

USCM

Regler - del 2

USCM RPG Campaign
www.uscm.tk

Detta häfte är ett komplement till spelreglerna och innehåller listor över sådant som behövs för att skapa eller förbättra en karaktär, t.ex. olika egenskaper och certifikat.

Egenskaper

Advantages och disadvantages är egenskaper som köps för XP. Kostnaden anges inom parentes efter namnet. Traits är förmågor som endast kan väljas vid karaktärsskapande och som inte kostar något, men som innebär både en fördel och nackdel på samma gång.

För att kunna välja en egenskap måste kraven uppfyllas. Detta innebär att ha lägst det värde som anges för en färdighet eller grundegenskap. Där "Bakgrund" anges betyder det att man bara kan välja egenskapen vid skapandet av en ny karaktär och inte får ta den senare.

Disadvantages har negativ kostnad. Det innebär att du får så många XP när du väljer en nackdel. Vissa nackdelar passar inte särskilt bra ihop med andra egenskaper och en karaktär med för mycket nackdelar skulle vara olämplig som soldat. Spelledaren bör därför kontrollera att nyskapade karaktärer är spelbara.

Disadvantages kan förutom att väljas frivilligt även fås som resultat av händelser i spelet, t.ex. allvarliga skador. När man får en disadvantage ofrivilligt får man inga XP för den.

Advantages

2nd in Command (3)

Du är den ultimata ställföreträdande gruppchefen. En skugggestalt bakom ledaren. Ditt lugn och din samarbetsförmåga gör att gruppchefen får +1 på alla ledarskapsslag om du är ställföreträdare (näst högst rang i gruppen).

Krav: Charisma 2

Access to the files (1)

Om det finns hemlig information inför ett uppdrag får du alltid veta den av SL på förhand. Det är valfritt om du delar med dig till resten av gruppen.

Krav: Staff Sergeant, Computer Operation 4

Alert (2)

Du är van vid att vara på din vakt och har därför 1 extra Awareness Point.

Krav: Per 2

Authority (4)

Du har naturlig auktoritet, detta ger dig 2 extra Leadership Points.

Krav: Sergeant

Aye, aye skipper! (4)

Du har sysslat en del med båtar innan du kom till marinkåren så du känner dig hemma på sjön. Du får +2 bonus på Boat och Swimming.

Krav: Bakgrund, Boat 2, Swimming 2

Avid Hunter (4)

Som jägare är du van vid att röra dig tyst i skogen. Du har skogsvana och kunskaper om djur och växter. Du får +2 bonus på Stealth i skogsmiljö och +2 på Outdoorsman i alla miljöer.

Krav: Bakgrund, Outdoorsman 2, Shotgun 3, Sniper Rifle 3

Baseball Player (3)

Du hyser en speciell förkärlek för den urgamla amerikanska sporten baseball och är en duktig utövare. Du får alltid +2 bonus på Throwing samt +1 bonus på Melee Weapons när du brukar ett baseballträ som tillhygge.

Krav: Bakgrund

Been there, done that (2)

Du har verkligen varit med om det mesta som finns att uppleva som soldat och har fullgjort ditt kontrakt för länge sen. Du är kvar för att detta helt enkelt är ditt liv numera. Din kunskap är värdefull för de yngre soldaterna om de ska klara sig lika länge som du och för varje uppdrag du är med på kan du ge en del goda råd till någon med lägre grad än sergeant som då får 2 extra XP för detta uppdrag.

Krav: 20 missions, Age 28, PoW och minst en annan medalj med glory 4 eller högre.

Bilingual (6)

Du är uppvuxen som tvåspråkig. Välj ett språk som du talar lika bra som ditt modersmål.

Krav: Bakgrund

Blood Brothers (2)

Ni har varit med om saker tillsammans som fått er att bli vänner för livet. Oavsett vad som händer så vet ni att ni kan lita på varandra. Du skulle utan att tveka dö för att rädda din kamrat och du vet att samma sak gäller även åt andra hållet. När ni är med på samma uppdrag har båda två +1 AP, +1 LP och +1 Fear Limit. Om en av er dör försvinner fördelen.

Krav: Denna fördel måste väljas tillsammans med en annan karaktär.

Bodyguard (1)

Genom grundlig utbildning och/eller erfarenhet av personskydd har du lärt dig att identifiera riskfyllda situationer. Om du är uppmärksam (har använt ett AP) har du alltid en extra +1 bonus på tärningsslag för att identifiera bakhåll eller liknande faror i en civil miljö. Vid ett angrepp har du också +2 bonus på Reaction om din första handling är att skydda en annan person.

Krav: Psyche 4, Perception 3

Brilliant Actor (3)

Hela din barndom ville du bli skådespelare, men ingen lyckades upptäcka din potential. Efter ett par försök till kändisskap genom reality-TV gav du upp och bytte karriär. Du kan spela olika roller övertygande och får +2 bonus på slag för att göra detta eller ljuga övertygande.

Krav: Bakgrund, Charisma 4

Brown Noser (4)

Du får +1 i Charisma när du befinner dig i närheten av någon med högre grad än du själv och när det är dags att dela ut befordringar. Charisma kan inte höjas över 5 på detta sätt. Du har även en tendens att lyckas undkomma straffkommenderingar.

Catnapper (3)

Happiness consists in getting enough sleep. Just that, nothing more - Heinlein

En slavdrivare till sergeant under grundutbildningen har gett dig förmågan att somna när som helst, vart som helst om så bara ett par minuter. Dessutom har du god kontroll över när du vill vakna. Detta gör att du får tillbaka ett extra EP varje dygn och ett AP varje gång din chef håller en genomgång som innefattar ritande på en karta.

