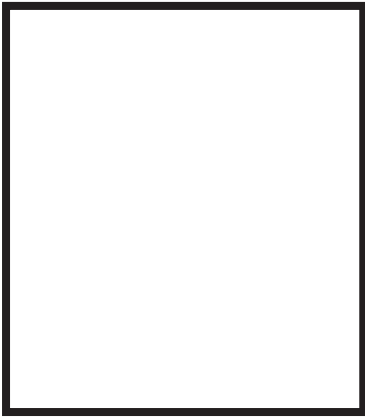


STÅRGÅTE



Archetyp: _____

Name: _____

Rasse: _____

Geschlecht: ____ Alter: _____

Größe: _____ Gewicht: _____

Äußerliche Beschreibung: _____

Hintergrund: _____

Persönlichkeit: _____

Ziele: _____

Wahlspruch: _____

Kampf

Spezialisierung: _____

Athletik

Spezialisierung: _____

Charisma

Spezialisierung: _____

Technik

Mechanik _____

Elektronik _____

Computer _____

Sprengstofftechnik _____

Waffentechnik _____

Fahrzeugtechnik _____

Stargate-Technologie _____

Goa'uld-Technologie _____

Fahrzeuge

Fuhrwerke _____

Auto/LKW _____

Seefahrt _____

Flugzeuge _____

Hubschrauber _____

Raumfahrt _____

Infiltration

Schleichen _____

Verbergen _____

Tarnen _____

Schloßknacken _____

Taschendiebstahl _____

Geistesstärke _____

Muskelkraft _____

Bildung _____

Wahrnehmung _____

Unabhängige Fertigkeiten

Charakterpunkte: _____

Waffen: _____

Schaden _____

Kurz _____

Mittel _____

Weit _____

Muni _____

Schock

☐☐☐☐

Verwundet

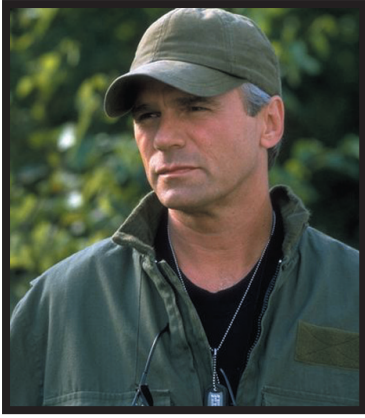
☐☐

Ausgeschaltet

☐

Tödlich verwundet

☐



USAF Team Kommandant

Du weißt mehr als jeder andere, daß das Stargate ein Fluch und ein Segen zugleich ist. Es eröffnet Wege in eine neue, größere Welt, und gibt der Menschheit die Gelegenheit, erwachsen zu werden - ob sie es nun will oder nicht. Gleichzeitig hat es wie Pandorras Büchse die Plage des Krieges über die Tau're gebracht - den Krieg gegen eine überlegenen Feind, der kein geringeres Ziel hat, als die gesamte Menschheit zu unterwerfen. Du wirst ihn nach Kräften daran hindern - und immer dafür sorgen, daß dein Team heil und gesund nach Hause kommt.

Kampf 4W
Athletik 4W
Charisma 2W+1

Technik 1W
Fahrzeuge 1W
Infiltration 2W

Geistesstärke 2W+1
Muskelkraft 3W+1
Bildung 1W
Wahrnehmung 2W

Generierungspunkte: 30

Vorteile: Freund, Rang (Colonel)

Ausrüstung: P90, M9 Pistole, Handgranaten, SGC-Einsatzrüstung



USAF Militärwissenschaftler

In deinem Körper schlagen seit jeher zwei Herzen - das eines Kriegers und das eines Forschers - und du hast dich keiner dieser beiden Stimmen verweigert. Nun hast du Gelegenheit, dein Können in jeder Hinsicht unter Beweis zu stellen. Jeder Tag bringt dir neue Erkenntnisse, neue Gefahren und neue schwierige Entscheidungen. Nicht immer sind deine Entscheidungen richtig, aber du tust dein bestes, um dich und deine Leute mit heiler Haut aus jeder gefährlichen Situation herauszumanövrieren.

