE

AUSSEHEN

[Empty text box for appearance]

TALENTE

HARTER SCHLAG

HITZKÖPPIG

BEZIEHUNGEN

KUMPEL:

RIVALE: HAMMER

STRESSLEVEL

[Progress bar for stress level]

GESUNDHEIT

[Progress bar for health]

STRAHLUNG

[Progress bar for radiation]

KRITISCHE VERLETZUNGEN

[Empty text box for critical injuries]

ZUSTÄNDE

VERHUNGERN
VERDURSTEN
ERSCHÖPFT
ERFRIEREN

VERBRAUCHSGÜTER

LUFT NAHRUNG ENERGIE WASSER

ERFAHRUNGSPUNKTE

[Progress bar for experience points]

STORY-PUNKTE

[Progress bar for story points]

KLEINE GEGENSTÄNDE

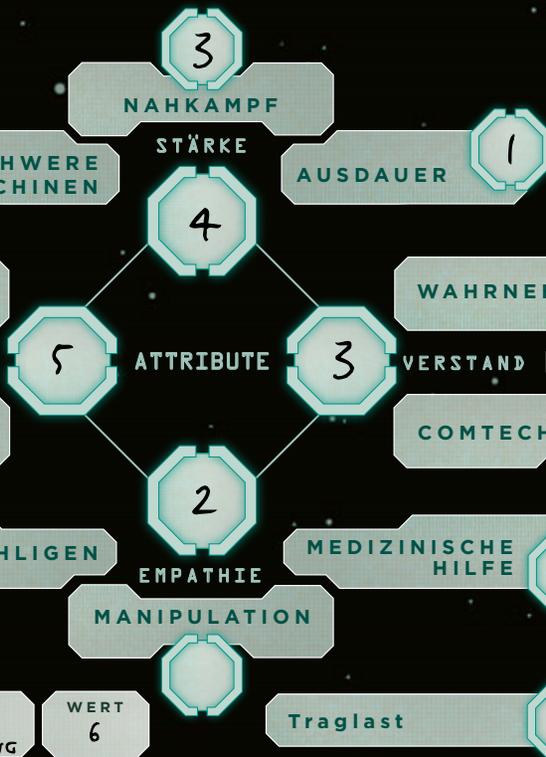
PDT-HANDGELENK-TRANSPONDER, SCHULTERMONTIERTE LAMPE

PERSÖNLICHER GEGENSTAND

LEDERGÜRTEL

AUSRÜSTUNG

- 1: M41A IMPULSGEWEHR
2: M3 KÖRPERPANZERUNG
3: M240 EINÄSCHERUNGSEINHEIT
4: GRANATWERFER | PISTOLE
5: KAMPPMESSER



PANZERUNG M3 KÖRPERPANZERUNG WERT 6

- WAFFEN
M41A IMPULSGEWEHR
M4A3 PISTOLE
M240 EINÄSCHERUNGSEINHEIT
KAMPPMESSER

Table with columns: WAFFEN, BONUS, SCHADEN, REICHWEITE WEIT. Rows: M41A IMPULSGEWEHR (+1, 2, WEIT), M4A3 PISTOLE (+2, 1, MITTEL), M240 EINÄSCHERUNGSEINHEIT (-, 2, MITTEL), KAMPPMESSER (-, 2, KONTAKT)