Krav: Psy 4, Ej Nightmares, Ej Maintenance Fanatic

Cautious (4)

Du är något så ovanligt som en soldat som både följer säkerhetsinstruktionerna och har en hälsosam respekt för saker som smäller. Detta gör att du kan ignorera alla fummelslag i färdigheterna Demolition, Traps&Mines och Mortar. Fummelslaget räknas då istället som ett vanligt tärningsslag, dvs en 2:a.

Krav: Ej Jinxed eller någon förmåga med ordet "Reckless" i titeln.

Certification Course (2)

Du har gått en utbildning som har gett dig ett certifikat på att du besitter någonfärdighet. Du får ge din karaktär ett valfritt certifikat som du uppfyller kraven för även om det normalt inte används av din enhet. Denna fördel kan köpas flera gånger.

Krav: 1 uppdrag

Coal Lungs (1)

Du har aldrig varit känslig för "lite skit i luften" och har en naturlig resistans mot sånt du andas in (+2 End, Tou). Du klarar dig betydligt längre än andra i tjock brandrök eller tårgas, men du ska nog inte pröva din lycka med några starkare stridsgaser. Den dag du tröttnar på marinkåren skulle tobaksbolagen betala stora pengar för att få använda dig som försöksperson.

Krav: Bakgrund

Combat Drop Wings (1)

Du har varit med om riktiga hopp och vet om att man ska ha vapnet skjutfärdigt istället för inpackat i skyddsväskan och alla dom andra små trixen. Du får +1 bonus på Parachute och får inga Fear points för att bli beskjuten under hoppet.

Krav: Parachute Wings (certifikat), ett skarpt uppdrag där du har hoppat

Construction Worker (3)

Du har tidigare arbetat som byggnadsarbetare. Detta ger dig +3 på alla slag för Demolition när det gäller att avgöra hur man bäst spränger en byggnad.

Krav: Bakgrund, Strength 3, Exoskeleton Truck 3

Crack Driver (3)

Som före detta rallyförare har du +2 bonus när det gäller att köra fort på väg och samtidigt hålla sig kvar på den med fordon av typen small vehicles.

Krav: Bakgrund, Driving: Small Vehicles 4

Cross Country Driver (3)

Du är duktig på terrängkörning och fastnar inte i de fällor som mindre erfarna förare gör. Du får +2 bonus när du kör i terräng med alla typer av hjul- eller bandgående fordon.

Krav: Driving: Large Vehicles 3

Die bastards! (2)

Om du skriker "Die bastards!" eller något liknande får du slå ytterligare en T10 per Psycho Point för antalet träffar när du skjuter automateld. Maximalt 5 extra tärningar.

Krav: 1 Psycho Point

Doubletap (3)

Du kan skjuta två skott med pistol i samma handling (ett färdighetsslag). Båda skotten träffar samma träffområde, men detaljträffområde slås separat.

Krav: Pistol 4, Reaction 3

Efficient Packing (2)

Du vet precis hur du ska packa din utrustning på bästa sätt vilket gör den lättare att bära. Carry Capacity ökas med 5 kg.

Krav: 3 missions

Farmer Family (3)

Din uppväxt som jordbrukare har inte bara gett dig en speciell dialekt, den har även gett dig användbara kunskaper om livet på landet. Du får +1 bonus för Shotgun och +3 bonus för Science om det handlar om terraformering eller jordbruk. Du slår alltid minst en T4 för Science inom dessa ämnen även om du inte har något färdighetsvärde.

Krav: Bakgrund, Outdoorsman 2, Driving: Large Vehicles 2, Animal handling 2

Fixer (5)

Du har en förmåga att kunna skaffa fram det mesta, även om det inte står med på plutonens officiella utrustningslista, eller ens är särskilt lagligt. Det finns ju ett och annat som kan komma väl till pass på ett uppdrag, men som man kanske inte vill fråga löjtnanten om.

Krav: Bakgrund

Gun Nut (2)

Du gillar vapen och bär gärna med dig mer än ett. Gärna grovkalibrigt också, ljuddämpare är för mesar. Du kan alla nödvändiga fakta som utgångshastighet och eldhastighet för alla vapen du någonsin läst om vilket gör att du omedelbart kan identifiera ett vapen om du bara får en skymt av det. Dessutom får du +1 bonus för att reparera och modifiera vapen.

Hardened Veteran (4)

På samma sätt som en gruppchef kan slå Charisma-slag för att ta bort Fear Points från soldaterna i din grupp så kan du använda LP för att slå Psyche-slag som tar bort Fear Points endast från dig själv.

Krav: 10 missions, PH

Hawk Eye (2)

Du är alltid uppmärksam och har därför 1 extra Awareness Point. Dessutom får du +1 på tärningslaget när du spanar för att upptäcka saker på långa avstånd.

Krav: 1 uppdrag, Per 4

Hunter's Mark (0)

-

Krav: Kan ej väljas, denna fördel delas endast ut av spelledare.

Impressive Stature (1)

Hudson: Hey Vasquez, have you ever been mistaken for a man?

Vasquez: No, have you?

Du ger ett imponerande intryck som skulle få de flesta att snabbt backa ur ett krogslagsmål med dig. En motståndare med lägre styrka som anfaller dig i närstrid måste slå ett Psyche-slag (svårighet 4) för att inte tveka och automatiskt förlora initiativet.

Krav: Str 4, Tou 4

Iron-fist (2)

Du har teknik som en boxare och får lägga till +1 till skada du gör med knytnävarna i närstrid.

Krav: Strength 3

I've been through worse (2)

Första gången varje speltillfälle när du använder din Toughness har du tillfälligt +1 bonus.