Kampf 2W+2
Athletik 2W
Charisma 2W

Technik 2W
Fahrzeuge 2W
Infiltration 1W

Geistesstärke 3W+1
Muskelkraft 2W
Bildung 2W
Wahrnehmung 2W

Generierungspunkte: 30

Vorteile: Gute Wahrnehmung

Ausrüstung: P90, M9 Pistole, Wissenschaftliche Ausrüstung, SGC-Einsatzrüstung



USAF Techniker

Technik und Elektronik sind dein Leben, und mit deinem Eintritt in die US Air Force hast du dir ein Frei-Ticket erworben, immer die neueste militärische Hardware in die Hände zu bekommen. Irgendwie müssen deine Vorgesetzten von deinen herausragenden Fähigkeiten Wind bekommen haben, denn nun bekommst du es mit einer Technologie zu tun, gegen die selbst die fortschrittlichsten Entwicklungen der Menschheit wie Kinderspielzeug wirken.

Kampf 3W
Athletik 2W
Charisma 2W

Technik 3W
Fahrzeuge 2W
Infiltration 1W

Geistesstärke 3W
Muskelkraft 2W
Bildung 1W
Wahrnehmung 2W

Generierungspunkte: 30

Vorteile: Technikempathie

Ausrüstung: P90, M9 Pistole, Werkzeug, SGC-Einsatzrüstung



USAF Arzt

Deine Aufgabe ist es, Menschen zu heilen und vor dem Tod zu bewahren. In einem Krieg gibt es immer Opfer, aber du versuchst alles in deiner Macht stehende, diese Verluste so gering wie möglich zu halten. In medizinischen Angelegenheiten genießt du absolute Autorität, und du nutzt sie, um den Menschen, die auf deine Fähigkeiten vertrauen, vor allem Übel dieses Universums zu schützen. Keine leichte Aufgabe, aber irgendjemand muß sie ja erfüllen.

Kampf 2W+1
Athletik 2W+1
Charisma 3W

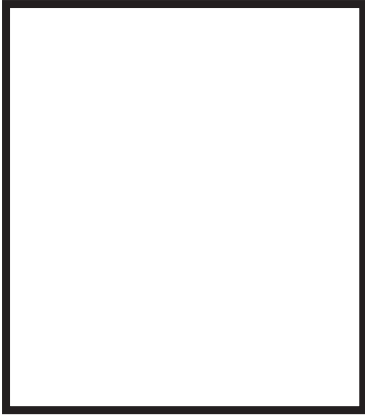
Technik 1W
Fahrzeuge 1W
Infiltration 1W

Geistesstärke 4W
Muskelkraft 2W+1
Bildung 3W
Medizin 5W, Erste Hilfe 5W
Wahrnehmung 2W

Generierungspunkte: 30

Vorteile: Gute Wahrnehmung

Ausrüstung: P90, M9 Pistole, Medizinische Ausrüstung, SGC-Einsatzrüstung



USAF Kameramann

Deine Aufgabe ist es, den Krieg zu dokumentieren und der Nachwelt ein unverfälschtes Dokument der Gegenwart zu hinterlassen. Dazu besitzt du ein hervorragendes Talent darin, mit dem Hintergrund zu verschmelzen und die anderen bei der Rettung der Welt zu beobachten. Darüber hinaus bist du aber auch ein gut ausgebildeter Soldat - wenn der Dreck auf den Ventilator trifft, bist du zur Stelle, um deine Kameraden aus den Schwierigkeiten zu befreien, in die sie sich hineingeritten haben.

Kampf 3W
Athletik 2W
Charisma 3W

Technik 2W
Elektronik 4W
Fahrzeuge 1W
Infiltration 2W

Geistesstärke 2W
Muskelkraft 2W
Bildung 1W
Wahrnehmung 3W

Generierungspunkte: 26

Vorteile: Unauffällig

Ausrüstung: P90, M9 Pistole, Filmausrüstung, SGC-Einsatzrüstung



NASA Astronaut

Dein Leben war schon immer von Wundern bestimmt, die es nachhaltig geprägt haben. Sei es deine Ausbildung zum Astronauten, dein erster Flug ins All oder dein erster Weltraumspaziergang. Der Tag allerdings, an dem du mit dem größten dieser Wunder konfrontiert wurdest - dem Stargate - hat dein Leben am eindrucklichsten verändert. Du hast zwar eine militärische Ausbildung genossen, siehst dich aber trotzdem eher als Wissenschaftler, der die Wunder dieser Welt hautnah erforscht.

