

PERSÖNLICHES	NAME UND RANG Lieutenant Colonel Michael Spay		PROFESSION UND ARBEITGEBER USAF-Pilot; Shuttle-Missionskommandant	
	GESCHLECHT <input type="checkbox"/> W <input checked="" type="checkbox"/> M <input type="checkbox"/> _____	ALTER 50	ÄUSSERLICHE BESCHREIBUNG Kaukasisch, gebräunt, gesund und gut aussehend, mit grauem, kurzem Haar	

BEMERKUNGEN	PERSÖNLICHE DETAILS Astronaut zu sein bedeutet, alles zu geben, um ins All zu fliegen. Alles. Nur Elitepiloten, Ingenieure und Wissenschaftler schaffen es in das Programm. Nur die Zähesten von ihnen absolvieren die Ausbildung. Nur ein Bruchteil der ausgebildeten Astronauten fliegt tatsächlich ins All. Es ist das höchste Ziel und die größte Errungenschaft der Menschheit. Du bist bereits einmal ins All geflogen, und es gibt keinen Menschen, den du nicht verraten würdest, um noch einmal fliegen zu können. Das gibst du niemandem gegenüber zu. In den letzten 18 Monaten hast du für eine geheime, nicht öffentlich gemachte Rendezvous-Mission trainiert. Sie heißt BLACKSAT, aber du weißt kaum mehr als den Namen. Die Formulierungen in den Sicherheitsdokumenten waren ziemlich streng. Es gibt einige merkwürdige Aspekte. Die Konzentration auf einen Außenbordeinsatz macht Sinn, aber es scheint auch, dass ihr möglicherweise Nicht-Astronauten mitnehmen werdet. Wen könntet ihr ins All mitnehmen, der kein Astronaut ist, aber dennoch mit einer geheimen Mission betraut wird? Wie auch immer es sich entwickelt, alles ruht auf deinen Schultern. Das Schicksal dieser Mission kann sich auf das Schicksal der NASA als Ganzes auswirken, und für dich ist die NASA der Gipfel der menschlichen Errungenschaften. Du wirst es nicht vermasseln.		AUSRÜSTUNG UND NOTIZEN WAS DU VON DEN ANDEREN HÄLTST <i>McMILLAN (PILOT):</i> Du bist schon einmal mit McMillan auf eine ISS-Versorgungsmission geflogen, und obwohl ihr nie zusammen in der USAF gedient habt, wart ihr zu unterschiedlichen Zeiten an denselben Einsatzorten, sodass ihr eine Art gemeinsame Geschichte habt. Er ist ein Fels in der Brandung. Es schmerzt dich, das zuzugeben, aber er ist vielleicht sogar ein besserer Pilot als du. Ein großartiger Kerl. Du würdest McMillans dreckige Zahnbürste benutzen. <i>TURNER (FLIEGERÄRZTIN):</i> Da Turner eine Zivillistin ist, könntest du niedrigere Maßstäbe setzen, musst dies aber nicht. Sie beklagt sich nicht, ist klug und voll einsatzfähig. Du verstehst nur nicht, warum bei dieser Mission kein Arzt der Air Force dabei ist. <i>BELTON (MISSIONSSPEZIALIST):</i> Es gibt nicht viele afroamerikanische Piloten, daher verdient Belton Anerkennung dafür, dass er dem Club beigetreten ist und dabei geblieben ist. Aber es ist nicht einfach, einen Mann zu mögen, der ein so großes Problem damit hat, ein Navy-Flieger zu sein. Eigentlich sollte man meinen, dass man, wenn man der Beste sein will, zu der Truppe geht, die „Luft“ schon im Namen trägt, aber Belton hört nicht darauf. <i>HAMLET (MISSIONSSPEZIALIST):</i> Dan Hamlet hat vor der Scheidung mit deiner Frau geschlafen. Du bist dir ziemlich sicher, dass er nicht weiß, dass du davon weißt. Das darf sich nicht auf deine Verantwortung ihm gegenüber auswirken. Auf keinen Fall darf Janice denken, dass du ihren Loverboy im Vakuum sterben gelassen hast, weil du immer noch in sie verknallt bist. Außerdem ist es für einen Kommandanten immer ein Makel, einen Mann zu verlieren, egal unter welchen Umständen.	
	SPEZIALTRAINING		FERTIGKEIT ODER ATTRIBUT	
	Fallschirmspringen		GES	
	Gerätetauchen		Schwimmen	

AUSRÜSTUNG	WAFFE	WERT %	SCHADEN	PANZERBRECHEND	REICHW.
	Waffenlos	40 %	1W4 – 1		
PANZERUNG Körperpanzerung kann Schaden reduzieren außer durch Genaue Angriffe und bei Tödlichkeitsproben.					

VERLETZUNGEN	WUNDEN UND KRANKHEITEN				
	Wurde nach der letzten Verwundung Erste Hilfe angewendet? <input type="checkbox"/> Ja: Nur Medizin, Chirurgie oder lange Rast kann weiterhelfen.				

ATTRIBUTE UND ABGELEITETE WERTE					
ATTRIBUT	WERT	×5	ABGELEITETE WERTE	MAX	AKTUELL
Stärke (STÄ)	10	50 %	Trefferpunkte (TP)	12	
Konstitution (KON)	14	70 %	Willenskraftpunkte (WP)	16	
Geschickl. (GES)	14	70 %	Stabilitätspunkte (STA)	80	
Intelligenz (INT)	14	70 %	Belastungsgrenze (BG)		64
Macht (MAC)	16	80 %			
Charisma (CHA)	11	55 %			

PSYCHOLOGISCHE WERTE	
BINDUNGEN	WERT
NASA	11

MOTIVATIONEN UND SYNDROME Patriotismus Ins Weltall zurückkehren Weiterhin Spitzenleistungen bringen (Vom Spieler festgelegt) (Vom Spieler festgelegt)

VORFÄLLE VON STA-VERLUST OHNE FOLGEN Gewalt <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> angepasst Hilflosigkeit <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> angepasst
--

FERTIGKEITEN					
Anthropologie	0 %	HUMINT	10 %	Schwimmen	50 %
Archäologie	0 %	Kriminologie	10 %	SIGINT	0 %
Artillerie	0 %	Kunst:	0 %	Sprengstoffe	0 %
Athletik	60 %			Überlebenskunst	50 %
Ausweichen	30 %	Lotsen und lenken:	70 %	Überreden	20 %
Auto fahren	20 %			Flugzeug	Unnatürlich
Buchhaltung	10 %	Medizin	0 %	Verkleiden	10 %
Bürokratie	40 %	Militärwissen.:	50 %	Wachsamkeit	60 %
Chirurgie	0 %			Luft	Waffenloser Kampf
Computerwissen.	0 %	Nahkampfwaffen	30 %	Wissenschaften:	40 %
Erkunden	20 %	Navigation	60 %	Meteorologie	
Erste Hilfe	10 %	Okkultismus	10 %	Sprachen & Sonstiges:	
Forensik	0 %	Pharmazie	0 %	Handw. (Mechanik)	40 %
Geschichte	10 %	Psychotherapie	10 %	L. u. I. (Raumfahrzeug)	50 %
Gesetzeskunde	0 %	Reiten	10 %	L. u. I. (Raumanzug)	40 %
Handwerk:	40 %	Schusswaffen	40 %	Wissensch. (Physik)	40 %
Elektronik		Schwere Maschinen	10 %		
Heimlichkeit	10 %	Schwere Waffen	50 %		

PERSÖNLICHES	NAME UND RANG Major Dirk McMillan		PROFESSION UND ARBEITGEBER USAF-Pilot; Shuttle-Pilot
	GESCHLECHT <input type="checkbox"/> W <input checked="" type="checkbox"/> M <input type="checkbox"/> _____	ALTER 47	ÄUSSERLICHE BESCHREIBUNG Kaukasisch, klein, aber sportlich und durchtrainiert, kurzes braunes Haar

BEMERKUNGEN	PERSÖNLICHE DETAILS Wenn man ein Space Shuttle steuert, erscheint Sex banal. Fairerweise muss man sagen, dass die Menge an Sex, die man als Shuttle-Pilot haben kann, einen in dieser Hinsicht ziemlich verwöhnt. Dennoch sind deine Prioritäten klar. Du kannst es treiben, wann immer du möchtest. Du bist nur einmal ins All geflogen. Wenn du die Wahl hättest, würdest du für den Rest deines Lebens enthaltsam leben, um dir ein weiteres STS-Abzeichen zu verdienen. Glücklicherweise wird es wahrscheinlich nicht so weit kommen. In den letzten 18 Monaten hast du für eine geheime, nicht öffentlich gemachte Rendezvous-Mission trainiert. Sie heißt BLACKSAT, aber du weißt kaum mehr als den Namen. Die Formulierungen in den Sicherheitsdokumenten waren ziemlich streng. Es gibt einige merkwürdige Aspekte. Die Konzentration auf einen Außenbordeinsatz macht Sinn, aber es scheint auch, dass ihr möglicherweise Nicht-Astronauten mitnehmen werdet. Wen könntet ihr ins All mitnehmen, der kein Astronaut ist, aber dennoch mit einer geheimen Mission betraut wird?		AUSRÜSTUNG UND NOTIZEN WAS DU VON DEN ANDEREN HÄLTST <i>SPAY (KOMMANDANT):</i> Er ist ein guter Pilot. Wenn man selbst nicht am Ruder sitzen kann, gibt es niemanden, dem man lieber die Kontrolle überlassen würde. Ist bei der Air Force, genau wie du. Seit seiner Scheidung ist er allerdings etwas reizbar. <i>TURNER (FLIEGERÄRZTIN):</i> Ihr habt eine Weile geflirtet, aber es ist nichts daraus geworden. Das ist in Ordnung. DeeDee ist toll. Du hast mit ihr trainiert und vertraut ihr dein Leben bedingungslos an. <i>BELTON (MISSIONSSPEZIALIST):</i> Was für ein Arschloch. Ihr beide habt eine kalte, distanzierte, professionelle Beziehung. Spay schätzt ihn dafür, dass er einer der wenigen afroamerikanischen Flieger ist, aber das bedeutet nicht, dass er gut ist. Du hast ihn fliegen sehen, und er ist steif, freudlos und es fehlt ihm an jeglicher Anmut, selbst bei etwas so Spaßigem wie einer T-38. Kein Wunder, dass er auf dem Posten eines Missionsspezialisten feststeckt und in einer Manned Mobility Unit oder MMU herumwerkelt. Du weißt, dass er eine Menge Flugzeugträgerlandungen gemacht hat, bla bla, aber er hat die Seele eines Buchhalters. <i>HAMLET (MISSIONSSPEZIALIST):</i> Es muss ihn innerlich aufreiben, dass er in die MMU-Ausbildung versetzt wurde, anstatt auf den Pilotensitz. Das ist für einen Air-Force-Flieger irgendwie demütigend. Fairerweise muss man sagen, dass er nie ein Testpilot war wie du und nie einen Kampfeinsatz hatte wie du und Mike.	
	SPEZIALTRAINING		FERTIGKEIT ODER ATTRIBUT	
	Fallschirmspringen		GES	
	Gerätetauchen		Schwimmen	

AUSRÜSTUNG	WAFFE	WERT %	SCHADEN	PANZERBRECHEND	REICHW.
	Waffenlos	40 %	1W4 - 1		
PANZERUNG					
Körperpanzerung kann Schaden reduzieren außer durch Genaue Angriffe und bei Tödlichkeitsproben.					

VERLETZUNGEN	WUNDEN UND KRANKHEITEN				
	Wurde nach der letzten Verwundung Erste Hilfe angewendet? <input type="checkbox"/> Ja: Nur Medizin, Chirurgie oder lange Rast kann weiterhelfen.				