Om du slår för att klara en skada så gäller detta för samtliga slag (t.ex. tryck + splitter) från samma attack.

Krav: Purple Heart

Jungle Jim (2)

När du befinner dig i en jungel har du en förmåga att bli ett med den – bokstavligen. Det lager med gytja, löv och insekter som snart täcker dig besvärar dig inte det minsta och ger svårighet +2 att upptäcka dig oavsett vilken avancerad teknisk utrustning som används (förutom rörelsesensorer). Samma gäller även för hundar som försöker följa ditt spår.

Krav: Outdoorsman 3

Kendoka (2)

Du har +1 bonus när du använder katana. Din katana kan räknas som ett "secondary weapon" trots att den inte är ett enhandsvapen.

Language (3)

Välj ett språk som du har lärt dig. Du talar det med märkbar brytning, men kan göra dig förstådd. Kan väljas flera gånger för olika språk.

LARP Fighter (3)

När du använder någon form av medeltida europeiskt närstridsvapen har du +1 på Melee Weapons (Vanlig kniv eller yxa räknas liksom långsvärd och spjut, sabel och katana går bort).

Du har även +1 på Tou-slag i närstrid eller mot kastade projektiler när du använder sköld (även modern kravallsköld).

Krav: Bakgrund

Leading from the front (4)

"A piece of spaghetti or a military unit can only be led from the front end" -George S. Patton

Så länge du är den som går längst fram, först in genom dörrar, först ur APC:n och liknande så får gruppen under ditt befäl inga nya Fear Points. Detta inte gäller dig själv, du får Fear Points precis som vanligt.

Krav: Sergeant

Let's Rock! (1)

Vasquez: LET'S ROCK! – Aliens

Det går alltid åt dubbelt så mycket ammunition som normalt när du skjuter automateld med något vapen, men då får du också +1 på färdighetsslaget.

Krav: 1 uppdrag

Lucky Bastard (5)

Du har mer tur än genomsnittssoldaten. Du träffas nästan aldrig av slumpskott eller nedhållande eld och klarar dig ofta oskadd ur de mest märkliga situationer. Nackdelen är dock att någon annan ofta får äta de kulor som missar dig. För alla kulor eller splitterfragment du får på dig som slumpvisa träffar (som från nedhållande eller indirekt eld) får du slå ytterligare en tärning. Det är 50% chans att kulan missar dig och istället träffar den som står närmast. Detta gäller alltså endast projektiler som är slumpmässigt riktade och inte om någon skjuter med avsikt att träffa just dig. Om du tilldelas en Purple Heart förlorar du denna förmåga.

Krav: 1 mission, Ej PH

Machete (3)

När du använder en machete eller en stor Rambo-kniv (men inte svärd) har du +1 bonus på Melee Weapons. Att döda någon med ett sådant vapen ger alltid ett extra cool point.

Maestro (1)

Du skulle egentligen inte ha blivit simpel soldat, men folk vet inte att uppskatta en äkta sångartalang nuförtiden. Du har förmågan att driva vem som helst till vansinne genom lite klassisk opera, eller varför inte värma upp med skalar? De som hör dig måste klara ett motståndsslag med Psy mot din Cha för att inte tappa både tålamodet och koncentrationen på vad de gör. Du slår bara ett tärningsslag och alla andra använder ditt resultat som svårighet.

Maintenance Fanatic (1)

Du kan sitta i timmar och putsa den sista lilla fjädern när du vårdar ett vapen. Ingenting lämnas åt slumpen, utrustningen ska vara i perfekt skick. Det gör att du aldrig drabbas av vapenfel och dina vapen klarar alltid av att avfyra lite mer ammunition än normalt utan att överhettas.

Krav: Ej Catnapper

Marathon Man (4)

Din långdistansträning gör dig segare än de flesta. Exhaustion Limit +2.

Martial Artist: Grappler Style (3)

Du har tränat någon form av jutsu, judo eller brottning. Detta ger +2 bonus för Unarmed när det handlar om brottning, kast och ledtekniker.

Krav: Unarmed 3

Martial Artist: Standup Style (3)

Du har tränat någon form av karate, kickboxning eller liknande. Detta ger +2 bonus för Unarmed när det handlar om slag och sparkar.

Krav: Unarmed 3

Mule (3)

Du stretar ihärdigt på oavsett hur tungt du bär. Carry Capacity ökas med 5 kg och Combat Load ökas med 1 kg.

Krav: Endurance 4, Psyche 4, ej Hunchback

Natural Leader (2)

Du fungerar bra som ledare för en grupp och får 1 extra Leadership Point.

Krav: Bakgrund

Ninja (4)

Natten är din bästa vän. Du får +1 på dina tärningsslag för Stealth, Camouflage och Dexterity när det är mörkt. Du får även ett extra Cool Point varje gång du smyger fram och attackerar en fiende bakifrån i närstrid.

Krav: Ej Fear of the dark

Nintendo Kid (3)

Du får alltid +1 bonus när du använder färdigheten Missiles eller skjuter med något av vapnen på ett dropship. Dessutom är du oslagbar på TV-spel.

Krav: Bakgrund, Reaction 4

Odd Metabolism (1)

Du klarar dig bättre än de flesta utan mat, faktum är att du inte ens märker om du glömmer att äta något en dag och därför inte får några negativa modifieringar av det. Om du däremot inte äter något en andra dag inom en vecka så börjar du påverkas precis som alla andra från den dagen.

Offhand Shooter (1)

Du har tränat dig i att skjuta lika bra med båda händerna och får aldrig någon svårighetsökning för att skjuta med fel hand eller från fel axel. Observera att detta inte gör det lättare att skjuta med två vapen samtidigt.