Kampf 2W
Athletik 2W
Charisma 2W

Technik 2W
Elektronik 4W, Mechanik 4W
Fahrzeuge 3W
Flugzeuge 4W, Raumfahrt 4W
Infiltration 1W

Geistesstärke 2W
Muskelkraft 2W
Bildung 2W
Wahrnehmung 2W

Generierungspunkte: 20

Vorteile: Hervorragende Bildung

Ausrüstung: P90, M9 Pistole, SGC-Einsatzrüstung



Navy SEAL

Du gehörst zu den besten der besten. Dein halbes Leben lang bist du dafür ausgebildet worden, in einem kleinen Team oder auch auf dich allein gestellt gegen einen zahlenmäßig überlegen Feind zu kämpfen und auch aus einer aussichtslosen Situation noch einen grandiosen Sieg herauszuholen. Du bist schnell, stark und wasserfest - und alles andere als ein Dummkopf.

Kampf 4W
Athletik 4W
Charisma 1W

Technik 1W
Fahrzeuge 1W
Infiltration 2W

Geistesstärke 3W
Muskelkraft 4W
Bildung 1W
Wahrnehmung 2W

Generierungspunkte: 30

Vorteile: Gute Orientierung

Ausrüstung: M16, M9 Pistole, Handgranaten, SGC-Einsatzrüstung



Ranger Scharfschütze

Die paar Jahre, die es die Goa'uld nun mit den Menschen von Tau're zu tun haben, sind ihnen nicht sonderlich gut bekommen, und du bist fest entschlossen, daß das so bleibt. Du bist so lautlos wie der Wind, der durch das hohe Schilfgras flüstert und kannst mit deinem Scharfschützengewehr auf 500 Meter Entfernung eine Fliege von einem Baum schießen - nur handelt es sich bei deinen Zielen selten um Fliegen.

Kampf 4W
Scharfschützengewehre 5W
Athletik 3W

Charisma 1W
Technik 1W
Fahrzeuge 1W
Infiltration 3W

Geistesstärke 2W
Muskelkraft 2W
Bildung 1W
Wahrnehmung 3W

Generierungspunkte: 26

Vorteile: Gute Wahrnehmung

Ausrüstung: Scharfschützengewehr, P90, M9 Pistole, Handgranaten, SGC-Einsatzrüstung



Marine Waffenexperte

Wenn sich Mother Green in die Hosen macht, nach wem ruft sie dann? Nach den Marines! Du besitzt das Können, den Mut und den Stolz eines echten Höllenhundes, du kannst dein Gewehr mit verschlossenen Augen in wenigen Herzschrägen auseinandernehmen und wieder zusammensetzen, und du frißt die Popel aus der Nase von ner Leiche - und verlangst dann noch einen Nachschlag! Das Universum ist kein Platz, der dir Angst einjagen kann. Die anderen sind es, die Angst haben sollten!

Kampf 4W
Athletik 4W
Charisma 1W

Technik 2W
Fahrzeuge 1W
Infiltration 2W

Geistesstärke 1W
Muskelkraft 4W
Bildung 1W
Wahrnehmung 2W

Generierungspunkte: 30

Vorteile: Hohe Reaktion

Ausrüstung: M16, M9 Pistole, diverse Handgranaten, SGC-Einsatzrüstung



Green Beret Linguist

Du weißt, daß ein Krieg nicht nur mit Waffengewalt geführt wird, sondern auch mit Ideologien; und gerade im Kampf gegen einen Feind, der seinen Untergebenen vorgaukelt, ein lebender Gott zu sein, ist eine gehörige Portion kulturelles Verständnis und Überredungskunst das Zünglein an der Waage zwischen Sieg und Niederlage. Von strenger militärischer Doktrin hältst du nichts - auch wenn du dir ihres Nutzens durchaus bewußt bist.