ATTRIBUTE UND ABGELEITETE WERTE					
ATTRIBUT	WERT	×5	ABGELEITETE WERTE	MAX	AKTUELL
Stärke (STÄ)	11	55 %	Trefferpunkte (TP)	11	
Konstitution (KON)	11	55 %	Willenskraftpunkte (WP)	13	
Geschickl. (GES)	18	90 %	Stabilitätspunkte (STA)	70	
Intelligenz (INT)	13	65 %	Belastungsgrenze (BG)		56
Macht (MAC)	14	70 %			
Charisma (CHA)	9	45 %			

PSYCHOLOGISCHE WERTE	
BINDUNGEN	WERT
NASA	9
MOTIVATIONEN UND SYNDROME	
Patriotismus	
Ins Weltall zurückkehren	
Sexuelle Abenteuer	
Die Freude am Fliegen	
(Vom Spieler festgelegt)	
VORFÄLLE VON STA-VERLUST OHNE FOLGEN	
Gewalt <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> angepasst Hilflosigkeit <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> angepasst	

FERTIGKEITEN					
Anthropologie	0 %	HUMINT	10 %	Schwimmen	40 %
Archäologie	0 %	Kriminologie	10 %	SIGINT	0 %
Artillerie	0 %	Kunst:	0 %	Sprengstoffe	0 %
Athletik	50 %			Überlebenskunst	30 %
Ausweichen	30 %	Lotsen und lenken:	90 %	Überreden	50 %
Auto fahren	50 %			Flugzeug	Unnatürlich
Buchhaltung	10 %	Medizin	0 %	Verkleiden	10 %
Bürokratie	30 %	Militärwissen.:	30 %	Wachsamkeit	60 %
Chirurgie	0 %			Luft	Waffenloser Kampf
Computerwissen.	0 %	Nahkampfwaffen	30 %	Wissenschaften:	30 %
Erkunden	20 %	Navigation	60 %	Meteorologie	
Erste Hilfe	10 %	Okkultismus	10 %	Sprachen & Sonstiges:	
Forensik	0 %	Pharmazie	0 %	Handw. (Mechanik)	40 %
Geschichte	10 %	Psychotherapie	10 %	L. u. I. (Raumfahrzeug)	60 %
Gesetzeskunde	0 %	Reiten	10 %	L. u. I. (Raumanzug)	40 %
Handwerk:	40 %	Schusswaffen	30 %	Wissensch. (Physik)	30 %
Elektrik		Schwere Maschinen	10 %		
Heimlichkeit	10 %	Schwere Waffen	30 %		

PERSÖNLICHES	NAME UND RANG Deirdre Turner, M.D.		PROFESSION UND ARBEITGEBER NASA-Fliegerärztin	
	GESCHLECHT <input checked="" type="checkbox"/> W <input type="checkbox"/> M <input type="checkbox"/> _____	ALTER 51	ÄUSSERLICHE BESCHREIBUNG Afroamerikanerin, ebennmäßige Gesichtszüge, kurzes, ergrauendes Haar	

BEMERKUNGEN	PERSÖNLICHE DETAILS Charlotte Whitton sagte: „Was auch immer Frauen tun, sie müssen es doppelt so gut machen wie Männer, um als halb so gut angesehen zu werden. Glücklicherweise ist das nicht schwierig.“ Charlotte Whitton war nie eine NASA-Astronautin. Du bist von hochdekorierten Kriegsveteranen und den weltbesten Testpiloten umgeben, die sich nach größeren Herausforderungen umgesehen haben. Viel Glück dabei, etwas doppelt so gut zu machen. Diese Leute werden schon beim Pfannkuchenessen wetteifernd. Du warst während deines Praktikums in einer Psychiatrie und hast einige Theorien über diese Art von Erfolgsbesessenheit. Die meisten von ihnen würden lieber sterben, als schwach zu sein, und lieber schwach sein, als schwach zu wirken. Du weißt, dass du für die Mission nur die dritte Wahl warst. Du bist nur dabei, weil ein Militärarzt bei der psychologischen Untersuchung durchgefallen ist und ein anderer eine vorübergehende ischämische Attacke hatte, wahrscheinlich stressbedingt. Du weißt auch, dass das Shuttle-Programm eingestellt wird. Wenn du dieses Mal nicht mitfliegst, wirst du es nie tun. Der Gedanke, dass all diese Trainings umsonst gewesen sein könnten, macht dich fertig. Du hast für diese Mission eine BLACKSAT-Freigabe erhalten und weißt, dass es keine Publicity dafür gab. Alles ist streng geheim. Du weißt nicht einmal genau, was eine BLACKSAT-Freigabe ist, aber die Papiere, die du unterschrieben hast, waren sehr streng formuliert. Du weißt, dass es sich um ein Rendezvous mit einem Objekt im Orbit handelt, und dein Trainingsschwerpunkt hat darauf hingedeutet, dass du dich möglicherweise um Nicht-Astronauten kümmern musst. Du hast versucht, Scalzo und Woolrich zu fragen, und den Eindruck gewonnen, dass Scalzo nichts weiß und Woolrich nichts sagt.		AUSRÜSTUNG UND NOTIZEN WAS DU VON DEN ANDEREN HÄLTST <i>SPAY (KOMMANDANT):</i> Ein solider Typ, der seine Missionen sehr, sehr ernst nimmt. Du kannst dir nur vorstellen, wie nüchtern es bei einem geheimen Militärflug zugeht. <i>McMILLAN (PILOT):</i> Ein arroganter Scheißkerl. Er hat mit dir geflirtet, bis du ihm unmissverständlich klargemacht hast, dass du kein Interesse hast. Aber du kannst trotzdem mit ihm zusammenarbeiten, auch wenn er dich „DeeDee“ nennt. <i>BELTON (MISSIONSSPEZIALIST):</i> Luke ist konzentriert, vorsichtig und äußerst sachkundig in allem, was man von ihm erwarten kann. Er ist Navy-Pilot, Elektronikingenieur und Experte für Weltraumspaziergänge. Als afroamerikanischer Offizier musste er sicherlich mehr genug berufliche Hindernisse überwinden, aber er gibt dies nie zu, auch nicht nonverbal. <i>HAMLET (MISSIONSSPEZIALIST):</i> Trotz seines Namens ist Hamlet ein fröhlicher, umgänglicher Typ. Sein positives „Ich-schaff-das-schon“-Denken kann manchmal etwas dick auftragen, aber das kann man ihm nicht übel nehmen. Er hat pausbäckige Wangen, die man kneifen möchte – nicht, dass du das jemals getan hättest.		
	SPEZIALTRAINING Fallschirmspringen Gerätetauchen		FERTIGKEIT ODER ATTRIBUT GES Schwimmen		

AUSRÜSTUNG	WAFFE	WERT %	SCHADEN	PANZERBRECHEND	REICHW.
	Waffenlos	40 %	1W4 – 1		

PANZERUNG					
Körperpanzerung kann Schaden reduzieren außer durch Genaue Angriffe und bei Tödlichkeitsproben.					

VERLETZUNGEN	WUNDEN UND KRANKHEITEN				
	Wurde nach der letzten Verwundung Erste Hilfe angewendet? <input type="checkbox"/> Ja: Nur Medizin, Chirurgie oder lange Rast kann weiterhelfen.				

ATTRIBUTE UND ABGELEITETE WERTE					
ATTRIBUT	WERT	×5	ABGELEITETE WERTE	MAX	AKTUELL
Stärke (STÄ)	10	50 %	Trefferpunkte (TP)	12	
Konstitution (KON)	14	70 %	Willenskraftpunkte (WP)	13	
Geschickl. (GES)	11	55 %	Stabilitätspunkte (STA)	65	
Intelligenz (INT)	16	80 %	Belastungsgrenze (BG)		52
Macht (MAC)	13	65 %			
Charisma (CHA)	12	60 %			

PSYCHOLOGISCHE WERTE	
BINDUNGEN	WERT
Mom und Dad (Rose und Martin)	12

MOTIVATIONEN UND SYNDROME
Dem Eid des Hippokrates folgen
Das Unbekannte erkunden
Vorbildliche Leistungen erbringen (Vom Spieler festgelegt)
(Vom Spieler festgelegt)

VORFÄLLE VON STA-VERLUST OHNE FOLGEN
Gewalt <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> angepasst Hilflosigkeit <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> angepasst

FERTIGKEITEN					
Anthropologie	0 %	HUMINT	30 %	Schwimmen	50 %
Archäologie	0 %	Kriminologie	10 %	SIGINT	0 %
Artillerie	0 %	Kunst:	0 %	Sprengstoffe	0 %
Athletik	30 %			Überlebenskunst	10 %
Ausweichen	30 %	Lotsen und lenken:	30 %	Überreden	60 %
Auto fahren	20 %			Raumanzug	Unnatürlich
Buchhaltung	10 %	Medizin	80 %	Verkleiden	10 %
Bürokratie	50 %	Militärwissen.:	0 %	Wachsamkeit	20 %
Chirurgie	60 %			Waffenloser Kampf	40 %
Computerwissen.	0 %	Nahkampfwaffen	30 %	Wissenschaften:	70 %
Erkunden	40 %	Navigation	10 %	Biologie	
Erste Hilfe	70 %	Okkultismus	10 %	Sprachen & Sonstiges:	
Forensik	0 %	Pharmazie	70 %		
Geschichte	10 %	Psychotherapie	60 %		
Gesetzeskunde	0 %	Reiten	10 %		
Handwerk:	20 %	Schusswaffen	20 %		
		Elektronik	Schwere Maschinen	10 %	
Heimlichkeit	10 %	Schwere Waffen	0 %		

PERSÖNLICHES	NAME UND RANG		PROFESSION UND ARBEITGEBER	
	Lieutenant Commander Luke Belton		Pilot der U.S. Navy; Shuttle-Missionsspezialist	
BEMERKUNGEN	GESCHLECHT		ÄUSSERLICHE BESCHREIBUNG	
	<input type="checkbox"/> W <input checked="" type="checkbox"/> M <input type="checkbox"/> _____		44 Afroamerikaner, dünn, ernst, mit kurzem schwarzem Haar	

PERSÖNLICHE DETAILS

Die schlechteste Note, die du je bekommen hast, war ein B in einem Kunstkurs. Du warst der Klassenbeste an der Annapolis. Dein Vater ist Elektrotechniker (wie du) und hatte immer Zeit für deine Footballspiele. Deine Mutter leitete eine Kunstgalerie. Und doch sieht die Öffentlichkeit dich immer wieder in einem Raumanzug und denkt: „Positive Diskriminierung“. Entweder hasst man dich (ohne dich zu kennen), weil man denkt, dass du einem qualifizierteren Weißen den Platz weggenommen hast, oder man bewundert dich (ohne dich zu kennen), weil man annimmt, dass du dich aus eigener Kraft aus dem Ghetto herausgearbeitet hast, indem du dich den Drogen widersetzt hast. Man sieht nicht die 300 Landungen, die du als Navy-Pilot gemacht hast. Aber du gibst immer noch alles und tust dein Bestes, denn das ist alles, was du wirklich kannst. Scheiß drauf. Ein Großteil der Öffentlichkeit ist ignorant und schwach.

In den letzten 18 Monaten hast du für eine geheime, nicht öffentlich gemachte Rendezvous-Mission trainiert. Sie heißt BLACKSAT, aber du weißt kaum mehr als den Namen. Die Formulierungen in den Sicherheitsdokumenten waren ziemlich streng. Es gibt einige merkwürdige Aspekte. Die Konzentration auf einen Außenbordeinsatz macht Sinn, aber es scheint auch, dass ihr möglicherweise Nicht-Astronauten mitnehmen werdet. Wen könntet ihr ins All mitnehmen, der kein Astronaut ist, aber dennoch mit einer geheimen Mission betraut wird?

AUSRÜSTUNG UND NOTIZEN

WAS DU VON DEN ANDEREN HÄLTST

SPAY (KOMMANDANT): Der Mann hat alles fest im Griff. Er kann herablassend sein, aber zumindest beleidigt er nicht deine Intelligenz, indem er versucht, dein Kumpel zu sein. Solange ihr beide professionell bleibt, arbeitet ihr recht gut zusammen.

McMILLAN (PILOT): Ein arroganter Arsch von der Air Force. Mit ihm hast du am liebsten so wenig wie möglich zu tun. Es war grausam von Gott, aus einem solch schlechten Menschen einen perfekten Flieger zu machen, aber der Typ ist wirklich außergewöhnlich. Ausgezeichneter Kampfflieger, Testpilot – er lässt es einfach aussehen, weil es für ihn einfach ist.

TURNER (FLIEGERÄRZTIN): Du magst Dr. Turner. Du hast mit ihr trainiert und obwohl sie es gut versteckt, hat sie einen sehr ehrgeizigen Kern. Du würdest nicht wollen, dass sie wütend auf dich ist.

HAMLET (MISSIONSSPEZIALIST): Er ist vielleicht der erträglichste Mensch, den die Air Force jemals zum NASA-Training geschickt hat. Ihr habt viel Außenbordeinsatz-Training zusammen absolviert, und er hat immer jemandem ein Handtuch oder eine Wasserflasche gereicht oder ein aufmunterndes Wort gesagt. Er hat es gut gemeint.

SPEZIALTRAINING	FERTIGKEIT ODER ATTRIBUT
Fallschirmspringen	GES
Gerätetauchen	Schwimmen

WAFFE	WERT %	SCHADEN	PANZERBRECHEND	REICHW.
Waffenlos	40 %	1W4 – 1		

PANZERUNG

Körperpanzerung kann Schaden reduzieren außer durch Genaue Angriffe und bei Tödlichkeitsproben.

WUNDEN UND KRANKHEITEN

Wurde nach der letzten Verwundung Erste Hilfe angewendet? Ja: Nur Medizin, Chirurgie oder lange Rast kann weiterhelfen.