Krav: Dexterity 4

Psychological Therapy (3)

Du genomgår en omfattande psykologisk terapi för att komma till rätta med de problem du fått av dina upplevelser inom marinkåren och får minska dina Psycho Points med ett. Denna fördel kan köpas hur många gånger som helst men endast en gång mellan två uppdrag som du är med på.

Krav: Om du har Psycho-relaterade egenskaper måste du uppfylla kraven för dessa även efter din terapi

Psychotic Stare (2)

Du kan konsten att stirra någon i ögonen på ett sätt som ingen mentalt sund människa skulle göra. Genom att få ögonkontakt med någon kan du om du vill ge den personen 1 T4 Fear points. Du kan inte använda förmågan igen på samma person förrän dennes Fear points från förra gången har försvunnit.

Krav: Minst 2 Psycho Points

Rise and shine (1)

All right, sweethearts, what are you waiting for? Breakfast in bed? – Apone, Aliens

Du har aldrig några problem att komma upp på morgonen. Oavsett hur trött du är så får du inga negativa modifieringar från EP den första timmen efter att du har vaknat (eller på det första marsch-slaget om du börjar gå under den första timmen). Du har inte heller några negativa modifieringar när du vaknar ur cryo-sleep.

Scarred Veteran (2)

Du har redan råkat ut för det mesta. Att bli skjuten skrämmar dig inte särskilt mycket längre, det är sånt som händer i det här jobbet. Du får aldrig några Fear Points när du blir skadad.

Krav: 10 missions, PH

Secondary Weapon (3)

I like to keep this handy for close encounters. – Hicks, Aliens

Du får välja ett mindre skjut- eller närstridsvapen som du alltid bär på dig (t.ex. hagelgevär, SMG, pistol eller kniv). Du drar ditt andravapen blixtnabbt. Om du skulle få eldavgbrott med ditt förstavapen eller bara vill byta så kan du dra ditt andravapen med en hand och fortsätta skjuta utan märkbart avbrott.

Krav: Reaction 4

Shake n' Bake Colonist (3)

Livet på en avlägsen koloni har härdat dig och lärt dig hur man klarar sig med begränsade resurser, du får +1 bonus för Outdoorsman och Mechanic.

Krav: Bakgrund

Sniper mentality (1)

Du är en mentalt stabil och fokuserad ensamvarg som kan ligga stilla i flera timmar och vänta på det rätta ögonblicket. När det gäller att ligga och vänta på en skottchans är spenderade AP effektiva för dubbla den normala tiden och du påverkas aldrig psykiskt av dåliga väderförhållanden.

Krav: 3 missions, Psyche 4, Outdoorsman 3, Camouflage 3

Spiderman (2)

+2 bonus för Dexterity och Endurance när det handlar om klättring eller att landa efter fall.

Squad Leader (4)

Befälen upptäckte din potential under grundutbildningen och gjorde dig till squad leader. Du får ett extra Leadership Point och får börja spelet som Lance Corporal.

Krav: Bakgrund, Cha 3

Stiff upper lip (2)

Du är ledartypen som är lite finare än alla andra. Du får +1 på alla dina ledarskapsslag tills du misslyckas med ett av dem eller tills du smutsar ner din uniform.

Krav: Corporal

Streetfighter (2)

Din erfarenhet från gatan gör att du aldrig tvekar när det hettar till. Du vinner alltid initiativslag i närstrid – om du inte möter en annan streetfigther, då slår ni initiativ som vanligt.

Surgeon (2)

Du är utbildad kirurg och dessutom van att arbeta under fältmässiga förhållanden. Du kan rädda livet på personer med allvarliga skador som annars inte skulle klara sig. Det minsta som behövs för detta är enkel utrustning som en vass kniv och sårklämmor, men en fullt utrustad operationssal är självklart att föredra. Du får +2 bonus på att utföra kirurgiska ingrepp.

Krav: Medical 5, First Aid 4, Science 3

Tech Geek (3)

Du älskar tekniska prylar, gärna så moderna, tuffa och onödiga prylar som möjligt. Du får +1 bonus på Electronics och Computer Operation.

Thick-skulled (4)

Ditt huvud står av någon anledning emot det mesta och du får därför +2 bonus på ditt Tou-slag när det gäller att stå emot tryckskada, medvetlöshet eller trubbigt våld mot huvudet.

Krav: Psy < 3

Tough (6)

Du överlever onaturligt mycket stryk och har +1 bonus när du slår för Tou på skadetabellen.

Krav: End 4

Tunnel Rat (3)

När du var yngre jobbade du med att rengöra ventilationsschakt. Det gör att du känner dig helt bekväm i trånga utrymmen och har inte några problem att vrida och vända dig eller att hantera din utrustning. Du slipper även eventuella extra Fear Points på grund av du befinner dig i ett trångt utrymme.

Krav: Dex 3, Str < 4

Truck Driver (2)

Under din tid som långtradarchaufför har du lärt dig att både manövrera och serva fordon av den större modellen. När du kör fordon är dina AP effektiva dubbelt så länge och du kan ignorera fummelslag när du kör en lastbil.

Krav: Bakgrund, Driving: Large Vehicles 3, Mechanic 2

Trusted Leader (2)

Om du lyckas med ditt ledarskapsslag för att ta bort Fear Points från soldaterna i din grupp så får de ta bort ett Fear Point mer än normalt.

Krav: Sergeant

Ultimate Badass (3)

Många säger sig vara det, du är det. Alla dina slag på Fear-tabellen modifieras med -2 och du ignorerar fullständigt negativa effekter från skoskav eller stukningar under marsch. Övriga soldater får tillfälligt ett extra AP och sin Exhaustion Limit höjd med ett när de är i samma grupp som du.

