

LANGSAME AKTION BENUTZT

INIT



SCHNELLE AKTION BENUTZT

BEIDE AKTIONEN BENUTZT

KEINE AKTION BENUTZT

LANGSAME AKTION BENUTZT

INIT



SCHNELLE AKTION BENUTZT

BEIDE AKTIONEN BENUTZT

KEINE AKTION BENUTZT

LANGSAME AKTION BENUTZT

INIT



BEIDE AKTIONEN BENUTZT

SCHNELLE AKTION BENUTZT

KEINE AKTION BENUTZT

LANGSAME AKTION BENUTZT

INIT



BEIDE AKTIONEN BENUTZT

SCHNELLE AKTION BENUTZT

KEINE AKTION BENUTZT

LANGSAME AKTION BENUTZT

INIT



SCHNELLE AKTION BENUTZT

BEIDE AKTIONEN BENUTZT

KEINE AKTION BENUTZT

LANGSAME AKTION BENUTZT

INIT



BEIDE AKTIONEN BENUTZT

SCHNELLE AKTION BENUTZT

KEINE AKTION BENUTZT

LANGSAME AKTION BENUTZT

INIT



BEIDE AKTIONEN BENUTZT

SCHNELLE AKTION BENUTZT

KEINE AKTION BENUTZT

LANGSAME AKTION BENUTZT



BEIDE AKTIONEN BENUTZT

SCHNELLE AKTION BENUTZT

KEINE AKTION BENUTZT

LANGSAME AKTION BENUTZT



BEIDE AKTIONEN BENUTZT

SCHNELLE AKTION BENUTZT

KEINE AKTION BENUTZT

LANGSAME AKTION BENUTZT

INIT



SCHNELLE AKTION BENUTZT

BEIDE AKTIONEN BENUTZT

KEINE AKTION BENUTZT

M4A3 Dienstpistole

BONUS: +2

REICHWEITE: Mittel

SCHADEN: 1

GEWICHT: 1/2

PREIS: \$200

M4A3 Dienstpistole

BONUS: +2

REICHWEITE: Mittel

SCHADEN: 1

GEWICHT: 1/2

PREIS: \$200

Revolver .357 Magnum

BONUS: +1

REICHWEITE: Mittel

SCHADEN: 2

GEWICHT: 1

PREIS: \$300

Revolver .357 Magnum

BONUS: +1

REICHWEITE: Mittel

SCHADEN: 2

GEWICHT: 1

PREIS: \$300

Rexim RXF-M5 Außenbordpistole

BONUS: +1

GEWICHT: 1/2

SCHADEN: 1

PREIS: \$400

REICHWEITE: Mittel

BESONDERHEIT:
Panzerbrechend

Rexim RXF-M5 Außenbordpistole

BONUS: +1

GEWICHT: 1/2

SCHADEN: 1

PREIS: \$400

REICHWEITE: Mittel

BESONDERHEIT:
Panzerbrechend

Watatsumi DV-303 Bolzenschussgerät

BONUS: -

GEWICHT: 1

SCHADEN: 3

PREIS: \$400

REICHWEITE: Kurz

BESONDERHEIT:
Panzerbrechend,
Einschüssig

Watatsumi DV-303 Bolzenschussgerät

BONUS: -

GEWICHT: 1

SCHADEN: 3

PREIS: \$400

REICHWEITE: Kurz

BESONDERHEIT:
Panzerbrechend,
Einschüssig

Armat M41A Impulsgewehr

BONUS: +1

GEWICHT: 1

SCHADEN: 2

PREIS: \$1,200

REICHWEITE: Weit

BESONDERHEIT:

Panzerbrechend,

Vollautomatischer

Feuerstoß, Granatwerfer

Armat M41A Impulsgewehr

BONUS: +1

GEWICHT: 1

SCHADEN: 2

PREIS: \$1,200

REICHWEITE: Weit

BESONDERHEIT:

Panzerbrechend,

Vollautomatischer

Feuerstoß, Granatwerfer

Armat M41A Impulsgewehr

BONUS: +1

GEWICHT: 1

SCHADEN: 2

PREIS: \$1,200

REICHWEITE: Weit

BESONDERHEIT:

Panzerbrechend,

Vollautomatischer

Feuerstoß, Granatwerfer

M42A Präzisionsgewehr

BONUS: +2

GEWICHT: 1

SCHADEN: 2

PREIS: \$1,000

REICHWEITE: Extrem

BESONDERHEIT:
Panzerbrechend

Armat Modell 37A2
Pumpgun Kaliber 12

BONUS: +2

GEWICHT: 1

SCHADEN: 3

PREIS: \$500

REICHWEITE: Kurz

BESONDERHEIT:

Doppelte Panzerung

Armat Modell 37A2
Pumpgun Kaliber 12

BONUS: +2

GEWICHT: 1

SCHADEN: 3

PREIS: \$500

REICHWEITE: Kurz

**BESONDERHEIT:
Doppelte Panzerung**

SpaceSub ASSO-400 Harpunenkanone

BONUS: -

GEWICHT: 1

SCHADEN: 1

PREIS: \$300

REICHWEITE: Mittel

BESONDERHEIT:

**Doppelte Panzerung,
Einschüssig**

Armat XM99A
Phasen-Plasma-Impulsgewehr

BONUS: -

GEWICHT: 2

SCHADEN: 4

PREIS: \$20,000

REICHWEITE: Extrem

BESONDERHEIT:
Panzerbrechend,
Energieversorgung 5

Armat M41AE2 Schweres Impulsgewehr

BONUS: +1

GEWICHT: 2

SCHADEN: 3

PREIS: \$1,500

REICHWEITE: Extrem

BESONDERHEIT:
Panzerbrechend,
Vollautomatischer
Feuerstoß

Armat M41AE2 Schweres Impulsgewehr

BONUS: +1

GEWICHT: 2

SCHADEN: 3

PREIS: \$1,500

REICHWEITE: Extrem

BESONDERHEIT:
Panzerbrechend,
Vollautomatischer
Feuerstoß

M56A2 "Smartgun"

BONUS: +3

GEWICHT: 3

SCHADEN: 3

PREIS: \$6,000

REICHWEITE: Weit

BESONDERHEIT:
Panzerbrechend,
Vollautomatischer
Feuerstoß

M56A2 "Smartgun"

BONUS: +3

GEWICHT: 3

SCHADEN: 3

PREIS: \$6,000

REICHWEITE: Weit

BESONDERHEIT:
Panzerbrechend,
Vollautomatischer
Feuerstoß

M240 Verbrennungseinheit

BONUS: -

GEWICHT: 1

SCHADEN: 2

PREIS: \$500

REICHWEITE: Mittel

BESONDERHEIT:
Intensität (Feuer) 9

M240 Verbrennungseinheit

BONUS: -

GEWICHT: 1

SCHADEN: 2

PREIS: \$500

REICHWEITE: Mittel

BESONDERHEIT:
Intensität (Feuer) 9

Daihotai 8x8-Traktor

EINSATZGEBIET: Grenzkolonien

HÖCHSTGESCHWINDIGKEIT: 148 km/h

LÄNGE: 6.6 m

STANDARD-BEWAFFNUNG: Keine

M570 Gepanzerter Mannschaftstransporter

EINSATZGEBIET: USCMC-Schlachtfelder und Militärbasen im Grenzgebiet und im Outer Rim

HÖCHSTGESCHWINDIGKEIT: 150 km/h

LÄNGE: 9.2 m

STANDARD-BEWAFFNUNG:

- ▶ Phasen-Plasma-Impulskanone
- ▶ 20 mm Gatling-Kanonenturm

UD-4L "Cheyenne" Abwurfschiff

EINSATZGEBIET: USCMC-Schlachtfelder und Militärbasen an der Grenze und im Outer Rim

LÄNGE: 25.2 m

STANDARD-BEWAFFNUNG:

- ▶ 25 mm Gatling-Kanone
- ▶ Mk.16 150 mm Raketenwerfer
- ▶ 7 x Hellhound II Taktische Raketen
- ▶ 3 x Headlock Luft-zu-Luft-Raketen