ATTRIBUTE UND ABGELEITETE WERTE					
ATTRIBUT	WERT	×5	ABGELEITETE WERTE	MAX	AKTUELL
Stärke (STÄ)	9	45 %	Trefferpunkte (TP)	12	
Konstitution (KON)	14	70 %	Willenskraftpunkte (WP)	14	
Geschickl. (GES)	13	65 %	Stabilitätspunkte (STA)	70	
Intelligenz (INT)	15	75 %	Belastungsgrenze (BG)		56
Macht (MAC)	14	70 %			
Charisma (CHA)	10	50 %			

PSYCHOLOGISCHE WERTE	
BINDUNGEN	WERT
Mom und Dad (Sadie und Doug)	10
Ehefrau (Donna)	10

MOTIVATIONEN UND SYNDROME

Ins All fliegen und Geschichte schreiben
Patriotismus
Den amerikanischen Traum leben
(Vom Spieler festgelegt)
(Vom Spieler festgelegt)

VORFÄLLE VON STA-VERLUST OHNE FOLGEN

Gewalt angepasst Hilflosigkeit angepasst

FERTIGKEITEN					
Anthropologie	0 %	HUMINT	10 %	Schwimmen	40 %
Archäologie	0 %	Kriminologie	10 %	SIGINT	0 %
Artillerie	0 %	Kunst:	0 %	Sprengstoffe	0 %
Athletik	50 %			Überlebenskunst	40 %
Ausweichen	30 %	lotsen und lenken:	60 %	Überreden	20 %
Auto fahren	20 %			Flugzeug	Unnatürlich
Buchhaltung	10 %	Medizin	0 %	Verkleiden	10 %
Bürokratie	30 %	Militärwissen.:	50 %	Wachsamkeit	60 %
Chirurgie	0 %			Luft	Waffenloser Kampf
Computerwissen.	60 %	Nahkampfwaffen	30 %	Wissenschaften:	40 %
Erkunden	20 %	Navigation	50 %	Meteorologie	
Erste Hilfe	10 %	Okkultismus	10 %	Sprachen & Sonstiges:	
Forensik	0 %	Pharmazie	0 %	Handw. (Mechanik)	40 %
Geschichte	10 %	Psychotherapie	10 %	L. u. I. (Raumanzug)	70 %
Gesetzeskunde	0 %	Reiten	10 %	Wissensch. (Physik)	30 %
Handwerk:	70 %	Schusswaffen	20 %		
		Elektronik	Schwere Maschinen	10 %	
Heimlichkeit	10 %	Schwere Waffen	30 %		

PERSÖNLICHES	NAME UND RANG Captain Daniel Hamlet		PROFESSION UND ARBEITGEBER USAF-Pilot; Shuttle-Missionsspezialist	
	GESCHLECHT <input type="checkbox"/> W <input checked="" type="checkbox"/> M <input type="checkbox"/> _____	ALTER 42	ÄUSSERLICHE BESCHREIBUNG Kaukasisch, in Topform, gutaussehend, mit kurzem braunem Haar	

BEMERKUNGEN	PERSÖNLICHE DETAILS Du hast einmal gehört, wie ein Alkoholiker sich selbst als „den Scheißhaufen, um den sich die ganze Welt dreht“ bezeichnete. Diese Mischung aus Selbstherrlichkeit und Selbstverachtung hat dich sehr beeindruckt. Du fühlst dich wie ein Betrüger. Alles, was du erreicht hast - gute Noten in der Schule, Air Force Academy, F-15-Pilot, Astronaut werden – erscheint dir unbedeutend und gleichzeitig unglaublich wichtig. Man erreicht immer etwas, aber es ist nie genug. Du warst „Salutatorian“, nicht „Valedictorian“. Du warst Pilot, hast es aber nie in das Testpilotenprogramm geschafft. Du hast es zur NASA geschafft, aber du bist Missionsspezialist und nicht Missionskommandant. Du bist besser als so viele andere Menschen. Nur nicht genug von ihnen. Es ist eine Krankheit. Eine Schwäche. Du wünschst dir fast, du könntest mit jemandem darüber reden, z. B. mit einem Psychologen, aber du wirst auf keinen Fall deine Stellung im Programm wegen deiner Gefühle aufs Spiel setzen. Die beste Schätzung, die du kennst, besagt, dass die Menschheit seit Anbeginn etwa 107 Milliarden Menschen erreicht hat. Weniger als 600 haben den Planeten verlassen. Wenn du dich dieser Elite anschließen kannst, wirst du dir vielleicht endlich keine Sorgen mehr machen müssen. Du bist dir sicher, dass keiner der anderen im Programm diese Art von Zweifeln hat. In den letzten 18 Monaten hast du für eine geheime, nicht öffentlich gemachte Rendezvous-Mission trainiert. Sie heißt BLACKSAT, aber du weißt kaum mehr als den Namen. Die Formulierungen in den Sicherheitsdokumenten waren ziemlich streng. Es gibt einige merkwürdige Aspekte. Die Konzentration auf einen Außenbordeinsatz macht Sinn, aber es scheint auch, dass ihr möglicherweise Nicht-Astronauten mitnehmen werdet. Wen könntet ihr ins All mitnehmen, der kein Astronaut ist, aber dennoch mit einer geheimen Mission betraut wird?		AUSRÜSTUNG UND NOTIZEN WAS DU VON DEN ANDEREN HÄLTST <i>SPAY (KOMMANDANT):</i> O Gott, du hast mit seiner Frau geschlafen. Sie sind jetzt geschieden, und du bist sicher, dass er es nicht weiß, aber ja. Du hast Janice im Supermarkt getroffen und bist mit ihr in einem Hotel gelandet, und dann gab es noch ein paar weitere Male, und dann haben sie sich scheiden lassen, und sie hat dich nie angerufen und du hast sie nie angerufen. Es ist furchtbar. Mike bedeutet dir so viel mehr, als sie es je könnte. Du wirst es wieder gutmachen. Das musst du. <i>McMILLAN (PILOT):</i> Der Kerl ist ein großartiger Pilot, aber einmal sahst du ihn bei einer Jimmy-Kimmel-Nummer in Lachtränen ausbrechen. Jimmy. Kimmel. Und danach war Dirk McMillan einer der ganz wenigen Menschen im Programm, die du nie beneidet hast. <i>TURNER (FLIEGERÄRZTIN):</i> Du warst auf seltsame Weise in Dr. Turner verknallt. Es war nichts Sexuelles oder Erotisches – das liegt nicht in deiner Natur –, aber du hast sie so sehr bewundert, dass du dich in ihrer Nähe dumm und sprachlos gefühlt hast. Viel Training hat das Schlimmste abgemildert, aber du musst immer noch daran arbeiten, es zu verbergen. Sie ist eine beeindruckende Frau. <i>BELTON (MISSIONSSPEZIALIST):</i> Ein Ingenieur und Navy-Pilot. Ein wirklich netter Kerl, aber konzentriert und ernst. Ihr habt zusammen stundenlanges Außenbordeinsatz-Training absolviert, und das war schlecht für dein Selbstwertgefühl. Du wirst das Gefühl nicht los, dass er alles, was du tun kannst, besser kann.	
	SPEZIALTRAINING Fallschirmspringen Gerätetauchen		FERTIGKEIT ODER ATTRIBUT GES Schwimmen	

AUSRÜSTUNG	WAFFE	WERT %	SCHADEN	PANZERBRECHEND	REICHW.
	Waffenlos	40 %	1W4 – 1		
PANZERUNG					
Körperpanzerung kann Schaden reduzieren außer durch Genaue Angriffe und bei Tödlichkeitsproben.					

VERLETZUNGEN	WUNDEN UND KRANKHEITEN				
	Wurde nach der letzten Verwundung Erste Hilfe angewendet? <input type="checkbox"/> Ja: Nur Medizin, Chirurgie oder lange Rast kann weiterhelfen.				

ATTRIBUTE UND ABGELEITETE WERTE					
ATTRIBUT	WERT	×5	ABGELEITETE WERTE	MAX	AKTUELL
Stärke (STÄ)	10	50 %	Trefferpunkte (TP)	12	
Konstitution (KON)	14	70 %	Willenskraftpunkte (WP)	12	
Geschickl. (GES)	15	75 %	Stabilitätspunkte (STA)	60	
Intelligenz (INT)	14	70 %	Belastungsgrenze (BG)		48
Macht (MAC)	12	60 %			
Charisma (CHA)	12	60 %			

PSYCHOLOGISCHE WERTE	
BINDUNGEN	WERT
Besatzungsmitglieder	12
NASA	12

MOTIVATIONEN UND SYNDROME	
Patriotismus	
Zeigen, was in ihm steckt	
Ins All fliegen und dadurch zu den Besten gehören (Vom Spieler festgelegt)	
(Vom Spieler festgelegt)	

VORFÄLLE VON STA-VERLUST OHNE FOLGEN	
Gewalt <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> angepasst Hilflosigkeit <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> angepasst	

FERTIGKEITEN					
Anthropologie	0 %	HUMINT	10 %	Schwimmen	40 %
Archäologie	0 %	Kriminologie	10 %	SIGINT	0 %
Artillerie	0 %	Kunst:	0 %	Sprengstoffe	0 %
Athletik	50 %			Überlebenskunst	40 %
Ausweichen	30 %	Lotsen und lenken:	50 %	Überreden	20 %
Auto fahren	20 %			Flugzeug	Unnatürlich
Buchhaltung	10 %	Medizin	0 %	Verkleiden	10 %
Bürokratie	30 %	Militärwissen.:	30 %	Wachsamkeit	50 %
Chirurgie	0 %			Luft	Waffenloser Kampf
Computerwissen.	0 %	Nahkampfwaffen	30 %	Wissenschaften:	40 %
Erkunden	20 %	Navigation	60 %	Meteorologie	
Erste Hilfe	10 %	Okkultismus	10 %	Sprachen & Sonstiges:	
Forensik	0 %	Pharmazie	0 %	Handw. (Mechanik)	80 %
Geschichte	10 %	Psychotherapie	10 %	L. u. I. (Raumanzug)	50 %
Gesetzeskunde	0 %	Reiten	10 %	Wissensch. (Physik)	40 %
Handwerk:	40 %	Schusswaffen	20 %	Sprachen (Chinesisch)	50 %
		Elektronik	Schwere Maschinen	10 %	
Heimlichkeit	10 %	Schwere Waffen	0 %		

PERSÖNLICHES	NAME UND RANG Samantha Sutterberg		PROFESSION UND ARBEITGEBER Foreign Service Officer, Außenministerium	
	GESCHLECHT <input checked="" type="checkbox"/> W <input type="checkbox"/> M <input type="checkbox"/> _____	ALTER 40	ÄUSSERLICHE BESCHREIBUNG Kaukasisch, schlank, mit dunklen Augen und langem schwarzem Haar	

BEMERKUNGEN	PERSÖNLICHE DETAILS		AUSRÜSTUNG UND NOTIZEN	
	<p>Yassir Marwat war schon immer unfähig, unehrlich, bestechlich und raffgierig, aber er ist der beste Übersetzer weit und breit. Er erledigt Dinge, wenn auch nicht immer die richtigen, und er kennt sich in der Unterwelt der Region aus. Er ist praktisch veranlagt, bisweilen zu sehr, aber er ist nicht gewalttätig und begeistert von Amerika.</p> <p>Die Gaths sind eine verarmte und unterdrückte Minderheit, die in der Region von taktischem Nutzen sein könnte. Es wird dich nicht überraschen, wenn alles kompliziert ist oder sich in eine Katastrophe verwandelt – du bist schon zu lange beim Staat – aber du wirst trotzdem da rausgehen und versuchen, diesen Deal zu verwirklichen.</p> <p>Du denkst bei den Geschichten über die Gaths an die fälschlichen Ritualmordlegenden über die Juden. In deiner Kindheit warst du in der einzigen Synagoge eines Countys, in dem es noch den Ku-Klux-Klan gab. Das hat dich gelehrt, Fremden gegenüber, die versuchen, ihre Kultur zu bewahren, Mitgefühl zu zeigen.</p> <p>Nach den Vorschriften des Außenministeriums darfst du unter keinen Umständen bewaffnet unterwegs sein.</p>			
	SPEZIALTRAINING		FERTIGKEIT ODER ATTRIBUT	

AUSRÜSTUNG	WAFFE	WERT %	SCHADEN	PANZERBRECHEND	REICHW.
	Waffenlos	40 %	1W4 – 1		

PANZERUNG
6 Punkte durch Taktische Körperpanzerung und Kevlar-Helm.

Körperpanzerung kann Schaden reduzieren außer durch Genaue Angriffe und bei Tödlichkeitsproben.

VERLETZUNGEN	WUNDEN UND KRANKHEITEN	
	Wurde nach der letzten Verwundung Erste Hilfe angewendet? <input type="checkbox"/> Ja: Nur Medizin, Chirurgie oder lange Rast kann weiterhelfen.	

ATTRIBUTE UND ABGELEITETE WERTE					
ATTRIBUT	WERT	×5	ABGELEITETE WERTE	MAX	AKTUELL
Stärke (STÄ)	8	40 %	Trefferpunkte (TP)	10	
Konstitution (KON)	12	60 %	Willenskraftpunkte (WP)	12	
Geschickl. (GES)	10	50 %	Stabilitätspunkte (STA)	60	
Intelligenz (INT)	16	80 %	Belastungsgrenze (BG)		48
Macht (MAC)	12	60 %			
Charisma (CHA)	14	70 %			

PSYCHOLOGISCHE WERTE	
BINDUNGEN	WERT
Ex-Mann (Muhammed Ismail)	14
Tochter (Aisha)	14
Mutter (Sara)	14

MOTIVATIONEN UND SYNDROME
 Kommunikation
 Friedenschaffung
 Problemlösungen
 Brücken zwischen Kulturen bauen
 (Vom Spieler festgelegt)

VORFÄLLE VON STA-VERLUST OHNE FOLGEN
 Gewalt *angepasst* Hilflosigkeit *angepasst*

FERTIGKEITEN					
Anthropologie	40 %	HUMINT	50 %	Schwimmen	20 %
Archäologie	20 %	Kriminologie	10 %	SIGINT	0 %
Artillerie	0 %	Kunst:	60 %	Sprengstoffe	0 %
Athletik	30 %	Klavier		Überlebenskunst	10 %
Ausweichen	30 %	Lotsen und lenken:	0 %	Überreden	70 %
Auto fahren	20 %			Unnatürlich	0 %
Buchhaltung	40 %	Medizin	0 %	Verkleiden	10 %
Bürokratie	60 %	Militärwissen.:	0 %	Wachsamkeit	20 %
Chirurgie	0 %			Waffenloser Kampf	40 %
Computerwissen.	0 %	Nahkampfaffen	30 %	Wissenschaften:	0 %
Erkunden	20 %	Navigation	10 %		
Erste Hilfe	10 %	Okkultismus	10 %	Sprachen & Sonstiges:	
Forensik	0 %	Pharmazie	0 %	Sprache (Dari)	50 %
Geschichte	60 %	Psychotherapie	10 %	Sprache (Paschtu)	50 %
Gesetzeskunde	40 %	Reiten	10 %	Sprache (Urdu)	40 %
Handwerk:	0 %	Schusswaffen	20 %		
		Schwere Maschinen	10 %		
Heimlichkeit	10 %	Schwere Waffen	0 %		