Krav: Master Sergeant

Walking Christmas Tree (3)

Medaljskörden från dina uppdrag imponerar de flesta – t.o.m. tärningsgudinnan. Du får 2 extra Cool Points att använda på varje uppdrag du spelar. Dessa Cool Points kan inte sparas mellan uppdrag som normala Cool Points utan försvinner om de inte används.

Krav: 12 Glory Points sammanlagt från alla dina medaljer

Womanizer/Femme Fatale (3)

Looks like you won some hearts and minds, sir. And some tongue."

Du har en naturlig dragningskraft på det motsatta könet. Det är något som du inte tvekar att utnyttja dig av, både för att få din vilja igenom och för ditt höga nöjes skull.

Krav: Charisma 4

1337 h4xx0r (3)

Du är en Über L33t h4xx0r! Du har den sortens datorvana som man bara kan få av att totalt ignorera sina behov av mat, sömn och solljus under hela sin tonårstid. Din Endurance räknas som 2 steg högre för att överleva svält och du får +2 bonus när du försöker göra intrång i ett datorsystem.

Krav: Bakgrund, Computer Operation 4, Computer Systems 3

Disadvantages

Absent-minded (-4)

Du glömmmer ofta bort att ta med dig något eller förlägger prylar när du väl kommer ihåg att ta med dig dem. En gång om dagen slår du ett tärningsslag för att avgöra vilken pryl i din utrustning som du har tappat bort eller som det visar sig att du helt enkelt inte hade med dig. Du kan inte tappa bort vapen eller kroppsskydd på detta sätt.

Alcoholic (0)

Du måste ha åtminstone något innanför västen för att fungera normalt, för att inte tala om ifall du ska ut på farliga uppdrag. Att vara alkoholist kan medföra avsked från tjänsten. Om du skulle genomgå rehabilitering så ersätts denna nackdel med Former Alcoholic. Endurance Limit -1. Fear Limit -2 när du är nykter. Övriga effekter beroende av promillehalt.

Krav: Kan ej väljas

Bad aura (-2)

Det är något med dig som får folk att reagera konstigt omkring dig. Alla slag på Psychotabellen för dig eller någon i din närhet får +2. Hundar morrar åt dig.

Blabbermouth (-1)

The gift of speech is given to many, Intelligence to few.

Du är kallpratets mästare och pladdrar oavbrutet om olika småsaker som de senaste sportresultaten, vad du gjorde igår eller varför inte den gamla klassikern vädret. Du har svårt att hålla dig kort och koncis över radion.

Krav: Charisma 3

Canary (-1)

På något lustigt sätt blir alltid du utsedd till gruppens frivilliga person om ingen annan ställer upp självmant. Du får alltid ensamuppdragen som att springa iväg och hämta utrustning eller krypa genom lufttrummorna för att fjärrstyra ner ett nytt dropship.

Cleptomaniac (-2)

Hade dom velat ha den kvar hade dom ju skruvat fast den bättre..

Du kan inte hjälpa det, får du tillfälle stjäla du. Inte ens kamraters prylar går säkra.

Krav: Ej Righteous

Compulsive Gambler (-1)

Du kan inte låta bli. Har du pengar så spelar du och har du inte så lånar du gärna. Du kan ju betala tillbaka så fort du har vunnit bara du får ihop till en insats till.

Cybernetic <bodypart> (0)

Mobile infantry made me the man I am today - Starship Troopers

Fungerar som den normala kroppsdel, eventuellt har den artificiell hud så den också ser ut som en riktig kroppsdel så länge man inte inspekterar den närmare. Kan inte förblöda om den blir skadad eller få permanenta frysskador. Däremot blir den helt utslagen av EMP eller en allvarlig skada. Viss funktionalitet kan återställas i fält, men tar lång tid och kräver Electronics samt eventuellt reservdelar.

Krav: Kan ej väljas, detta är en ersättning av en kroppsdel som förlorats i tjänsten

Debt to the Mafia (-4)

Efter lite dåliga affärer har du blivit skyldig en hel del pengar och det råkar vara den sortens fordringsägare man gör bäst i att betala sina skulder till. Skulle de inte få tag på dig kommer de att ge sig på din familj istället. Dom kommer snart kontakta dig för att kräva tillbaka skulden så du börjar bli riktigt desperat nu och skulle göra nästan vad som helst för att klara dig ur den här knipan.

Krav: Bakgrund

Dropped the soap (-3)

Inte nog med att du har suttit i fängelse. Du hade oturen att bli någons ”bitch” också. Detta har satt psykiska spår och gör att du blir nervös i närheten av duschrum och känslig för fel sorts kommentarer. Du har permanent -1 Psycho Limit och -1 Fear Limit. Om du anförtror dig för en annan karaktär och berättar vad som hänt får du temporärt tillbaka +1 Fear Limit för resten av uppdraget, men om en Mean Bastard i gruppen får reda på din historia förlorar du detta och får istället ytterligare -1 Psycho Limit temporärt.

Krav: Bakgrund, Criminal

Extremely sweaty (-4)

Du svettas oerhört mycket, särskilt om det är varmt. Detta innebär att dina kläder och kängor snabbt blir blöta och även luktar därefter. Du får -1 på Enduranceslag under marsch, dessutom räknar du alltid med det högre värdet för vätskeförbrukning oavsett klädsel. På uppdrag i varmt klimat (t.ex. tropik, öken) har du temporärt -2 AP.

Krav: Bakgrund

Fear of the dark (-3)

“they mostly come at night... mostly” – Newt, Aliens

Någonting finns där ute... eller kanske inte, men du tror iallafall att det gör det. Fear Limit -2 i mörker.