MILLER, OFFICER

**STÄRKE 4, GESCHICKLICHKEIT 3,
VERSTAND 2, EMPATHIE 5**

GESUNDHEIT: 4

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

TALENT: Einberufen

**PERSÖNLICHER GEGENSTAND:
Abzeichen mit Logo von
Weyland-Yutani**

KUMPEL: Davis

RIVALE: Wilson

DAVIS, PILOT

**STÄRKE 2, GESCHICKLICHKEIT 5,
VERSTAND 3, EMPATHIE 4**

GESUNDHEIT: 2

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

TALENT: Waghalsig

**PERSÖNLICHER GEGENSTAND:
Pillenflasche, fast leer**

KUMPEL: Miller

RIVALE: -

RYE, MASCHINIST

**STÄRKE 4, GESCHICKLICHKEIT 3,
VERSTAND 4, EMPÄTHIE 3**

GESUNDHEIT: 4

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

TALENT: Abgebrüht

**PERSÖNLICHER GEGENSTAND:
Abgenutztes Foto, das den
Bruder zeigt**

KUMPEL: Cham

RIVALE: Miller

CHAM, MACHINIST

**STÄRKE 5, GESCHICKLICHKEIT 3,
VERSTAND 2, EMPATHIE 4**

GESUNDHEIT: 5

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

TALENT: Wahrer Schneid

**PERSÖNLICHER GEGENSTAND:
Rosenkranz**

KUMPEL: Rye

RIVALE: -

WILSON, KONZERNAGENT

**STÄRKE 2, GESCHICKLICHKEIT 4,
VERSTAND 3, EMPATHIE 5**

GESUNDHEIT: 2

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

TALENT: Eigene Sicherheit

**PERSÖNLICHER GEGENSTAND:
Zugangskarte**

KUMPEL: –

RIVALE: Miller

JOHNS, OFFICER

**STÄRKE 4, GESCHICKLICHKEIT 3,
VERSTAND 3, EMPATHIE 4**

GESUNDHEIT: 4

**FERTIGKEITEN: Schwere
Maschinen 1, Ausdauer 2, Fern-
kampf 2, Fahrzeuge lenken 2,
Wahrnehmung 2, Befehligen 1**

TALENT: Einberufen

**AUSRÜSTUNG: M4A3 Pistole
(1 Zusatzladung), Zugangskarte**

**INTERESSEN UND ZIELE: Einen An-
führer suchen, um ihm zu folgen
und Menschenleben zu retten.**

KUMPEL: –

RIVALE: Clayton

REID, COLONIAL MARINE

**STÄRKE 5, GESCHICKLICHKEIT 4,
VERSTAND 2, EMPATHIE 3**

GESUNDHEIT: 5

**FERTIGKEITEN: Nahkampf 3,
Schwere Maschinen 1, Fern-
kampf 3, Beweglichkeit 2,
Befehligen 1**

TALENT: Overkill

**AUSRÜSTUNG: Armat 37A2 12
Schrotflinte (2 Zusatzladungen)**

**INTERESSEN UND ZIELE: Alle
Bedrohungen der *Cronus*-Crew
ohne Rücksicht auf Verluste
und Risiken beseitigen**

KUMPEL: Johns

RIVALE: Flynn

FLYNN, ARZT

**STÄRKE 2, GESCHICKLICHKEIT 3,
VERSTAND 4, EMPATHIE 5**

GESUNDHEIT: 2

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

TALENT: Mitgefühl

**AUSRÜSTUNG: Medkit,
chirurgische Ausstattung**

**INTERESSEN UND ZIELE: Mit allen
Mitteln aus diesem Schla-
massel entkommen, auch
wenn du lügen musst.**

KUMPEL: Cooper

RIVALE: Reid

COOPER, WISSENSCHAFTLER

**STÄRKE 2, GESCHICKLICHKEIT 3,
VERSTAND 5, EMPATHIE 4**

GESUNDHEIT: 2

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

TALENT: Analysieren

**AUSRÜSTUNG: Persönliches
Data Tablet**

**INTERESSEN UND ZIELE: Auf-
passen, dass der Erreger
Draconis 26 keine Gefahr für
die Menschheit wird.**

KUMPEL: Flynn

RIVALE: Clayton

CLAYTON, KONZERNAGENT

**STÄRKE 2, GESCHICKLICHKEIT 3,
VERSTAND 4, EMPATHIE 5**

GESUNDHEIT: 2

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

TALENT: Persönliche Sicherheit

**AUSRÜSTUNG: M4A3 Pistole (2
Zusatzladungen), Zugangs-
karte**

**INTERESSEN UND Ziele: Bring
eine Probe des Erregers Draco-
nis 26 zurück zur Firma — egal,
wen du dafür töten musst.**

KUMPEL: -

RIVALE: Cooper

AVA 6, ANDROID

**STÄRKE 5, GESCHICKLICHKEIT 6,
VERSTAND 5, EMPATHIE 4**

GESUNDHEIT: 5

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

AUSRÜSTUNG: Keine

**INTERESSEN UND Ziele: Den
Menschen auf der *Cronus* da-
bei helfen zu überleben ohne
Rücksicht auf deine eigene
Sicherheit.**