DIES IST EIN WERK DER FIKTION

PERSÖNLICHES	NAME UND RANG Staff Sergeant Geordain Kryptowicz		PROFESSION UND ARBEITGEBER Einsatzleiter, U.S. Army	
	GESCHLECHT <input type="checkbox"/> W <input checked="" type="checkbox"/> M <input type="checkbox"/> _____	ALTER 34	ÄUSSERLICHE BESCHREIBUNG Kaukasisch, zäh, sehnig, mit durchdringenden Augen	

BEMERKUNGEN	PERSÖNLICHE DETAILS Eine Diplomatin in drei M-ATVs in ein Krisengebiet zu fahren, ist nicht klug. Aber deine Aufgabe ist es nicht, zu sagen, welche Befehle klug sind, sondern die Befehle auszuführen. Du hast vor 15 Jahren im 87. Infanterieregiment („Catamounts“) als Infanterist angefangen: in Bosnien, auf der Sinai-Halbinsel und 2003 und 2006 hier in Afghanistan. Dein Bataillon errichtete den ersten dauerhaften Stützpunkt im Pech-Tal, nur wenige Kilometer westlich von hier in Nangalam: Firebase Catamount, die heute Forward Operating Base Blessing heißt. Nach der Geburt von zwei Babys, während du im Kampfeinsatz warst, verlangte deine Frau Amy eine Veränderung. 2007 arrangierst du deine Versetzung zu den Cacti in die Schofield Barracks im schönen Hawaii – und achtzehn Monate später warst du im Irak im Einsatz. Jetzt bist du wieder hier in Afghanistan. Und tatsächlich ist Baby Nummer drei unterwegs. Je länger du kämpfst, desto schlimmer wird es zu Hause. Und dieser Krieg wird so schnell nicht vorbei sein. Du kannst die jungen Draufgänger in deiner Truppe wie Bücher lesen. In jedem von ihnen steckt ein bisschen von dir. Wie Hurt stammt du aus einer verrückten Familie. Wie bei Clifton liegt der Militärdienst in der Familie – viele Kriege der USA und davor in Polen. Wie Samuelson würdest du alles tun, um deine Männer am Leben zu halten. Und wie Vincenzo möchtest du deinen Teil für Gott und Vaterland beitragen und dabei alles richtig machen. Du wirst nicht den stellvertretenden Al-Qaida-Anführer der Woche jagen, aber vielleicht ermutigt das Erschießen oder Demütigen der „dümmsten Höhlenmenschen in den Bergen“ andere, sich klüger zu verhalten.		AUSRÜSTUNG UND NOTIZEN Kampfausrüstung Marschgepäck M4-Karabiner mit M68-Nahkampfviseur (+20 % Bonus auf das Treffen, solange Kryptowicz seit seiner letzten Aktion keinen Schaden erlitten hat) Sechs M4-Magazine Zwei M67-Splittergranaten (+20 % Bonus auf das Treffen mit Explosionsradius, in Angriffswahrscheinlichkeit enthalten) Dietriche DENKE AN DIE GRUNDREGELN FÜR MANÖVER <i>UNTERSTÜTZUNG:</i> Die Hälfte des Teams gibt Feuerschutz und übernimmt das Unterstützungsfeuer, während die anderen sich in Deckung begeben. <i>ABSTAND:</i> Halte die Männer 10–20 Meter voneinander entfernt. Nicht zusammenrücken. WAS DU ZU DEN ANDEREN JUNGS SAGST <i>CPL. RAY CLIFTON („RIGHT STUFF“), TEAMLEITER:</i> „Hurt nimmt die Sache in die Hand, du bist ein Klotz am Bein. Komm mal in die Gänge.“ <i>SPC. CHARLES HURT („CHUCKLES“), AUTOMATIK-SCHÜTZE:</i> „Kneif dein Arschloch zusammen, es wird laut.“ <i>SPC. HARLAN SAMUELSON („HOAGIE“), GRENADIER-SCHÜTZE:</i> „Raus mit dem Blei, Fettarsch! Schüttel die schlaffen Schenkel!“ <i>PFC TONY VINCENZO („RAMBAM“), SCHÜTZE:</i> „Halt deinen Kopf gerade, verdammt noch mal. Konzentration. Konzentration!“	
	SPEZIALTRAINING Dietriche		FERTIGKEIT ODER ATTRIBUT GES	

AUSRÜSTUNG	WAFFE	WERT %	SCHADEN	PANZERBRECHEND	REICHW.
	Waffenlos	60 %	1W4 – 1		
	M4-Karabiner	60 %	1W12 (10 % Tödlichkeit bei Salve)	3	100 m
	M9-Pistole	60 %	1W10		15 m
	M9-Bajonett	60 %	1W6 (1W8 wenn befestigt)	3	
	M67-Splittergranate	80 %	15 % Tödlichkeit		20 m
PANZERUNG 6 Punkte durch Taktische Körperpanzerung und Kevlar-Helm. Körperpanzerung kann Schaden reduzieren außer durch Genaue Angriffe und bei Tödlichkeitsproben.					

VERLETZUNGEN	WUNDEN UND KRANKHEITEN				
	Wurde nach der letzten Verwundung Erste Hilfe angewendet? <input type="checkbox"/> Ja: Nur Medizin, Chirurgie oder lange Rast kann weiterhelfen.				

ATTRIBUTE UND ABGELEITETE WERTE					
ATTRIBUT	WERT	×5	ABGELEITETE WERTE	MAX	AKTUELL
Stärke (STÄ)	13	65 %	Trefferpunkte (TP)	14	
Konstitution (KON)	14	70 %	Willenskraftpunkte (WP)	13	
Geschickl. (GES)	12	60 %	Stabilitätspunkte (STA)	60	
Intelligenz (INT)	9	45 %	Belastungsgrenze (BG)		52
Macht (MAC)	13	65 %			
Charisma (CHA)	8	40 %			

PSYCHOLOGISCHE WERTE	
BINDUNGEN	WERT
Ehefrau (Amy) and Kinder (Allie and Szymon)	8
Doom School	8
MOTIVATIONEN UND SYNDROME Patriotismus Überleben Junge Draufgänger auf dem Boden der Tatsachen halten Familie (Vom Spieler festgelegt)	
VORFÄLLE VON STA-VERLUST OHNE FOLGEN Gewalt <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> angepasst Hilfllosigkeit <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> angepasst	

FERTIGKEITEN					
Anthropologie	0 %	HUMINT	10 %	Schwimmen	20 %
Archäologie	0 %	Kriminologie	10 %	SIGINT	0 %
Artillerie	0 %	Kunst:	0 %	Sprengstoffe	0 %
Athletik	60 %			Überlebenskunst	40 %
Ausweichen	60 %	Lotsen und lenken:	0 %	Überreden	40 %
Auto fahren	40 %			Unnatürlich	0 %
Buchhaltung	10 %	Medizin	0 %	Verkleiden	10 %
Bürokratie	40 %	Militärwissen.:	60 %	Wachsamkeit	60 %
Chirurgie	0 %			Land	Waffenloser Kampf
Computerwissen.	0 %	Nahkampfwaffen	50 %	Wissenschaften:	0 %
Erkunden	20 %	Navigation	50 %		
Erste Hilfe	40 %	Okkultismus	10 %	Sprachen & Sonstiges:	
Forensik	0 %	Pharmazie	0 %	Sprache (Arabisch)	40 %
Geschichte	10 %	Psychotherapie	10 %	Sprache (Paschtu)	40 %
Gesetzeskunde	0 %	Reiten	10 %		
Handwerk:	0 %	Schusswaffen	60 %		
		Schwere Maschinen	40 %		
Heimlichkeit	40 %	Schwere Waffen	50 %		

PERSÖNLICHES	NAME UND RANG Corporal Raymond „Right Stuff“ Clifton		PROFESSION UND ARBEITGEBER Teamleiter, U.S. Army	
	GESCHLECHT <input type="checkbox"/> W <input checked="" type="checkbox"/> M <input type="checkbox"/> _____	ALTER 25	ÄUSSERLICHE BESCHREIBUNG Afroamerikaner, groß, streng, direkt	

BEMERKUNGEN	PERSÖNLICHE DETAILS Du wusstest immer, dass du in einer Uniform enden würdest. Du dachtest nur, du würdest für immer bei der Air Force bleiben, wie dein Vater, Major James Clifton. Ja, <i>der</i> Major James Clifton. Die Leute fragen dich, ob du wusstest, dass er Geheimnisse an die Chinesen verkaufte, und deine Antwort ist immer die, die sie sein muss: Er ist dein Vater. Er ist unschuldig. Er wäre gestorben, um sein Land zu verteidigen, und jeder, der etwas anderes behauptet, kennt ihn nicht. Er hat dich zu Ehre, Loyalität und Patriotismus erzogen. Du hast ihn nur weinen sehen, als deine Mutter starb, und bei der Beerdigung eines Testpiloten, den er seit seiner Zeit als Flieger kannte. Er hat nicht geweint, als er für schuldig befunden oder verurteilt wurde. Daher weißt du, dass er unschuldig ist. Nach der Verurteilung deines Vaters hieltst du es nicht lange auf der Air Force Academy aus, aber die Armee war nicht wählerisch. Der Umzug nach Hawaii war hart, aber du hast dich in Schofield Barracks eingelebt. Du hast ein Jahr lang im Irak gekämpft. Du weißt, dass du es wahrscheinlich nie zum Offizier bringen wirst. Aber die Armee vertraut dir das Leben deiner Kameraden an. Das wird genügen müssen. Integrität ist alles. Die Art und Weise, wie dein Vater ins Gefängnis gesteckt wurde, hat das Vertrauen in die Regierung erschüttert, das du dein ganzes Leben lang aufgebaut hast. Wenn Befehle im Widerspruch zu dem stehen, was du für richtig hältst, und es keine Möglichkeit gibt, sie miteinander in Einklang zu bringen, dann müssen die Befehle weichen. Du kannst dich nicht auf vieles verlassen. Verlass dich auf dein Gewissen. Kryptowicz hat viel durchgemacht, und seine Instinkte sind zuverlässig. Charles Hurt ist furchtlos, wenn auch sadistisch und undiszipliniert. Hoagie hat ein gutes Herz und ihm ist harte Arbeit nicht fremd. Du machst dir Sorgen um Rambam. Er ist ein guter Fahrer und intelligent, aber Florida ist nicht Afghanistan.		AUSRÜSTUNG UND NOTIZEN Kampfausrüstung Marschgepäck M4-Karabiner mit M68-Nahkampfviseur (+20 % Bonus auf das Treffen, so lange Right Stuff seit seiner letzten Aktion keinen Schaden erlitten hat) Sechs M4-Magazine Zwei M67-Splittergranaten (+20 % Bonus auf das Treffen mit Explosionsradius, in Angriffswahrscheinlichkeit enthalten) DENKE AN DIE GRUNDRREGELN FÜR MANÖVER <i>UNTERSTÜTZUNG:</i> Die Hälfte des Teams gibt Feuerschutz und übernimmt das Unterstützungsfeuer, während die anderen sich in Deckung begeben. <i>ABSTAND:</i> Halte die Männer 10–20 Meter voneinander entfernt. Nicht zusammenrücken. WAS DU ZU DEN ANDEREN JUNGS SAGST <i>SGT. GEORDAIN KRYPTOWICZ, EINSATZLEITER:</i> „Rambam fährt mit dem Oshkosh in Richtung Osten und zwei von uns gehen zu Fuß nach Westen. Ich und Chuckles? Sie wollen mit ihm gehen? Verstanden.“ <i>SPC. CHARLES HURT („CHUCKLES“), AUTOMATIK-SCHÜTZE:</i> „Das ist nicht lustig, sondern einfach nur ekelhaft.“ <i>SPC. HARLAN SAMUELSON („HOAGIE“), GRENADIER-SCHÜTZE:</i> „Er steckt fest. Hoagie! Hilf mir mal. Auf drei. Eins, zwei, schieben!“ <i>PFC TONY VINCENZO („RAMBAM“), SCHÜTZE:</i> „Hier, nimm meine Suppe, ich will sie nicht. Sie ist warm. Ich weiß, schmeckt wie Pisse, aber ist warm.“																
	SPEZIALTRAINING <table border="1"> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> </table>										FERTIGKEIT ODER ATTRIBUT <table border="1"> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> </table>								

AUSRÜSTUNG	WAFFE	WERT %	SCHADEN	PANZERBRECHEND	REICHW.
	Unarmed	50 %	1W4 – 1		
	M4-Karabiner	50 %	1W12 (10 % Tödlichkeit bei Salve)	3	100 m
	M9-Pistole	50 %	1W10		15 m
	M9-Bajonett	40 %	1W6 (1W8 wenn befestigt)	3	
	M67-Splittergranate	70 %	15 % Tödlichkeit		20 m
PANZERUNG 6 Punkte durch Taktische Körperpanzerung und Kevlar-Helm. Körperpanzerung kann Schaden reduzieren außer durch Genaue Angriffe und bei Tödlichkeitsproben.					

