



Charaktertypus: Navy Marine (Raumgardist)

Beschreibung: Die Navy Marines in RiftRoamers sind die Elite unter den Bodentruppen des interstellaren Militärs, spezialisiert auf taktische Einsätze in den gefährlichsten Zonen. Diese Soldaten sind ausgebildet für planetare Operationen, Raumstationen und den Einsatz in feindlichen Schiffen, die oft stark verteidigt werden. Sie sind für ihre extreme Härte und ihre Loyalität gegenüber ihrer Einheit bekannt, zeigen jedoch meist nur Verachtung gegenüber der typischen Schiffskommando-Struktur der Navy. In ihren hochentwickelten ExoTanks – fortschrittlichen Exoskelett-Rüstungen welche ihrem Träger übermenschliche Kraft, Ausdauer und Schnelligkeit gewähren – verfügen sie über Feuerkraft und Widerstandsfähigkeit, die es mit jedem konventionellen Trupp aufnehmen kann. Einige Einheiten setzen zudem massive Mechs oder Combat Walker ein, um Unterstützung zu bieten und die Feuerkraft auf ein höheres Niveau zu heben. Das persönliche „Military Situational Awareness Web“ (MSAW) ist eine implantierte KI-Einheit, die dem Träger Informationen zu Feindbewegungen, taktischen Zielen und ein internes Kommunikationsnetzwerk zu seiner Einheit, sowie dem Stab liefert – ihre wichtigste taktische Waffe in jeder Schlacht.

## Biographie

Corporal Lena „Blaze“ Hart kam von der Kolonialwelt Tavaron III und trat den Navy Marines bei, um dem monotonen Leben im Grenzbereich zu entfliehen. Hart durchlief das harte Training und bewies sich als überragende Kämpferin. Im Laufe der Jahre nahm sie an einigen der schwersten Auseinandersetzungen in den Randwelten der USC teil – unter anderem im vierten Santora Konflikt – und brachte sich als unschätzbare Stütze ihrer Einheit ein. Heute ist sie bekannt für ihre Taktik, ihren Zynismus und die klare Einstellung, dass Offiziere, besonders Flottenkapitäne, in der Realität selten etwas Sinnvolles beitragen.

*Den meisten da oben ist nicht klar, dass man im Dreck kämpfen muss, wenn man einen Krieg gewinnen will.*

## Wichtige Attribute

1. Ausdauer (Endurance) – Essenziell, um in langen, harten Kämpfen durchzuhalten.
2. Geschicklichkeit (Dexterity) – Für präzise Bewegungen und Geschick im ExoTank und mit Waffen.
3. Intelligenz (Intelligence) – Um taktische Entscheidungen schnell zu treffen und das MSAW optimal zu nutzen.

## Wichtige Fähigkeiten

1. Nahkampf (Level 2) – Ein ungeschriebener Ehrenkodex der Marines ist, dass manchmal nur die Faust oder das Messer zählt.
2. Fernkampf (Level 3) – Von der Plasma-Pistole bis zum schweren Sturmgewehr;

Copyright 1991-2024: **Mirco Adam (ChromeBlack Publishing)**: info@chromeblack.com  
All rights reserved. Contact us for reproduction in any media.



Charaktertypus: Navy Marine (Raumgardist)

Fernkampf ist ihre Hauptdisziplin.

3. ExoPanzer-Steuerung (Level 3) – Der sichere Umgang mit Exoskelett-basierten Rüstungen und ExoTanks ist unerlässlich.
4. Militärische Taktik (Level 2) – Für schnelle Entscheidungen und strategische Bewegungen im Kampf.
5. Medizinische Erste Hilfe (Level 1) – Jeder Marine weiß, wie man sich und Kameraden am Leben erhält, bis die medizinische Unterstützung eintrifft.

## Persönliches Erscheinungsbild und Haltung

Navy Marines wie Corporal Hart zeigen sich oft in ihrer Ausrüstung, selbst abseits des Kampfes, und tragen oft Spuren von Schlachten und harten Einsätzen an sich. Ihr ExoTank – ihre gepanzerte Rüstung – ist kampferprobt und zeigt entsprechend Kratzer, Dellen und sorgfältig angebrachte persönliche Markierungen – von Einheitenabzeichen bis hin zu Symbolen der gefallenen Kameraden und Gegner. Marines haben eine grobe, direkte Art, reden meist geradeheraus und haben ein herzliches, wenn auch derbes Lachen, das ihren rauen Humor widerspiegelt. Sie pflegen ein Gefühl von Kameradschaft innerhalb der Einheit und haben ein distanziertes, fast abweisendes Verhältnis zur höheren Offiziersriege der Navy. Echte Respektspersonen unter ihnen erkennt man daran, dass sie „an der Front dabei sind.“

Die Marines sind nicht so sehr gegen die Navy an sich eingestellt, aber niemand, der in einem Sessel an Bord eines Raumschiffes oder Starfighters sitzt, könnte von einem Marine ernst genommen werden.

## Kontakte

### 1. Sergeant „Hammer“ Quinn (Freund)

Ein erfahrener Drill-Instructor, der Hart als Rookie das Leben schwer gemacht hat, inzwischen aber als Mentor gilt.

*Abenteureraufhänger:* Hammer benötigt Hilfe bei einem verdeckten Einsatz in einer der Randwelten, der von den oberen Rängen ohne offizielle Unterstützung durchgeführt werden soll.

### 2. Dr. Vance Calloway (neutral)

Ein Wissenschaftler und Entwickler des MSAW-Systems, der Experimente in moralisch fragwürdigen Bereichen durchführt.

*Abenteureraufhänger:* Calloway fordert Hart für einen Test neuer Hardware-Implantate an und macht damit gefährliche Versprechungen – sind seine Absichten wirklich vertrauenswürdig?

### 3. Commander Julian Weiss (Feind)

Copyright 1991-2024: **Mirco Adam (ChromeBlack Publishing)**: [info@chromeblack.com](mailto:info@chromeblack.com)  
All rights reserved. Contact us for reproduction in any media.



Charaktertypus: Navy Marine (Raumgardist)

Ein Navy-Offizier, der Marines als „entbehrlich“ ansieht und sie oft in riskante Einsätze schickt. Hart und ihre Einheit stehen ihm skeptisch gegenüber.

*Abenteureraufhänger:* Weiss plant einen großen Einsatz, bei dem Hart als „Pionier“ dienen soll. Ihre Chance, Weiss die Stirn zu bieten – und möglicherweise den eigenen Hals zu retten.

#### **4. Kaplan Malik (Freund)**

Ein Feldkaplan, der als Berater und Beichtvater der Marines fungiert. Trotz des harten Umfelds gilt er als wichtige Stütze für die mentale Gesundheit der Truppe.

*Abenteureraufhänger:* Malik hat Informationen über eine geheime Aktion, bei der Marines ohne Wissen der obersten Führung auf heikles Territorium geschickt werden sollen – und braucht Hart, um dies zu verhindern oder aufzuklären.