KUMPEL: -

RIVALE: -

BOLAJI, OFFICER

**STÄRKE 3, GESCHICKLICHKEIT 5,
VERSTAND 3, EMPATHIE 3**

GESUNDHEIT: 3

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

TALENT: Einberufen

**AUSRÜSTUNG: Rexim RXF-M5
AUSSENBORDPISTOLE (3 Ladungen)**

**INTERESSEN UND ZIELE: Einen
Profit aus der aktuellen Situa-
tion beziehen, ohne Schiff und
Crew zu riskieren.**

KUMPEL: Pin

RIVALE: -

PIN- SÖLDNER

**STÄRKE 5, GESCHICKLICHKEIT 4,
VERSTAND 3, EMPATHIE 2**

GESUNDHEIT: 5

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

TALENT: Overkill

**AUSRÜSTUNG: Armat M41A Im-
pulsgewehr (2 Zusatzladungen)**

**INTERESSEN UND ZIELE: Bolaji
folgen und beschützen, ohne
Kosten und Risiken zu scheuen.**

KUMPEL: Bolaji

RIVALE: Bein

BEIN, PILOT

**STÄRKE 3, GESCHICKLICHKEIT 5,
VERSTAND 3, EMPATHIE 3**

GESUNDHEIT: 3

**FERTIGKEITEN: Schwere
Maschinen 2, Fernkampf 2,
Fahrzeuge lenken 3, Wahrneh-
mung 1, Befehligen 2**

TALENT: Waghalsig

**AUSRÜSTUNG: .357 Magnum
Revolver (2 Zusatzladungen)**

**INTERESSEN UND Ziele: Auf
diesem gottverdammten
Schiff einen Drink finden.**

KUMPEL: Horton

RIVALE: Pin

HORTON, MECHANIKER

**STÄRKE 2, GESCHICKLICHKEIT 4,
VERSTAND 5, EMPATHIE 3**

GESUNDHEIT: 2

FERTIGKEITEN: Beweglichkeit
2, Wahrnehmung 2, Überle-
ben 2, Comtech 3, Medizinische
Hilfe 1

TALENT: Nicht der Beachtung wert

AUSRÜSTUNG: M240 Verbren-
nungseinheit (1 Zusatzladung)

INTERESSEN UND ZIELE: Deinen
Crewfreunden der *Sotillo* dabei
helfen, hier lebend rauszukommen.

KUMPEL: Bein

RIVALE: -

HIRSCH, EX-MARINE

**STÄRKE 5, GESCHICKLICHKEIT 3,
VERSTAND 3, EMPATHIE 3**

GESUNDHEIT: 5

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

TALENT: Harte Schale

**PERSÖNLICHER GEGENSTAND:
Halskette mit Kreuz**

AUSRÜSTUNG: Schneidbrenner

**INTERESSEN UND ZIELE: Deinen
Glauben beweisen, indem du
diese Bestien ohne Gedanken
an die Risiken bekämpfst.**

KUMPEL: Sigg

RIVALE: MacWhirr

MACWHIRR, OFFICER

**STÄRKE 3, GESCHICKLICHKEIT 2,
VERSTAND 4, EMPATHIE 5**

GESUNDHEIT: 3

**FERTIGKEITEN: Beweglichkeit 1,
Fernkampf 1, Wahrnehmung 2, Com-
tech1, Befehligen 3, Manipulation 2**

TALENT: Einberufen

**PERSÖNLICHER GEGENSTAND:
Konzern-ID**

**AUSRÜSTUNG: Messer, Bolzen-
schussgerät (4 Schüsse)**

**INTERESSEN UND ZIELE: Reynolds
und Komiskey müssen für ihre
Verbrechen bezahlen.**

KUMPEL: Singleton

RIVALE: Hirsch

SIGG, WISSENSCHAFTLER

**STÄRKE 2, GESCHICKLICHKEIT 4,
VERSTAND 4, EMPATHIE 4**

GESUNDHEIT: 2

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

TALENT: Analysieren

**PERSÖNLICHER GEGENSTAND:
Laborkittel**

AUSRÜSTUNG: Medkit

**INTERESSEN UND ZIELE: Ein
lebendes Exemplar der Kreatur
bekommen und lebend von
LV-426 entkommen.**

KUMPEL: Hirsch

RIVALE: MacWhirr

SINGLETON, PILOT

**STÄRKE 4, GESCHICKLICHKEIT 5,
VERSTAND 2, EMPATHIE 3**

GESUNDHEIT: 4

**FERTIGKEITEN: Schwere Maschin-
en 1, Nahkampf 1, Fernkampf 2,
Beweglichkeit 2, Fahrzeuge lenken
2, Comtech 1, Befehligen 1**

TALENT: Waghalsig

**PERSÖNLICHER GEGENSTAND:
Spielzeugdinosaurier**

**AUSRÜSTUNG: M314
Bewegungssensor, M4A3 Dien-
stpistole (1 Zusatzladung)**

**INTERESSEN UND ZIELE: Den
Krankheitsausbruch vertuschen.**

KUMPEL: MacWhirr

RIVALE: Hirsch

HOLROYD - MASCHINIST

**STÄRKE 7, GESCHICKLICHKEIT 6,
VERSTAND 4, EMPATHIE 3**

GESUNDHEIT: 7

**FERTIGKEITEN: Schwere Maschi-
nen 3, Ausdauer 1, Fernkampf 1,
Beweglichkeit 1, Überleben 1,
Comtech 2, Medizinische Hilfe 1**

TALENT: Widerstandsfähig

**PERSÖNLICHER GEGENSTAND:
Keiner**

**AUSRÜSTUNG: Elektronische Geräte,
Samani E-Serie Armbanduhr**

**INTERESSEN UND ZIELE: Deine
Freunde retten – um jeden Preis:**

KUMPEL: Hirsch

RIVALE: Sigg