VERLETZUNGEN	WUNDEN UND KRANKHEITEN				
	Wurde nach der letzten Verwundung Erste Hilfe angewendet? <input type="checkbox"/> Ja: Nur Medizin, Chirurgie oder lange Rast kann weiterhelfen.				

ATTRIBUTE UND ABGELEITETE WERTE					
ATTRIBUT	WERT	×5	ABGELEITETE WERTE	MAX	AKTUELL
Stärke (STÄ)	12	60 %	Trefferpunkte (TP)	12	
Konstitution (KON)	12	60 %	Willenskraftpunkte (WP)	12	
Geschickl. (GES)	11	55 %	Stabilitätspunkte (STA)	60	
Intelligenz (INT)	13	65 %	Belastungsgrenze (BG)		48
Macht (MAC)	12	60 %			
Charisma (CHA)	12	60 %			

PSYCHOLOGISCHE WERTE	
BINDUNGEN	WERT
Vater (James Clifton)	12
Doom School	12
Trinity Lutheran Church in Wahiawa	12

MOTIVATIONEN UND SYNDROME	
Persönliche Weiterentwicklung	
Integrität	
Herausfinden, was Dad getan hat	
Familienehre	
(Vom Spieler festgelegt)	

VORFÄLLE VON STA-VERLUST OHNE FOLGEN	
Gewalt <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <i>angepasst</i>	Hilflosigkeit <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <i>angepasst</i>

FERTIGKEITEN					
Anthropologie	0 %	HUMINT	50 %	Schwimmen	20 %
Archäologie	0 %	Kriminologie	10 %	SIGINT	40 %
Artillerie	0 %	Kunst:	0 %	Sprengstoffe	0 %
Athletik	50 %			Überlebenskunst	10 %
Ausweichen	30 %	Lotsen und lenken:	0 %	Überreden	40 %
Auto fahren	40 %			Unnatürlich	0 %
Buchhaltung	10 %	Medizin	0 %	Verkleiden	10 %
Bürokratie	40 %	Militärwissen.:	50 %	Wachsamkeit	50 %
Chirurgie	0 %			Land	Waffenloser Kampf
Computerwissen.	40 %	Nahkampfwaffen	40 %	Wissenschaften:	0 %
Erkunden	20 %	Navigation	50 %		
Erste Hilfe	40 %	Okkultismus	10 %	Sprachen & Sonstiges:	
Forensik	0 %	Pharmazie	0 %	Sprache (Paschtu)	20 %
Geschichte	50 %	Psychotherapie	10 %	Militärwissen. (Luft)	20 %
Gesetzeskunde	0 %	Reiten	10 %		
Handwerk:	0 %	Schusswaffen	50 %		
		Schwere Maschinen	40 %		
Heimlichkeit	10 %	Schwere Waffen	40 %		

PERSÖNLICHES	NAME UND RANG Spezialist Charles „Chuckles“ Hurt		PROFESSION UND ARBEITGEBER Automatik-Schütze, U.S. Army	
	GESCHLECHT <input type="checkbox"/> W <input checked="" type="checkbox"/> M <input type="checkbox"/> _____	ALTER 23	ÄUSSERLICHE BESCHREIBUNG Kaukasisch, groß, stämmig, lächelt ständig, mit bössartigen Augen	

BEMERKUNGEN	PERSÖNLICHE DETAILS Es ist ein schmaler Grat zwischen Charme und Unheimlichkeit, und du tanzt gerne auf diesem Grat. Du merkst dir jeden Witz, der sich finden lässt, und erzählst den Jungs die schlechtesten – also die besten. Deine Familie in Nebraska war geprägt von Gewehren, Motorrädern und Drogenmissbrauch. Meth gab dir lediglich ein merkwürdiges Gefühl, und du trinkst höchstens einmal am Tag, weil du gesehen hast, wie es deinen Vater in ein Arschloch und deine Mutter in einen Zombie verwandelt hat. Nicht, dass es in Afghanistan viel Versuchung gäbe, der du widerstehen müsstest. Und niemand hat eine Harley, auf der du fahren könntest. Aber die Armee hat natürlich Gewehre. Du erfährst das größte Geheimnis des Lebens, als du im Irak zu kämpfen begannst. Es ist ein einfaches Geheimnis: Menschen zu töten macht Spaß, und jeder, der etwas anderes behauptet, hat es nicht ausprobiert. Tante Sissy hat gesagt, dass das Leben den höchsten Wert von allem hat, und als du 10 warst, hat sie dir ein ganzes Album mit Bildern von abgetriebenen Föten gezeigt, um das zu beweisen. Das bedeutet, dass es wichtig ist, Leben zu nehmen. Das ist von Bedeutung. Das ist wichtig. Selbst wenn es sich um einen „ungebildeten Yak-Hirten handelt, der nicht einmal eine Rolle Toilettenpapier erkennen würde“. Right Stuff hält dich für verrückt. Kryptowicz mag dich, solange du Taliban ausschaltest, wenn er es sagt. Hoagie ist äußerlich hart, aber innerlich weich. Du übernimmst gerne das Töten für ihn. Rambam ist ein geborener Scharfschütze, aber kein echter Killer. Noch nicht. Trotzdem sind sie eine bessere Familie als die, die du zu Hause zurückgelassen hast. Früher oder später bist du an der Reihe, getötet zu werden. Warum solltest du es also nicht für die Jungs tun? Das wäre ein echter Lacher. Chuckles der Held. Hooah.		AUSRÜSTUNG UND NOTIZEN Kampfausrüstung Marschgepäck Leichtes Maschinengewehr M249 Drei Gürtel mit 200 Schuss M249-Munition in Stoffbeuteln mit einem Gewicht von je 2,5 kg WAS DU ZU DEN ANDEREN JUNGS SAGST <i>SGT. GEORDAIN KRYPTOWICZ, EINSATZLEITER:</i> „Ich sehe ihn, Sarge. Der ist erledigt.“ <i>CPL. RAY CLIFTON („RIGHT STUFF“), TEAMLEITER:</i> „Ich werde dafür sorgen, dass du flachgelegt wirst, Clifton. Ich meine, so richtig schön versaut. Wo du ihr danach nicht mehr in die Augen blicken kannst. Ich werde dich gut flachlegen lassen. All diese Jungs werden es mir danken.“ <i>SPC. HARLAN SAMUELSON („HOAGIE“), GRENADIER-SCHÜTZE:</i> „... Der Amerikaner sagt: ‚Was ist ein Engpass?‘ Und der Iraker sagt: ‚Was ist eine Meinung?‘ Und der Afghane sagt: ‚Was ist eine Elektrizität?‘“ <i>PFC TONY VINCENZO („RAMBAM“), SCHÜTZE:</i> „... und dann sagt der Taliban-Typ: ‚Was? Sind sie nicht alle so unter der Burka?‘“	
	SPEZIALTRAINING		FERTIGKEIT ODER ATTRIBUT	

AUSRÜSTUNG	WAFFE	WERT %	SCHADEN	PANZERBRECHEND	REICHW.
	Waffenlos	60 %	1W4		
	Leichtes Maschinengewehr M249	60 %	10 % Tödlichkeit	3	200 m
	M9-Pistole	60 %	1W10		15 m
	M9-Bajonett	70 %	1W6 (1W8 wenn befestigt)	3	
PANZERUNG 6 Punkte durch Taktische Körperpanzerung und Kevlar-Helm. Körperpanzerung kann Schaden reduzieren außer durch Genaue Angriffe und bei Tödlichkeitsproben.					

VERLETZUNGEN	WUNDEN UND KRANKHEITEN Wurde nach der letzten Verwundung Erste Hilfe angewendet? <input type="checkbox"/> Ja: Nur Medizin, Chirurgie oder lange Rast kann weiterhelfen.				
--------------	---	--	--	--	--

ATTRIBUTE UND ABGELEITETE WERTE					
ATTRIBUT	WERT	×5	ABGELEITETE WERTE	MAX	AKTUELL
Stärke (STÄ)	14	70 %	Trefferpunkte (TP)	14	
Konstitution (KON)	13	65 %	Willenskraftpunkte (WP)	9	
Geschickl. (GES)	13	65 %	Stabilitätspunkte (STA)	40	
Intelligenz (INT)	11	55 %	Belastungsgrenze (BG)		36
Macht (MAC)	9	45 %			
Charisma (CHA)	9	45 %			

PSYCHOLOGISCHE WERTE	
BINDUNGEN	WERT
Doom School	9
Verkorkste Familie	9
Sgt. Kryptowicz	9
MOTIVATIONEN UND SYNDROME Grausamkeit Sexuelle Abenteuer Überlegenheit Halb witzig („Ha Ha“), halb witzig („Was für ein Arschloch“) (Vom Spieler festgelegt)	
VORFÄLLE VON STA-VERLUST OHNE FOLGEN Gewalt <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> angepasst Hilflosigkeit <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> angepasst	

FERTIGKEITEN					
Anthropologie	0 %	HUMINT	10 %	Schwimmen	20 %
Archäologie	0 %	Kriminologie	10 %	SIGINT	0 %
Artillerie	0 %	Kunst:	30 %	Sprengstoffe	50 %
Athletik	50 %	Rappen		Überlebenskunst	10 %
Ausweichen	40 %	Lotsen und lenken:	0 %	Überreden	40 %
Auto fahren	40 %			Unnatürlich	0 %
Buchhaltung	10 %	Medizin	0 %	Verkleiden	10 %
Bürokratie	30 %	Militärwissen.:	40 %	Wachsamkeit	70 %
Chirurgie	0 %	Land		Waffenloser Kampf	60 %
Computerwissen.	0 %	Nahkampfwaffen	70 %	Wissenschaften:	0 %
Erkunden	20 %	Navigation	40 %		
Erste Hilfe	40 %	Okkultismus	10 %	Sprachen & Sonstiges:	
Forensik	0 %	Pharmazie	0 %		
Geschichte	10 %	Psychotherapie	10 %		
Gesetzeskunde	0 %	Reiten	10 %		
Handwerk:	0 %	Schusswaffen	60 %		
		Schwere Maschinen	50 %		
Heimlichkeit	50 %	Schwere Waffen	60 %		

PERSÖNLICHES	NAME UND RANG Spezialist Harlan "Hoagie" Samuelson		PROFESSION UND ARBEITGEBER Grenadier-Schütze, U.S. Army	
	GESCHLECHT <input type="checkbox"/> W <input checked="" type="checkbox"/> M <input type="checkbox"/> _____	ALTER 22	ÄUSSERLICHE BESCHREIBUNG Afroamerikaner/kaukasisch, freundlich, riesig und kräftig	

BEMERKUNGEN	PERSÖNLICHE DETAILS Vielleicht hättest du ein Football-Stipendium bekommen können, aber es ist schwer, als offensiver Linebacker zu glänzen. Deine Noten waren nie sonderlich gut. Du warst mehr daran interessiert, Gras zu rauchen und Schürzen zu jagen. Dass Gwen schwanger wurde, machte alles viel weniger kompliziert. Nicht einfacher, aber zumindest gab es kein Gerede mehr über das College. Du brauchtest einen Job, mit dem du dein Kind ernähren und eine Hochzeit bezahlen konntest, und in deiner Heimatstadt Flint, Michigan, arbeiten Leute mit College-Abschluss in Fast-Food-Restaurants. Aber der Armee war dein ACT-Ergebnis ziemlich egal. Dein Rekrutierer hat dich durch den Urinstest gebracht. Schon bald warst du im Irak, und jetzt bist du in Afghanistan. Die anderen machen sich über dich lustig, weil du angeblich korpulent bist. Das bist du nicht, aber das ist der Preis, den du dafür zahlst, dass du größer bist als alle anderen. Der Sergeant schreit viel, aber das ist sein Job. Er hat schon alles Mögliche durchgemacht und hat immer noch alle Finger und Zehen, also passt du gut auf. Right Stuff ist verklemmt, aber clever. Chuckles ist lustig und unheimlich zugleich. Rambam ist ein guter Kerl, aber er ist unerfahren. Versuche, ihn am Leben zu halten.		AUSRÜSTUNG UND NOTIZEN Kampfausrüstung Marschgepäck M4-Karabiner mit M68-Nahkampfvisionier (+20 % Bonus auf das Treffen, solange Hoagie seit seiner letzten Aktion keinen Schaden erlitten hat) Sechs M4-Magazine M203-Granatwerfer am Karabiner befestigt M203-Granaten: 12 hochexplosive Geschosse, 3 Tränengasgeschosse, 3 Signalgeschosse, 6 Rauchgeschosse (+20 % Bonus auf das Treffen mit Explosionsradius, in Angriffswahrscheinlichkeit enthalten)										
	WAS DU ZU DEN ANDEREN JUNGS SAGST <i>SGT. GEORDAIN KRYPTOWICZ, EINSATZLEITER:</i> „Bin dran, Sarge.“ <i>CPL. RAY CLIFTON („RIGHT STUFF“), TEAMLEITER:</i> „Komm schon, Ray. Gönn den Jungs eine Pause. Tony friert sich den Arsch ab.“ <i>SPC. CHARLES HURT („CHUCKLES“), AUTOMATIK-SCHÜTZE:</i> „Scheiße, Chuck, er ist auf dem Hügel! Schalt ihn aus!“ <i>PFC TONY VINCENZO („RAMBAM“), SCHÜTZE:</i> „Das ist nicht die Kälte, Kumpel, das ist die Windkühle.“		<table border="1"> <thead> <tr> <th>SPEZIALTRAINING</th> <th>FERTIGKEIT ODER ATTRIBUT</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> </tbody> </table>		SPEZIALTRAINING	FERTIGKEIT ODER ATTRIBUT							
SPEZIALTRAINING	FERTIGKEIT ODER ATTRIBUT												

AUSRÜSTUNG	WAFFE	WERT %	SCHADEN	PANZERBRECHEND	REICHW.
	Waffenlos	60%	1W4 + 1		
	M4-Karabiner	50%	1W12 (10 % Tödlichkeit bei Salve)	3	100 m
	M9-Pistole	50%	1W10		15 m
	M9-Bajonett	50%	1W6 (1W8 wenn befestigt)	3	
	M203-Granatwerfer	80%	15 % Tödlichkeit		150 m
PANZERUNG 6 Punkte durch Taktische Körperpanzerung und Kevlar-Helm. Körperpanzerung kann Schaden reduzieren außer durch Genaue Angriffe und bei Tödlichkeitsproben.					