Krav: Ej Ninja

Fire in the hole! (-2)

Det är något speciellt med riktigt stora explosioner och förutom det är det ju bäst att alltid vara på den säkra sidan. Du kommer alltid använda åtminstone dubbelt så mycket sprängämne som man borde göra.

Krav: Demolition 3, ej Cautious

Flashbacks (-2)

Du råkar i tid och otid ut för flashbacks från tidigare händelser, oftast i otid när du är stressad. Dessa flashbacks ger dig 1T4-1 Fear Points varje gång de inträffar. Du bör som spelare själv styra när du får dina flashbacks, annars kanske SL gör det åt dig.

Krav: Bakgrund eller 3 missions

Flatulence (-1)

Dina gaser är inte av denna världen och de har en förmåga att pysa ut ljudligt också, särskilt när du ätit frystorkade fältransoner eller armens rosa kläggpudding. Om gasutsläppet sker i ett begränsat utrymme som insidan av en APC så måste övriga som är där klara ett End-slag för att inte bli illamående.

Krav: Bakgrund

Former Alcoholic (-3)

Du hade tidigare problem med spriten men bestämde dig en dag för att sluta dricka och ta värvning i marinkåren. Ända sedan dess har du hållit dig undan alkohol av rädsla för att trilla tillbaka igen - vilket du lätt skulle kunna göra om hamnar i fel miljö, t.ex. en bar. Om du någonsin skulle dricka så mycket som en enda öl kommer du att fortsätta dricka... och fortsätta... och fortsätta, nackdelen byts då till Alcoholic.

Krav: Bakgrund, ej Low Tolerance

Hunchback (-2)

Du klarar inte att bära lika mycket packning som de flesta andra. Din Carry Capacity minskas med 5 kg.

Krav: Bakgrund, Ej Mule, Charisma <4 (vid karaktärsskapande)

I'm gonna die!!! (-2)

Du är livrädd för att se ditt eget blod och får alltid ett extra Fear Point varje gång du blir skadad, även om det så bara är ett skrapsår på knät eller att du skär dig i fingret. Detta är utöver eventuella FP du skulle få i vanliga fall.

Krav: Bakgrund, ej Tough, ej Martial Artist

Intimidating presence (-1)

Folk blir rädda när de ser dig. Civilister har en tendens att undvika dig och blir nervösa när du pratar med dem, hundar morrar åt dig. Detta gör det svårt för dig att umgås med folk och du blir lätt ihågkommen som ”den där obehagliga typen”.

Krav: 3 Psycho Points

Inflated Ego (-2)

Du vet självklart bäst i alla lägen, även när du har fel. Dina slag för kunskapsfärdigheter slås alltid dolt och du kommer alltid hävda att du är bergsäker på din sak oavsett resultat.

Jinxed (-4)

Det är någon där uppe som inte gillar dig, eller så har du bara otur. När du hanterar minor, sprängämnen eller temperar granater måste du alltid slå ett färdighetsslag oavsett vilken färdighetsnivå du har. Det du håller på med exploderar i händerna på dig om du slår fummel eller om resultatet blir en 1:a.

Just a flesh wound (-2)

Att bli skadad är för veklingar. Du har en förmåga att ignorera dina egna skador som kan göra att du i slutänden förvärrar dem när du t.ex. vägrar tejpa fötterna under en lång marsch. Istället härdar du ut och försöker låtsas som ingenting. Detta gör dig inte hårdare, bara dummare eftersom du vägrar inse konsekvenserna det kan få för din grupp och dig själv om du inte tar hand om dina skador. Även vid allvarligare skador skulle du protestera mot att t.ex. få smärtstillande eller att behöva ta det lugnt ett tag.

Krav: Ej I'm gonna die!!!

Low Tolerance (-1)

Du har lite svårt för alkohol, ett glas vin så börjar du bli snurrig. Det här är förstås en egenskap som ger dina kamrater i marinkåren mycket nöje när det bjuds på öl i mässen.

Krav: Bakgrund, ej Former Alcoholic

Lucky Charm (-2)

Du har något som ger dig tur. Det kan vara ett mynt en hartass eller vad som helst, men du är helt besatt av att du alltid måste bära din lyckopryl på dig. Du är övertygad om att det är den som hjälpt dig när du har turen på din sida. Utan den får du alltid ett Fear Point varje gång du tar någon som helst risk. När du är utan din Lucky charm har du -1 i Psyche. Du förlorar även alla fördelar med ordet "lucky" i titeln när du inte har din Lucky charm.

Mean Bastard (-4)

Drake: They ain't paying us enough for this, man.

Dietrich: Not enough to have to wake up to your face, Drake.

Du är helt enkelt elak mot folk. Du bara är sån och får du chansen att krossa någons självkänsla kan du inte hålla den dräpande kommentaren inne. Det gör att du skapar dålig stämning i en grupp och gruppchefen får -1 på sina ledarskapsslag. Är du gruppchef får du -2.

Krav: Bakgrund, ej Whipped eller Soft Hearted

Mentally unstable (-1)

Du har lätt för att påverkas av svåra upplevelser och din Psycho Limit sänks 1 steg.

Mild Phobia (-1)

Det finns något du har svårt för. Vad det är får du komma överens om med spelledaren. Du kommer att försöka undvika det du har fobi för och om du inte kan det kommer du få Fear Points.

Krav: Bakgrund, måste godkännas av SL

Nervous (-1)

Frost: Man, I'm telling you, I got a bad feeling about this drop.

Crowe: You always say that, Frost. You always say, I got a bad feeling about this drop."

