

BEIDE AKTIONEN BENUTZT

INIT



SCHNELLE AKTION BENUTZT

LANGSAME AKTION BENUTZT

KEINE AKTION BENUTZT

ALIEN-ROLLENSPIEL-KARTEN 1

BEIDE AKTIONEN BENUTZT

INIT



SCHNELLE AKTION BENUTZT

LANGSAME AKTION BENUTZT

KEINE AKTION BENUTZT

ALIEN-ROLLENSPIEL-KARTEN 1

BEIDE AKTIONEN BENUTZT

INIT



SCHNELLE AKTION BENUTZT

LANGSAME AKTION BENUTZT

KEINE AKTION BENUTZT

ALIEN-ROLLENSPIEL-KARTEN 1

BEIDE AKTIONEN BENUTZT

INIT



SCHNELLE AKTION BENUTZT

LANGSAME AKTION BENUTZT

KEINE AKTION BENUTZT

ALIEN-ROLLENSPIEL-KARTEN 1

BEIDE AKTIONEN BENUTZT

INIT



SCHNELLE AKTION BENUTZT

LANGSAME AKTION BENUTZT

KEINE AKTION BENUTZT

ALIEN-ROLLENSPIEL-KARTEN 1

BEIDE AKTIONEN BENUTZT

INIT



SCHNELLE AKTION BENUTZT

LANGSAME AKTION BENUTZT

KEINE AKTION BENUTZT

ALIEN-ROLLENSPIEL-KARTEN 1

BEIDE AKTIONEN BENUTZT

INIT



SCHNELLE AKTION BENUTZT

LANGSAME AKTION BENUTZT

KEINE AKTION BENUTZT

ALIEN-ROLLENSPIEL-KARTEN 1

BEIDE AKTIONEN BENUTZT

INIT



SCHNELLE AKTION BENUTZT

LANGSAME AKTION BENUTZT

KEINE AKTION BENUTZT

ALIEN-ROLLENSPIEL-KARTEN 1

BEIDE AKTIONEN BENUTZT

INIT



SCHNELLE AKTION BENUTZT

LANGSAME AKTION BENUTZT

KEINE AKTION BENUTZT

ALIEN-ROLLENSPIEL-KARTEN 1

BEIDE AKTIONEN BENUTZT

INIT



SCHNELLE AKTION BENUTZT

LANGSAME AKTION BENUTZT

KEINE AKTION BENUTZT

ALIEN-ROLLENSPIEL-KARTEN 1

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 M4JAE2 Schweres Impulsgewehr

BONUS: +1

GEWICHT: 2

SCHADEN: 3

PREIS: \$1,500

REICHWEITE: Extrem

BESONDERHEIT:
Panzerbrechend,
Vollautomatischer
Feuerstoß

M5bA2 "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-
tech 1, 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 Maschinen 1, Nahkampf 1, Fernkampf 2, Beweglichkeit 2, Fahrzeuge lenken 2, Comtech 1, Befehligen 1

TALENT: Waghalsig

**PERSÖNLICHER GEGENSTAND:
Spielzeugdinosaurier**

**AUSRÜSTUNG: M314
Bewegungssensor, M4A3 Dienstpistole (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