VERLETZUNGEN	WUNDEN UND KRANKHEITEN	
	Wurde nach der letzten Verwundung Erste Hilfe angewendet? <input type="checkbox"/> Ja: Nur Medizin, Chirurgie oder lange Rast kann weiterhelfen.	

ATTRIBUTE UND ABGELEITETE WERTE					
ATTRIBUT	WERT	×5	ABGELEITETE WERTE	MAX	AKTUELL
Stärke (STÄ)	17	85 %	Trefferpunkte (TP)	16	
Konstitution (KON)	14	70 %	Willenskraftpunkte (WP)	13	
Geschickl. (GES)	10	50 %	Stabilitätspunkte (STA)	60	
Intelligenz (INT)	9	45 %	Belastungsgrenze (BG)		48
Macht (MAC)	12	60 %			
Charisma (CHA)	10	50 %			

PSYCHOLOGISCHE WERTE	
BINDUNGEN	WERT
Ehefrau (Gwen)	10
Tochter (Becky)	10
Doom School	10
Highschool-Footballteam (The Cavaliers)	10
MOTIVATIONEN UND SYNDROME	
Ein besseres Leben schaffen	
Etwas finden, in dem du gut bist	
Ein guter Vater sein	
Football	
(Vom Spieler festgelegt)	
VORFÄLLE VON STA-VERLUST OHNE FOLGEN	
Gewalt <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> angepasst Hilfllosigkeit <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> angepasst	

FERTIGKEITEN					
Anthropologie	0 %	HUMINT	10 %	Schwimmen	20 %
Archäologie	0 %	Kriminologie	10 %	SIGINT	0 %
Artillerie	0 %	Kunst:	0 %	Sprengstoffe	40 %
Athletik	70 %			Überlebenskunst	10 %
Ausweichen	50 %	Lotsen und lenken:	0 %	Überreden	30 %
Auto fahren	40 %			Unnatürlich	0 %
Buchhaltung	10 %	Medizin	0 %	Verkleiden	10 %
Bürokratie	30 %	Militärwissen.:	40 %	Wachsamkeit	50 %
Chirurgie	0 %			Land	Waffenloser Kampf
Computerwissen.	0 %	Nahkampfwaffen	50 %	Wissenschaften:	0 %
Erkunden	20 %	Navigation	40 %		
Erste Hilfe	50 %	Okkultismus	10 %	Sprachen & Sonstiges:	
Forensik	0 %	Pharmazie	0 %		
Geschichte	10 %	Psychotherapie	10 %		
Gesetzeskunde	0 %	Reiten	10 %		
Handwerk:	0 %	Schusswaffen	50 %		
		Schwere Maschinen	50 %		
Heimlichkeit	10 %	Schwere Waffen	60 %		

PERSÖNLICHES	NAME UND RANG Private First Class Tony „Rambam“ Vincenzo		PROFESSION UND ARBEITGEBER Rifleman, U.S. Army	
	GESCHLECHT <input type="checkbox"/> W <input checked="" type="checkbox"/> M <input type="checkbox"/> _____	ALTER 20	ÄUSSERLICHE BESCHREIBUNG Kaukasisch, spindeldürr, zappelig, dunkelbraune Haare und Augen	

BEMERKUNGEN	PERSÖNLICHE DETAILS Du warst zu jung, um dich zu verpflichten, nachdem deine Großmutter am 11. September getötet worden war, bevor deine Familie nach Florida gezogen ist, aber du wolltest es tun. Selbst nach all diesen Jahren konntest du es du deine Chance nicht erwarten, es diesen Kerlen heimzuzahlen, die diese Flugzeuge zum Absturz gebracht haben. Natürlich hast du Berichte gelesen und Videos gesehen, die alles auf den Kopf gestellt haben. Steckte al-Quaida hinter dem 11. September oder war es die CIA? Oder hatte die CIA alles in Bewegung auf Befehl von Dick Cheney oder im Auftrag von Halliburton und der Trilateralen Kommission in Bewegung gesetzt und al-Quaida genutzt, um den Abzug zu drücken? Wer weiß schon, was man glauben soll? Hier zu sein, in Afghanistan, das ist real. Die Arschlöcher, die deinen Stützpunkt mit Mörsern beschießen, sind real. Du hast einen Typen getroffen, dem die Nase abgeschnitten wurde, weil er Mädchen das Lesen beigebracht hat. Er war so real wie Krebs. Diese Arschlöcher mögen keine al-Qaida-Arschlöcher sein, aber sie spielen alle in der gleichen Liga. So hoch oben ist Afghanistan eiskalt und karg und so urtümlich, dass man es kaum glauben kann. Man wird hier schon etwas Gutes tun. Es ist schwer vorstellbar, dass es an einem Ort, der so ausgezehrt und veraltet ist, noch schlimmer werden könnte. Clifton versucht, dich bei Laune zu halten, was Chuckles nur noch mehr Stoff für seine Witze liefert. Eines Tages kam dir der Gedanke, dass auch die Taliban jemanden wie Chuckles auf ihrer Seite haben könnten, und das war kein beruhigender Gedanke. Kryptowicz bellt nur Befehle, als wärst du ein Teil in seiner Maschine. Hoagie ist in Ordnung. Ihr beide übernachtet manchmal zusammen im Zelt. Wenn es anfängt zu schneien, ist der Kerl wie ein Heizlüfter.		AUSRÜSTUNG UND NOTIZEN Kampfausrüstung Marschgepäck M4-Karabiner mit M68-Nahkampfviseur (+20 % Bonus auf das Treffen, solange Rambam seit seiner letzten Aktion keinen Schaden erlitten hat) Sechs M4-Magazine Zwei M67-Splittergranaten (+20 % Bonus auf das Treffen mit Explosionsradius, in Angriffswahrscheinlichkeit enthalten) WAS DU ZU DEN ANDEREN JUNGS SAGST <i>SGT. GEORDAIN KRYPTOWICZ, EINSATZLEITER:</i> „Noch schneller und wir geraten ins Schleudern, Sarge!“ <i>CPL. RAY CLIFTON („RIGHT STUFF“), TEAMLEITER:</i> „Himmel, mir geht’s gut! Ich werde den M-ATV fahren. Gut, ja, ich werde fahren.“ <i>SPC. CHARLES HURT („CHUCKLES“), AUTOMATIK-SCHÜTZE:</i> „Das ist nicht witzig, Mann, das ist einfach nur widerlich.“ <i>SPC. HARLAN SAMUELSON („HOAGIE“), GRENADIER-SCHÜTZE:</i> „Wie bleibst du nur so warm? Stoffwechsel? So einen sollte ich mir auch zulegen!“	
	SPEZIALTRAINING		FERTIGKEIT ODER ATTRIBUT	

AUSRÜSTUNG	WAFFE	WERT %	SCHADEN	PANZERBRECHEND	REICHW.
	Waffenlos	50%	1W4 – 1		
	M4-Karabiner	70%	1W12 (10 % Tödlichkeit bei Salve)	3	100 m
	M9-Pistole	70%	1W10		15 m
	M9-Bajonett	50%	1W6 (1W8 wenn befestigt)	3	
	M67-Splittergranate	70%	15 % Tödlichkeit		20 m
PANZERUNG 6 Punkte durch Taktische Körperpanzerung und Kevlar-Helm. Körperpanzerung kann Schaden reduzieren außer durch Genaue Angriffe und bei Tödlichkeitsproben.					

VERLETZUNGEN	WUNDEN UND KRANKHEITEN	
	Wurde nach der letzten Verwundung Erste Hilfe angewendet? <input type="checkbox"/> Ja: Nur Medizin, Chirurgie oder lange Rast kann weiterhelfen.	

ATTRIBUTE UND ABGELEITETE WERTE					
ATTRIBUT	WERT	×5	ABGELEITETE WERTE	MAX	AKTUELL
Stärke (STÄ)	11	55 %	Trefferpunkte (TP)	11	
Konstitution (KON)	11	55 %	Willenskraftpunkte (WP)	13	
Geschickl. (GES)	16	80 %	Stabilitätspunkte (STA)	65	
Intelligenz (INT)	9	45 %	Belastungsgrenze (BG)		52
Macht (MAC)	13	65 %			
Charisma (CHA)	12	60 %			

PSYCHOLOGISCHE WERTE	
BINDUNGEN	WERT
Doom School	12
Mom und Dad (Hope und Michael)	12
Schwester (Mina)	12
Bester Freund aus der Highschool (Terry)	12
MOTIVATIONEN UND SYNDROME Nach Florida zurückkehren Den 11. September rächen Die Wehrlosen schützen Verschwörungstheorien (Vom Spieler festgelegt)	
VORFÄLLE VON STA-VERLUST OHNE FOLGEN Gewalt <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <i>angepasst</i> Hilfllosigkeit <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <i>angepasst</i>	

FERTIGKEITEN					
Anthropologie	0 %	HUMINT	10 %	Schwimmen	30 %
Archäologie	0 %	Kriminologie	10 %	SIGINT	0 %
Artillerie	0 %	Kunst:	40 %	Sprengstoffe	0 %
Athletik	50 %			Rappen	Überlebenskunst
Ausweichen	50 %	Lotsen und lenken:	0 %	Überreden	20 %
Auto fahren	20 %			Unnatürlich	0 %
Buchhaltung	10 %	Medizin	0 %	Verkleiden	10 %
Bürokratie	10 %	Militärwissen.:	30 %	Wachsamkeit	50 %
Chirurgie	0 %			Land	Waffenloser Kampf
Computerwissen.	0 %	Nahkampfwaffen	50 %	Wissenschaften:	0 %
Erkunden	20 %	Navigation	50 %		
Erste Hilfe	30 %	Okkultismus	40 %	Sprachen & Sonstiges:	
Forensik	0 %	Pharmazie	0 %		
Geschichte	10 %	Psychotherapie	10 %		
Gesetzeskunde	0 %	Reiten	10 %		
Handwerk:	40 %	Schusswaffen	70 %		
		Schwere Maschinen	60 %		
Heimlichkeit	40 %	Schwere Waffen	40 %		

DIES IST EIN WERK DER FIKTION

PERSÖNLICHES	NAME UND RANG Janelle G. Baker, M.D.		PROFESSION UND ARBEITGEBER Ärztin, CDC Emergency Operations Center	
	GESCHLECHT <input checked="" type="checkbox"/> W <input type="checkbox"/> M <input type="checkbox"/> _____	ALTER 39	ÄUSSERLICHE BESCHREIBUNG	

BEMERKUNGEN	PERSÖNLICHE DETAILS Das Emergency Operations Center ist die Krisenreaktionsabteilung des Office of Public Health Preparedness and Response der CDC. Ihre Experten können innerhalb von Stunden auf einen Notfall reagieren und eine umfassende Strategie entwickeln. <i>TRAGE DIE DETAILS EIN:</i> Arbeite mit der Einsatzleitung und den anderen Spielern zusammen, um die Beschreibung, die Bindungen und die Beweggründe dieses Charakters zu entwickeln. Sprich dann mit den anderen Spielern über ihre Charaktere und entscheide, was dieser Charakter über die anderen denkt.		AUSRÜSTUNG UND NOTIZEN <i>GO-BAG:</i> Ein reisefertiger Koffer mit Kleidung, Hygieneartikeln, notwendigen Medikamenten, persönlicher Schutzausrüstung wie Handschuhen, Masken und Schutzbrillen, Klebeband für Reparaturen an den Chemikalienschutzanzügen und eine CDC-Kreditkarte für die Reisekosten. <i>COMPUTER UND HANDY:</i> Ein robuster Laptop mit Satelliten-Uplink, ein Satellitentelefon und ein High-End-Smartphone. Diese bieten eine umfangreiche professionelle Bibliothek.	
	SPEZIALTRAINING		FERTIGKEIT ODER ATTRIBUT	

AUSRÜSTUNG	WAFFE	WERT %	SCHADEN	PANZERBRECHEND	REICHW.
	Waffenlos	40 %	1W4 - 1		
PANZERUNG					
Körperpanzerung kann Schaden reduzieren außer durch Genaue Angriffe und bei Tödlichkeitsproben.					

VERLETZUNGEN	WUNDEN UND KRANKHEITEN				
	Wurde nach der letzten Verwundung Erste Hilfe angewendet? <input type="checkbox"/> Ja: Nur Medizin, Chirurgie oder lange Rast kann weiterhelfen.				