Du är allmänt nogig för allt som kan gå fel. Varje gång du åker dropship får du ett Fear Point. Detta gäller även om gruppen släpptes med dropship och du får då börja uppdraget med 1 FP.

Nightmares (-2)

Du lider av svåra mardrömmar. Varje gång du sover slår du en T6. På 1-2 vaknar du upp svettig och skrikande med ett Fear Point som sitter kvar efter din vila. Du måste också halvera din totala vilotid om du drömt en mardröm.

Krav: Ej Catnapper

Not one step back (-4)

Du vägrar retirera. En taktisk reträtt kan du bara göra under direkta order från överordnad och då som den siste i din grupp. Du får ett Psycho Point varje gång du tvingas retirera. Att ge upp och bli tagen som krigsfånge finns inte som alternativ, hellre dör du med kängorna på.

Psychic Powers (-1)

Du är övertygad om att du har någon slags psykiska krafter. Kanske att du kan läsa andra människors tankar eller känna på dig vad som händer på en annan plats. Om det någon gång skulle visa sig att du har rätt försvinner denna nackdel. Om det skulle visa sig att du har fel försvinner den också, men då får du istället ett Psycho Point.

Krav: Bakgrund

Reckless driver (-2)

Du har ingen som helst respekt för säkerhet när du framför ett fordon. Förutom att du kan fumla på vanligt sätt så räknas även resultatet 1 som fummel på alla färdigheter i Driving.

Krav: 2 i Någon Driving-skill

Reckless pilot (-2)

Du har ingen respekt för flygsäkerhet. Förutom att du kan fumla på vanligt sätt så räknas även resultatet 1 som fummel på alla färdigheter i Pilot och Remote piloting.

Krav: 2 i Någon Pilot-skill

Scapegoat (-2)

Du har en osviklig förmåga att alltid lyckas finnas till hands när ett högre befäl behöver någon att skälla ut eller bestraffa. Om något dåligt/olagligt har hänt kommer du alltid räknas som skyldig vilket i värsta fall kan leda till krigsrätt.

Krav: Högst Private FC, ej Brown Noser

Severe Phobia (-3)

Det finns något du absolut inte klarar av. Vad det är får du komma överens om med spelledaren vid ditt första speltillfälle och skriva ner på ditt rollformulär. Din skräck är i nivå med dödsångest och du kommer att göra allt du kan för att undvika det du har fobi för. Om du inte kan undvika det kommer du få en stor mängd Fear Points och ett Psycho Point.

Krav: Bakgrund, måste godkännas av SL

Small Bladder (-3)

Du blir nödig extremt ofta både i tid och otid. Oftast är det förstås i otid som mitt i en strid eller när du sitter vaktpost. Du bör styra själv när det händer, annars kanske SL gör det åt dig istället.

Krav: Bakgrund

Snores like a wookie (-3)

No human snores like that he said, I ain't believing none of your stories.

We tried telling him he didn't snore like any human we knew of either.

De som delar lägerplats med dig kommer alltid vakna med minst ett AP förbrukat och minst ett EP. Övriga i din grupp har dessa modifikationer när uppdraget startar. Om det inte finns möjlighet att inkvartera dig i eget ljudisolerat rum eller liknande bör SL öka effekterna.

Krav: Ej Catnapper

Soft Hearted (-2)

Du har svårt för att döda andra eller skada dem i onödan. Du har inget emot materiella skador, men kan man undvika att skada levande varelser bör man det. Man ska alltid ge en fiende chansen att ge upp. Är du medic så kommer du att vårda skadade tills de varken har puls eller andas. I situationer där du får Psycho Points för att döda eller skada någon får du dubbelt.

Krav: Ej Bloodthirst eller Mean Bastard

Sore Feet (-1)

Du har känsliga fötter och får -1 på alla dina End-slag under marsch eller löpning.

Voodoo curse (-2)

I början av varje speltillfälle slår du en T10. Om du slår 1 kommer du att drabbas av någon form av mystisk sjukdom under det här speltillfället. Sjukdomen är inte smittsam, men nedsätter din funktionsförmåga. Dina AP och din Endurance Limit halveras under hela speltillfället (avrundas uppåt). Du får också -1 på alla färdighets- och grundegenskapsslag.

Watched (-)

Marinkåren håller av någon anledning ögonen på dig extra noga. Det kan vara något du har gjort tidigare som uppfattats som misstänkt eller det kan röra sig om att du är medlem i en misstänkt organisation. Om du skulle göra något som bekräftar underrättelsetjänstens misstankar finns det risk att de kommer ta in dig för en liten pratstund, eller ännu värre – undanröja säkerhetsrisken.

Krav: Kan inte väljas, denna nackdel delas ut av spelledare.

Whipped (-3)

Du vet din plats och den är inte högt upp. Du försöker alltid vara alla till lags och gör alltid det du blir tillsagd att göra, särskilt om personen är en Mean Bastard. Om du skulle gå emot någon som står högre upp i hackordningen får du ett Fear Point. Du har inga Leadership Points oavsett grad och Charisma. Om något skulle få dig att flippa ur fullständigt (t.ex. ett högt resultat på Fear-tabellen) så kommer du utöver normal effekt även tömma hela ditt magasin i en person med Mean Bastard om någon sådan finns tillgänglig. Om detta skulle inträffa får du ta bort valfritt antal Psycho Points.

Krav: Private eller PFC. Ej Haughty, Mean Bastard eller någon egenskap med "Leader".

Whisper-voiced (-3)

En skada eller en naturligt svag röst gör att du har svårt att göra dig hörd över t.ex. motorljud, stridslarm, långa avstånd eller genom en skyddsmask och det missuppfattas lätt vad du försöker säga i sådana situationer. Denna nackdel gör dig även mindre lämplig som befäl och du får -1 LP.