Kampf 3W
Athletik 3W
Charisma 4W

Technik 1W
Fahrzeuge 1W
Infiltration 1W+1

Geistesstärke 3W
Muskelkraft 2W+1
Bildung 2W
Wahrnehmung 2W

Generierungspunkte: 30

Vorteile: Sprachbegabung, kulturelles Chamäleon

Ausrüstung: P90, M9 Pistole, Handgranaten, SGC-Einsatzrüstung



Wissenschaftler

Der Weltraum, unendliche Weiten. Für dich hat sich ein Traum erfüllt, als du als einer der Experten auf deinem Fachgebiet ausgewählt wurdest, um deine Forschungen zu neuen Horizonten zu führen - im wahrsten Sinne des Wortes. Daß das Universum ein gefährlicher Ort ist und die Erde von übermächtigen Feinden bedroht wird, ist zwar ein trauriger Nebenaspekt, aber man kann nicht alles haben, nicht wahr?

Kampf 2W
Athletik 1W+1
Charisma 3W+1

Technik 3W
Fahrzeuge 1W
Infiltration 1W

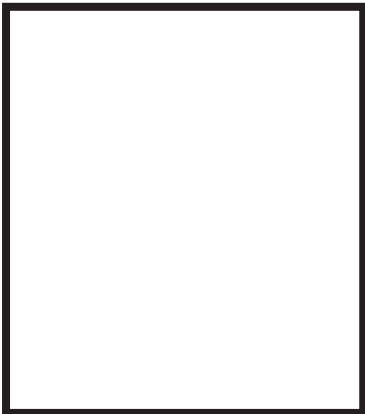
Geistesstärke 4W
Muskelkraft 1W+1
Bildung 3W
Wahrnehmung 1W

Generierungspunkte: 30

Vorteile: Hervorragende Bildung

Nachteile: 1 ziviler Nachteil

Ausrüstung: M9 Pistole, wissenschaftliche Ausrüstung, SGC-Einsatzrüstung



Feldpriester

Du bist unterwegs im Namen des Herrn, um den Glauben an einen gerechten, liebenden Gott zu denen zu tragen, die nicht nur körperlich, sondern auch geistig und seelisch versklavt werden. Du bist dir bewußt, daß es auf der Erde selbst noch genügend Mißstände gibt, die behoben werden müssen, und doch zieht es dich in den Kosmos hinaus, denn welchen Sinn hat das alles, wenn man es mit Feinden zu tun hat, die die gesamte Menschheit versklaven wollen?

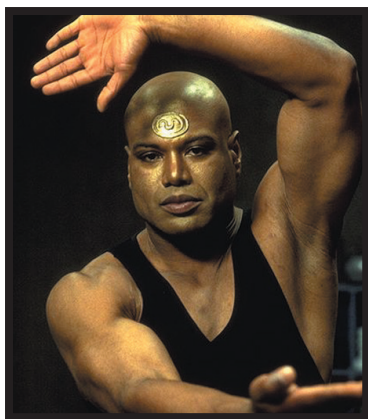
Kampf 2W
Athletik 2W+1
Charisma 4W
Überzeugen 5W

Technik 1W
Fahrzeuge 1W
Infiltration 1W

Geistesstärke 4W
Muskelkraft 2W+1
Bildung 2W+1
Theologie 5W
Wahrnehmung 2W+1

Generierungspunkte: 21

Ausrüstung: P90, Bibel, SGC-Einsatzrüstung



Jaffa Krieger

Du kämpfst für die Freiheit deines Volkes, und hast dich dazu entschlossen, dich den Tau're anzuschließen. Nicht warst du mit dieser Entscheidung zufrieden, denn die Tau're sind ein seltsames Volk mit seltsamen sozialen Ritualen. Dennoch sind sie die einzige Hoffnung, die du für die Rettung deines Volkes vor den falschen Göttern siehst. Deine Kriegerausbildung unter einem hochstehenden Systemlords - der sich nun nichts sehnlicher wünscht als deinen Tod - leistet dir und deinen menschlichen Mitstreitern gute Dienste.