ATTRIBUTE UND ABGELEITETE WERTE					
ATTRIBUT	WERT	×5	ABGELEITETE WERTE	MAX	AKTUELL
Stärke (STÄ)	9	45 %	Trefferpunkte (TP)	10	
Konstitution (KON)	10	50 %	Willenskraftpunkte (WP)	13	
Geschickl. (GES)	13	65 %	Stabilitätspunkte (STA)	99	63
Intelligenz (INT)	16	80 %	Belastungsgrenze (BG)		52
Macht (MAC)	13	65 %			
Charisma (CHA)	11	55 %			

PSYCHOLOGISCHE WERTE	
BINDUNGEN	WERT
	11
	11
	11

MOTIVATIONEN UND SYNDROME
 Teilweise auf Gewalt eingestellt: Du bestehst automatisch Proben auf geistige Stabilität, wenn es darum geht, Leichen und Blut zu sehen und damit zu arbeiten, aber nicht, wenn es darum geht, Gewalt auszuüben.

VORFÄLLE VON STA-VERLUST OHNE FOLGEN

Gewalt *angepasst* Hilflosigkeit *angepasst*

FERTIGKEITEN					
Anthropologie	0 %	HUMINT	70 %	Schwimmen	20 %
Archäologie	0 %	Kriminologie	10 %	SIGINT	0 %
Artillerie	0 %	Kunst:	0 %	Sprengstoffe	0 %
Athletik	30 %			Überlebenskunst	10 %
Ausweichen	30 %	Lotsen und lenken:	0 %	Überreden	40 %
Auto fahren	40 %			Unnatürlich	0 %
Buchhaltung	30 %	Medizin	60 %	Verkleiden	10 %
Bürokratie	50 %	Militärwissen.:	0 %	Wachsamkeit	20 %
Chirurgie	0 %			Waffenloser Kampf	40 %
Computerwissen.	0 %	Nahkampfwaffen	30 %	Wissenschaften:	60 %
Erkunden	40 %	Navigation	30 %	Biologie	
Erste Hilfe	60 %	Okkultismus	10 %	Sprachen & Sonstiges:	
Forensik	0 %	Pharmazie	70 %	Wissenschaften:	
Geschichte	10 %	Psychotherapie	60 %	(Umwelt)	50 %
Gesetzeskunde	0 %	Reiten	10 %	(Ökologie)	50 %
Handwerk:	0 %	Schusswaffen	20 %		
		Schwere Maschinen	30 %		
Heimlichkeit	10 %	Schwere Waffen	0 %		

PERSÖNLICHES	NAME UND RANG Cedrick K. Henderson, M.D.		PROFESSION UND ARBEITGEBER Arzt, CDC Emergency Operations Center
	GESCHLECHT <input type="checkbox"/> W <input checked="" type="checkbox"/> M <input type="checkbox"/> _____	ALTER 42	ÄUSSERLICHE BESCHREIBUNG

BEMERKUNGEN	PERSÖNLICHE DETAILS Das Emergency Operations Center ist die Krisenreaktionsabteilung des Office of Public Health Preparedness and Response der CDC. Ihre Experten können innerhalb von Stunden auf einen Notfall reagieren und eine umfassende Strategie entwickeln. <i>TRAGE DIE DETAILS EIN:</i> Arbeite mit der Einsatzleitung und den anderen Spielern zusammen, um die Beschreibung, die Bindungen und die Beweggründe dieses Charakters zu entwickeln. Sprich dann mit den anderen Spielern über ihre Charaktere und entscheide, was dieser Charakter über die anderen denkt.	AUSRÜSTUNG UND NOTIZEN <i>GO-BAG:</i> Ein reisefertiger Koffer mit Kleidung, Hygieneartikeln, notwendigen Medikamenten, persönlicher Schutzausrüstung wie Handschuhen, Masken und Schutzbrillen, Klebeband für Reparaturen an den Chemikalienschutzanzügen und eine CDC-Kreditkarte für die Reisekosten. <i>COMPUTER UND HANDY:</i> Ein robuster Laptop mit Satelliten-Uplink, ein Satellitentelefon und ein High-End-Smartphone. Diese bieten eine umfangreiche professionelle Bibliothek.							
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>SPEZIALTRAINING</th> <th>FERTIGKEIT ODER ATTRIBUT</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> </tbody> </table>	SPEZIALTRAINING	FERTIGKEIT ODER ATTRIBUT						
SPEZIALTRAINING	FERTIGKEIT ODER ATTRIBUT								

AUSRÜSTUNG	WAFFE	WERT %	SCHADEN	PANZERBRECHEND	REICHW.
	Waffenlos	40 %	1W4 - 1		
PANZERUNG					
Körperpanzerung kann Schaden reduzieren außer durch Genaue Angriffe und bei Tödlichkeitsproben.					

VERLETZUNGEN	WUNDEN UND KRANKHEITEN
	Wurde nach der letzten Verwundung Erste Hilfe angewendet? <input type="checkbox"/> Ja: Nur Medizin, Chirurgie oder lange Rast kann weiterhelfen.

ATTRIBUTE UND ABGELEITETE WERTE					
ATTRIBUT	WERT	×5	ABGELEITETE WERTE	MAX	AKTUELL
Stärke (STÄ)	10	50 %	Trefferpunkte (TP)	12	
Konstitution (KON)	13	65 %	Willenskraftpunkte (WP)	12	
Geschickl. (GES)	12	60 %	Stabilitätspunkte (STA)	99	58
Intelligenz (INT)	15	80 %	Belastungsgrenze (BG)		48
Macht (MAC)	12	60 %			
Charisma (CHA)	10	50 %			

PSYCHOLOGISCHE WERTE	
BINDUNGEN	WERT
	10
	10
	10

MOTIVATIONEN UND SYNDROME
 Teilweise auf Gewalt eingestellt: Du bestehst automatisch Proben auf geistige Stabilität, wenn es darum geht, Leichen und Blut zu sehen und damit zu arbeiten, aber nicht, wenn es darum geht, Gewalt auszuüben.

VORFÄLLE VON STA-VERLUST OHNE FOLGEN

Gewalt *angepasst* Hilfllosigkeit *angepasst*

FERTIGKEITEN					
Anthropologie	0 %	HUMINT	10 %	Schwimmen	40 %
Archäologie	0 %	Kriminologie	10 %	SIGINT	0 %
Artillerie	0 %	Kunst:	0 %	Sprengstoffe	0 %
Athletik	50 %			Überlebenskunst	10 %
Ausweichen	50 %	Lotsen und lenken:	40 %	Überreden	40 %
Auto fahren	20 %			Boot	Unnatürlich
Buchhaltung	10 %	Medizin	60 %	Verkleiden	10 %
Bürokratie	50 %	Militärwissen.:	0 %	Wachsamkeit	40 %
Chirurgie	0 %			Waffenloser Kampf	40 %
Computerwissen.	0 %	Nahkampfaffen	0 %	Wissenschaften:	60 %
Erkunden	40 %	Navigation	50 %	Biologie	
Erste Hilfe	60 %	Okkultismus	10 %	Sprachen & Sonstiges:	
Forensik	0 %	Pharmazie	0 %	Wissenschaften:	
Geschichte	10 %	Psychotherapie	10 %	(Genetik)	50 %
Gesetzeskunde	0 %	Reiten	10 %	(Immunologie)	50 %
Handwerk:	0 %	Schusswaffen	20 %	(Meeresbiologie)	50 %
		Schwere Maschinen	10 %		
Heimlichkeit	10 %	Schwere Waffen	0 %		

PERSÖNLICHES	NAME UND RANG Billie B. Jester, M.D.		PROFESSION UND ARBEITGEBER Ärztin, CDC Emergency Operations Center	
	GESCHLECHT <input checked="" type="checkbox"/> W <input type="checkbox"/> M <input type="checkbox"/> _____	ALTER 51	ÄUSSERLICHE BESCHREIBUNG	

BEMERKUNGEN	PERSÖNLICHE DETAILS Das Emergency Operations Center ist die Krisenreaktionsabteilung des Office of Public Health Preparedness and Response der CDC. Ihre Experten können innerhalb von Stunden auf einen Notfall reagieren und eine umfassende Strategie entwickeln. <i>TRAGE DIE DETAILS EIN:</i> Arbeite mit der Einsatzleitung und den anderen Spielern zusammen, um die Beschreibung, die Bindungen und die Beweggründe dieses Charakters zu entwickeln. Sprich dann mit den anderen Spielern über ihre Charaktere und entscheide, was dieser Charakter über die anderen denkt.		AUSRÜSTUNG UND NOTIZEN <i>GO-BAG:</i> Ein reisefertiger Koffer mit Kleidung, Hygieneartikeln, notwendigen Medikamenten, persönlicher Schutzausrüstung wie Handschuhen, Masken und Schutzbrillen, Klebeband für Reparaturen an den Chemikalienschutzanzügen und eine CDC-Kreditkarte für die Reisekosten. <i>COMPUTER UND HANDY:</i> Ein robuster Laptop mit Satelliten-Uplink, ein Satellitentelefon und ein High-End-Smartphone. Diese bieten eine umfangreiche professionelle Bibliothek.	
	SPEZIALTRAINING		FERTIGKEIT ODER ATTRIBUT	

AUSRÜSTUNG	WAFFE	WERT %	SCHADEN	PANZERBRECHEND	REICHW.
	Waffenlos	40 %	1W4 - 1		
PANZERUNG					
Körperpanzerung kann Schaden reduzieren außer durch Genaue Angriffe und bei Tödlichkeitsproben.					

VERLETZUNGEN	WUNDEN UND KRANKHEITEN				
	Wurde nach der letzten Verwundung Erste Hilfe angewendet? <input type="checkbox"/> Ja: Nur Medizin, Chirurgie oder lange Rast kann weiterhelfen.				

ATTRIBUTE UND ABGELEITETE WERTE					
ATTRIBUT	WERT	×5	ABGELEITETE WERTE	MAX	AKTUELL
Stärke (STÄ)	10	50 %	Trefferpunkte (TP)	10	
Konstitution (KON)	10	50 %	Willenskraftpunkte (WP)	14	
Geschickl. (GES)	12	60 %	Stabilitätspunkte (STA)	99	68
Intelligenz (INT)	16	80 %	Belastungsgrenze (BG)		56
Macht (MAC)	14	70 %			
Charisma (CHA)	10	50 %			

PSYCHOLOGISCHE WERTE	
BINDUNGEN	WERT
	10
	10
	10

MOTIVATIONEN UND SYNDROME
 Teilweise auf Gewalt eingestellt: Du bestehst automatisch Proben auf geistige Stabilität, wenn es darum geht, Leichen und Blut zu sehen und damit zu arbeiten, aber nicht, wenn es darum geht, Gewalt auszuüben.

VORFÄLLE VON STA-VERLUST OHNE FOLGEN

Gewalt *angepasst* Hilflosigkeit *angepasst*

FERTIGKEITEN					
Anthropologie	0 %	HUMINT	10 %	Schwimmen	20 %
Archäologie	0 %	Kriminologie	10 %	SIGINT	0 %
Artillerie	0 %	Kunst:	0 %	Sprengstoffe	0 %
Athletik	30 %			Überlebenskunst	10 %
Ausweichen	30 %	Lotsen und lenken:	0 %	Überreden	60 %
Auto fahren	20 %			Unnatürlich	0 %
Buchhaltung	10 %	Medizin	80 %	Verkleiden	10 %
Bürokratie	50 %	Militärwissen.:	0 %	Wachsamkeit	40 %
Chirurgie	70 %			Waffenloser Kampf	40 %
Computerwissen.	0 %	Nahkampfaffen	30 %	Wissenschaften:	60 %
Erkunden	40 %	Navigation	10 %	Biologie	
Erste Hilfe	80 %	Okkultismus	10 %	Sprachen & Sonstiges:	
Forensik	50 %	Pharmazie	70 %	Wissenschaften	50 %
Geschichte	10 %	Psychotherapie	10 %	(Mikrobiologie)	
Gesetzeskunde	40 %	Reiten	10 %		
Handwerk:	0 %	Schusswaffen	20 %		
		Schwere Maschinen	10 %		
Heimlichkeit	10 %	Schwere Waffen	0 %		

PERSÖNLICHES	NAME UND RANG Dustin A. Roth		PROFESSION UND ARBEITGEBER Assistant Program Manager, CDC Emergency Operations Center	
	GESCHLECHT <input type="checkbox"/> W <input checked="" type="checkbox"/> M <input type="checkbox"/> _____	ALTER 40	ÄUSSERLICHE BESCHREIBUNG	

BEMERKUNGEN	PERSÖNLICHE DETAILS Du hilfst dabei, eine Organisation zu leiten. Jemand muss die Finanzierung sichern, Ressourcen verwalten und Kontakte knüpfen, diese Person bist du. Du beaufsichtigst ein Budget und bist dafür verantwortlich, wie dein Programm aufrechterhalten wird und wohin das Geld fließt. Organisationen entdecken die erstaunlichsten Dinge bei ihrem Streben nach Profit oder dem Gemeinwohl. Das Emergency Operations Center ist die Krisenreaktionsabteilung des Office of Public Health Preparedness and Response der CDC. Ihre Experten können innerhalb von Stunden auf einen Notfall reagieren und eine umfassende Strategie entwickeln. <i>TRAGE DIE DETAILS EIN:</i> Arbeite mit der Einsatzleitung und den anderen Spielern zusammen, um die Beschreibung, die Bindungen und die Beweggründe dieses Charakters zu entwickeln. Sprich dann mit den anderen Spielern über ihre Charaktere und entscheide, was dieser Charakter über die anderen denkt.		AUSRÜSTUNG UND NOTIZEN <i>GO-BAG:</i> Ein reisefertiger Koffer mit Kleidung, Hygieneartikeln, notwendigen Medikamenten, persönlicher Schutzausrüstung wie Handschuhen, Masken und Schutzbrillen, Klebeband für Reparaturen an den Chemikalienschutzanzügen und eine CDC-Kreditkarte für die Reisekosten. <i>COMPUTER UND HANDY:</i> Ein robuster Laptop mit Satelliten-Uplink, ein Satellitentelefon und ein High-End-Smartphone. Diese bieten eine umfangreiche professionelle Bibliothek.	
	SPEZIALTRAINING		FERTIGKEIT ODER ATTRIBUT	

AUSRÜSTUNG	WAFFE	WERT %	SCHADEN	PANZERBRECHEND	REICHW.
	Waffenlos	40 %	1W4 - 1		
PANZERUNG					
Körperpanzerung kann Schaden reduzieren außer durch Genaue Angriffe und bei Tödlichkeitsproben.					

VERLETZUNGEN	WUNDEN UND KRANKHEITEN				
	Wurde nach der letzten Verwundung Erste Hilfe angewendet? <input type="checkbox"/> Ja: Nur Medizin, Chirurgie oder lange Rast kann weiterhelfen.				

ATTRIBUTE UND ABGELEITETE WERTE					
ATTRIBUT	WERT	×5	ABGELEITETE WERTE	MAX	AKTUELL
Stärke (STÄ)	10	50 %	Trefferpunkte (TP)	10	
Konstitution (KON)	10	50 %	Willenskraftpunkte (WP)	12	
Geschickl. (GES)	10	50 %	Stabilitätspunkte (STA)	99	58
Intelligenz (INT)	15	75 %	Belastungsgrenze (BG)		48
Macht (MAC)	12	60 %			
Charisma (CHA)	15	75 %			

PSYCHOLOGISCHE WERTE	
BINDUNGEN	WERT
	15
	15
	15
	15

MOTIVATIONEN UND SYNDROME
Teilweise auf Gewalt eingestellt: Du bestehst automatisch Proben auf geistige Stabilität, wenn es darum geht, Leichen und Blut zu sehen und damit zu arbeiten, aber nicht, wenn es darum geht, Gewalt auszuüben.

VORFÄLLE VON STA-VERLUST OHNE FOLGEN
Gewalt <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> angepasst Hilflosigkeit <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> angepasst

FERTIGKEITEN					
Anthropologie	30 %	HUMINT	50 %	Schwimmen	20 %
Archäologie	0 %	Kriminologie	30 %	SIGINT	0 %
Artillerie	0 %	Kunst:	0 %	Sprengstoffe	0 %
Athletik	30 %			Überlebenskunst	10 %
Ausweichen	30 %	Lotsen und lenken:	0 %	Überreden	70 %
Auto fahren	20 %			Unnatürlich	0 %
Buchhaltung	80 %	Medizin	0 %	Verkleiden	10 %
Bürokratie	80 %	Militärwissen.:	0 %	Wachsamkeit	20 %
Chirurgie	0 %			Waffenloser Kampf	40 %
Computerwissen.	50 %	Nahkampfaffen	30 %	Wissenschaften:	0 %
Erkunden	40 %	Navigation	10 %		
Erste Hilfe	10 %	Okkultismus	10 %	Sprachen & Sonstiges:	
Forensik	0 %	Pharmazie	0 %	Sprache (Französisch) 50 %	
Geschichte	40 %	Psychotherapie	10 %		
Gesetzeskunde	60 %	Reiten	10 %		
Handwerk:	0 %	Schusswaffen	20 %		
		Schwere Maschinen	10 %		
Heimlichkeit	10 %	Schwere Waffen	0 %		

PERSÖNLICHES	NAME UND RANG Maria R. Jacob, Ph.D.		PROFESSION UND ARBEITGEBER Wissenschaftlerin, CDC Emergency Operations Center
	GESCHLECHT <input checked="" type="checkbox"/> W <input type="checkbox"/> M <input type="checkbox"/> _____	ALTER 45	ÄUSSERLICHE BESCHREIBUNG

BEMERKUNGEN	PERSÖNLICHE DETAILS Das Emergency Operations Center ist die Krisenreaktionsabteilung des Office of Public Health Preparedness and Response der CDC. Ihre Experten können innerhalb von Stunden auf einen Notfall reagieren und eine umfassende Strategie entwickeln. <i>TRAGE DIE DETAILS EIN:</i> Arbeite mit der Einsatzleitung und den anderen Spielern zusammen, um die Beschreibung, die Bindungen und die Beweggründe dieses Charakters zu entwickeln. Sprich dann mit den anderen Spielern über ihre Charaktere und entscheide, was dieser Charakter über die anderen denkt.	AUSRÜSTUNG UND NOTIZEN <i>GO-BAG:</i> Ein reisefertiger Koffer mit Kleidung, Hygieneartikeln, notwendigen Medikamenten, persönlicher Schutzausrüstung wie Handschuhen, Masken und Schutzbrillen, Klebeband für Reparaturen an den Chemikalienschutzanzügen und eine CDC-Kreditkarte für die Reisekosten. <i>COMPUTER UND HANDY:</i> Ein robuster Laptop mit Satelliten-Uplink, ein Satellitentelefon und ein High-End-Smartphone. Diese bieten eine umfangreiche professionelle Bibliothek.							
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>SPEZIALTRAINING</th> <th>FERTIGKEIT ODER ATTRIBUT</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> </tbody> </table>	SPEZIALTRAINING	FERTIGKEIT ODER ATTRIBUT						
SPEZIALTRAINING	FERTIGKEIT ODER ATTRIBUT								

AUSRÜSTUNG	WAFFE	WERT %	SCHADEN	PANZERBRECHEND	REICHW.
	Waffenlos	60 %	1W4 - 1		
PANZERUNG					
Körperpanzerung kann Schaden reduzieren außer durch Genaue Angriffe und bei Tödlichkeitsproben.					

VERLETZUNGEN	WUNDEN UND KRANKHEITEN
	Wurde nach der letzten Verwundung Erste Hilfe angewendet? <input type="checkbox"/> Ja: Nur Medizin, Chirurgie oder lange Rast kann weiterhelfen.

ATTRIBUTE UND ABGELEITETE WERTE					
ATTRIBUT	WERT	×5	ABGELEITETE WERTE	MAX	AKTUELL
Stärke (STÄ)	13	65 %	Trefferpunkte (TP)	12	
Konstitution (KON)	10	50 %	Willenskraftpunkte (WP)	13	
Geschickl. (GES)	12	60 %	Stabilitätspunkte (STA)	99	63
Intelligenz (INT)	14	85 %	Belastungsgrenze (BG)		52
Macht (MAC)	13	65 %			
Charisma (CHA)	10	50 %			

PSYCHOLOGISCHE WERTE	
BINDUNGEN	WERT
	10
	10
	10
	10

MOTIVATIONEN UND SYNDROME
 Teilweise auf Gewalt eingestellt: Du bestehst automatisch Proben auf geistige Stabilität, wenn es darum geht, Leichen und Blut zu sehen und damit zu arbeiten, aber nicht, wenn es darum geht, Gewalt auszuüben.

VORFÄLLE VON STA-VERLUST OHNE FOLGEN

Gewalt *angepasst* Hilflosigkeit *angepasst*

FERTIGKEITEN					
Anthropologie	0 %	HUMINT	10 %	Schwimmen	20 %
Archäologie	0 %	Kriminologie	10 %	SIGINT	0 %
Artillerie	0 %	Kunst:	0 %	Sprengstoffe	0 %
Athletik	50 %			Überlebenskunst	10 %
Ausweichen	50 %	Lotsen und lenken:	0 %	Überreden	40 %
Auto fahren	20 %			Unnatürlich	0 %
Buchhaltung	40 %	Medizin	0 %	Verkleiden	10 %
Bürokratie	40 %	Militärwissen.:	0 %	Wachsamkeit	20 %
Chirurgie	0 %			Waffenloser Kampf	60 %
Computerwissen.	40 %	Nahkampfaffen	50 %	Wissenschaften:	80 %
Erkunden	40 %	Navigation	10 %	Biochemie	
Erste Hilfe	10 %	Okkultismus	10 %	Sprachen & Sonstiges:	
Forensik	0 %	Pharmazie	0 %	Wissensch. (Physik)	50 %
Geschichte	10 %	Psychotherapie	10 %	Wissensch. (Chemie)	50 %
Gesetzeskunde	0 %	Reiten	10 %	Sprache (Spanisch)	40 %
Handwerk:	0 %	Schusswaffen	20 %	Sprache (Latein)	40 %
		Schwere Maschinen	10 %	Sprache (Griechisch)	40 %
Heimlichkeit	10 %	Schwere Waffen	0 %		

DIES IST EIN WERK DER FIKTION

PERSÖNLICHES	NAME UND RANG John S. Neuman, Ph.D.		PROFESSION UND ARBEITGEBER Wissenschaftler, CDC Emergency Operations Center
	GESCHLECHT <input type="checkbox"/> W <input checked="" type="checkbox"/> M <input type="checkbox"/> _____	ALTER 37	ÄUSSERLICHE BESCHREIBUNG

BEMERKUNGEN	PERSÖNLICHE DETAILS Das Emergency Operations Center ist die Krisenreaktionsabteilung des Office of Public Health Preparedness and Response der CDC. Ihre Experten können innerhalb von Stunden auf einen Notfall reagieren und eine umfassende Strategie entwickeln. <i>TRAGE DIE DETAILS EIN:</i> Arbeite mit der Einsatzleitung und den anderen Spielern zusammen, um die Beschreibung, die Bindungen und die Beweggründe dieses Charakters zu entwickeln. Sprich dann mit den anderen Spielern über ihre Charaktere und entscheide, was dieser Charakter über die anderen denkt.	AUSRÜSTUNG UND NOTIZEN <i>GO-BAG:</i> Ein reisefertiger Koffer mit Kleidung, Hygieneartikeln, notwendigen Medikamenten, persönlicher Schutzausrüstung wie Handschuhen, Masken und Schutzbrillen, Klebeband für Reparaturen an den Chemikalienschutzanzügen und eine CDC-Kreditkarte für die Reisekosten. <i>COMPUTER UND HANDY:</i> Ein robuster Laptop mit Satelliten-Uplink, ein Satellitentelefon und ein High-End-Smartphone. Diese bieten eine umfangreiche professionelle Bibliothek.							
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>SPEZIALTRAINING</th> <th>FERTIGKEIT ODER ATTRIBUT</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> </tbody> </table>	SPEZIALTRAINING	FERTIGKEIT ODER ATTRIBUT						
SPEZIALTRAINING	FERTIGKEIT ODER ATTRIBUT								

AUSRÜSTUNG	WAFFE	WERT %	SCHADEN	PANZERBRECHEND	REICHW.
	Waffenlos	40 %	1W4 - 1		
PANZERUNG					
Körperpanzerung kann Schaden reduzieren außer durch Genaue Angriffe und bei Tödlichkeitsproben.					

VERLETZUNGEN	WUNDEN UND KRANKHEITEN
	Wurde nach der letzten Verwundung Erste Hilfe angewendet? <input type="checkbox"/> Ja: Nur Medizin, Chirurgie oder lange Rast kann weiterhelfen.

ATTRIBUTE UND ABGELEITETE WERTE					
ATTRIBUT	WERT	×5	ABGELEITETE WERTE	MAX	AKTUELL
Stärke (STÄ)	10	50 %	Trefferpunkte (TP)	10	
Konstitution (KON)	10	50 %	Willenskraftpunkte (WP)	14	
Geschickl. (GES)	10	50 %	Stabilitätspunkte (STA)	99	68
Intelligenz (INT)	17	85 %	Belastungsgrenze (BG)		56
Macht (MAC)	14	70 %			
Charisma (CHA)	11	55 %			

PSYCHOLOGISCHE WERTE	
BINDUNGEN	WERT
	11
	11
	11
	11

MOTIVATIONEN UND SYNDROME
 Teilweise auf Gewalt eingestellt: Du bestehst automatisch Proben auf geistige Stabilität, wenn es darum geht, Leichen und Blut zu sehen und damit zu arbeiten, aber nicht, wenn es darum geht, Gewalt auszuüben.

VORFÄLLE VON STA-VERLUST OHNE FOLGEN

Gewalt *angepasst* Hilflosigkeit *angepasst*

FERTIGKEITEN					
Anthropologie	0 %	HUMINT	10 %	Schwimmen	20 %
Archäologie	0 %	Kriminologie	10 %	SIGINT	0 %
Artillerie	0 %	Kunst:	0 %	Sprengstoffe	0 %
Athletik	50 %			Überlebenskunst	30 %
Ausweichen	30 %	Lotsen und lenken:	0 %	Überreden	20 %
Auto fahren	40 %			Unnatürlich	0 %
Buchhaltung	10 %	Medizin	0 %	Verkleiden	10 %
Bürokratie	40 %	Militärwissen.:	0 %	Wachsamkeit	20 %
Chirurgie	0 %			Waffenloser Kampf	40 %
Computerwissen.	40 %	Nahkampfaffen	30 %	Wissenschaften:	80 %
Erkunden	20 %	Navigation	10 %	Mikrobiologie	
Erste Hilfe	30 %	Okkultismus	10 %	Sprachen & Sonstiges:	
Forensik	40 %	Pharmazie	0 %	Wissensch. (Biologie)	70 %
Geschichte	10 %	Psychotherapie	10 %	Wissensch. (Chemie)	50 %
Gesetzeskunde	40 %	Reiten	10 %		
Handwerk:	0 %	Schusswaffen	40 %		
		Schwere Maschinen	10 %		
Heimlichkeit	30 %	Schwere Waffen	0 %		