Kampf 4W

Stabwaffe 5W

Athletik 4W

Charisma 1W

Technik 1W

Fahrzeuge 2W

Infiltration 1W

Geistesstärke 3W

Muskelkraft 4W

Bildung 1W

Kulturkenntnisse (Goa'uld) 4W

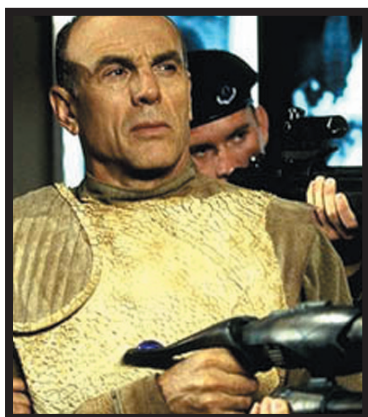
Wahrnehmung 2W

Generierungspunkte: 22

Vorteile: Symbiont

Nachteile: Ungehobelt, Feind (Systemlord)

Ausrüstung: Stabwaffe, Zat'n'ktel, SGC-Einsatzrüstung



Tok'ra Infiltrator

Dein Volk kämpft schon seit Tausenden von Jahren einen verborgenen Kampf gegen die Goa'uld, ohne dabei einen sichtbaren Erfolg - außer dem eigenen Überleben - verbuchen zu können. Die Tau're mit ihrer unkonventionellen, direkteren Herangehensweise sind dir da bedeutend lieber, also hast du dich ihnen kurzerhand angeschlossen, und deine gesamte Loyalität gilt nun ihnen. Die seltsame Kultur deiner Gastgeber wird dir allerdings wohl für immer ein Rätsel bleiben.

Kampf 3W

Athletik 3W

Charisma 3W+2

Technik 1W

Goa'uld-Technologie 3W

Fahrzeuge 1W

Infiltration 3W

Geistesstärke 2W+1

Muskelkraft 2W

Bildung 1W

Kultur-Kenntnisse (Goa'uld) 5W

Wahrnehmung 2W

Generierungspunkte: 21

Vorteile: Naquadah im Blut, Symbiont

Ausrüstung: Zat'n'ktel, Goa'uld-Schockgranate, Kampfmesser, Beobachtungsgerät, Sensorgerät, Tok'ra-Kleidung



Alien Beobachter

Du bist von deinem Volk ausgesandt worden, um die Fortschritte der Tau're bei der Erforschung des Universums und im Kampf gegen die Goa'uld zu beobachten. Du besitzt erstaunliche Kenntnisse, die du aber zum größten Teil nicht mit den Menschen teilen darfst, und würdest keiner Fliege etwas zuleide tun. Wenn du mit den Tau're kommunizierst, versuchst du deine Sätze möglichst einfach zu formulieren, wirst aber trotzdem das Gefühl nicht los, daß man dich nicht richtig zu verstehen scheint.

Kampf 2W
Athletik 2W
Charisma 2W

Technik 1W
Fahrzeuge 1W
Infiltration 1W

Geistesstärke 4W
Muskelkraft 2W
Bildung 3W
Wahrnehmung 3W

Generierungspunkte: 30

Vorteile: Gute Wahrnehmung

Nachteile: Pazifist

Ausrüstung: Kutte



Barbar

Dein Volk wurde von den Goa'uld ausgelöscht, und als einer der wenigen Überlebenden hast du dir blutige Rache geschworen. Die Tau're, die dich gerettet haben, wollten dich zwar auf einen idyllischen Planeten umsiedeln, aber du hast dich schlichtweg geweigert. Du warst dein ganzes Leben lang ein Krieger, und wenn du deine Rache zu Lebzeiten zu Ende bringen willst, hast du noch eine Menge zu tun. Weil du weißt, daß auch die Geduld der Tau're ihre Grenzen hat, versuchst du dich so gut wie möglich an ihre Lebensweise anzupassen - auch wenn du dabei von einem Fettnäpfchen ins nächste stolperst.

Kampf 4W
Klingenwaffen 5W
Athletik 3W
Charisma 1W+2

Technik 1W
Fahrzeuge 1W
Infiltration 1W

Geistesstärke 1W+1
Muskelkraft 4W
Bildung 1W
Wahrnehmung 3W

Generierungspunkte: 26

Vorteile: Hohe Reaktion

Nachteile: Ungehobelt, Ungebildet

Ausrüstung: Breitschwert, Wurfaxt, SGC-Einsatzrüstung

STÅRGÅTE



Archetypen