Traits

Traits kostar inga XP att välja. Ett trait är en egenskap som innebär en fördel och en nackdel på samma gång. Traits går bara att välja när man skapar sin karaktär.

ARM Sympathizer

Du är övertygad om att det finns utomjordiska konspirationer överallt. Du tror att reflekterande foliematerial i hjälmen skyddar mot utomjordingarnas psykiska attacker och en del andra liknande idéer. Högre befäl är inte lika övertygade som du vilket minskar dina chanser att bli befördad. Du får även ett extra Fear Point om du någon gång skulle få syn på en liten grå varelse med stora svarta ögon.

Krav: Ej Live long and prosper

Bloodthirst

We don't speak no por favor - SSgt. Jonathan Palmer, BF5

Du är inte den som visar nåd mot dina fiender i onödan, dom ska dö som det avskum dom är och du tar inga fångar i onödan. Din Fear Limit höjs ett steg, men din Psycho Limit sänks med ett.

Krav: Ej Domesticated, Religious eller Righteous

Collector

Du måste få med dig en souvenir från varje mission att lägga i din privata samling, helst något som kommer från fienden. Om det är något tillräckligt coolt (SL bedömer) får du ett Cool Point efter uppdraget. Misslyckas du helt får du istället ett Psycho Point.

Cool Guy/Girl

Vem vill gå runt med ett skottsäkert visir när man kan ha ett par tuffa solglasögon istället? Du lever fortfarande kvar i den uppfattning du hade om livet som soldat när du fyllde i din värvningsansökan. Du får extra Cool Points för att ta med dig onödig utrustning som får dig att se bra ut på bekostnad av effektivitet. Maximalt kan detta ge dig två Cool Points vid uppdragets början. Sedan kan dina prylar förstås även användas till att göra coola saker även under uppdragets gång.

Criminal

Du har avtjänat ett längre fängelsestraff. Ditt tidigare kriminella liv och din tid i fängelset har härdat dig och lärt dig att ta vara på dig själv i farliga situationer, men trots att straffet nu är avtjänat kommer det att vara en belastning för din framtida karriär. Du har +1 bonus på Melee Weapons och Lockpicking men kommer att beföras långsammare och löper stor risk att få dödsstraff vid ytterligare brottslighet eller ordervägran.

Domesticated

Du är något så ovanligt som en rumsren soldat. Du går hem på galamiddagar och tebjudningar. Du vet verkligen hur man ska uppföra sig, något som passar i de övre samhällsskikten. Däremot går det inte hem lika bra hos dina råa kamrater i kåren och du har säkert ett smeknamn som antyder något om ditt finare sätt på ett mindre fint sätt.

Krav: Charisma 4, ej Bloodthirst

Dr. Gamble

I'm a soldier, not a doctor - Påstås ha sagts av medic som vårdade Sgt. Masons ben
Av någon anledning utspelar sig alltid de mest spektakulära händelserna vid just ditt operationsbord, på både gott och ont. Mot First Aid och Medical så räknas träningsresultatet 1 som fummel. Men å andra sidan så räknas tärningens högsta värde alltid som ett lyckat slag oavsett tärning (du slår inga omslag).
Krav: First Aid 3, Medical 3

Glory Hunter

We are going in with first wave. Just means more bugs for us to kill – Starship Troopers
Du lever för ära och berömmelse. På gott och ont försöker du dig alltid på extra våghalsiga manövrar, svårare skott och heroiska insatser. Desto livsfarligare desto bättre, för du vet att ju svårare det är ju fetare medalj ger det.

Haughty

Hicks: Guess the new lieutenant's too good to eat with the rest of us grunts.
Frost: Boy's definitely got a corncob up his ass
Du är intelligentare, vackrare och helt enkelt lite bättre än alla andra. Det är inte ditt fel att andra kan uppleva dig som högdragen och arrogant. Du har en tendens att tala i nedlåtande ton även till befäl när du måste informera dem om de uppenbara felaktigheterna i deras idéer. Detta gör dig sannolikt inte till plutonens mest omtyckta och ger dig -1 på ledarskapsslag, men ditt stora självförtroende gör att du omedelbart får 2 Cool Points vid uppdragets början om du är den i gruppen som har antingen mest Glory Points eller flest uppdrag (gäller ej om du är delad 1:a).
Krav: Charisma 2, ej Whipped

Live long and prosper

Du är övertygad om att intelligenta utomjordingar inte kan vara onda. Om vi bara kan kommunicera med dem kan vi säkert förstå varandra. Du får inga Fear Points när du stöter på utomjordingar om det inte är uppenbart även för en idiot att dom försöker äta dig.
Krav: Ej ARM Symphizer, ej Bloodthirst

Mood Swings

Du lider av kraftiga humörsvängningar. En dag kan du vara stabil och strålande glad för att nästa dag vara en irriterad skitstövel. Vid gryningen varje dag måste du slå en T4. 1-2 = dålig dag, 3-4 = bra dag. Under dina bra dagar får du +1 i både Charisma och Psyche, men under dina dåliga dagar får -1 i samma attribut. Du är helt enkelt väldigt svår att få grepp om.
Krav: Charisma och Psyche mellan 2-4.

Nosy

Du har en förmåga att alltid hitta de konstigaste saker på de underligaste platser. Det kan vara allt från en användbar pryl längst ner i botten på en skräphög eller en dold dörr under en trappa. Den här förmågan beror på att du sällan kan låta bli att utforska något okänt - vilket även gör att du ofta glömmer bort dina vänner och vandrar iväg på egen hand. Förmågan fungerar ju trots allt bäst när du får vara ostörd.

Paranoid

Paranoia is knowing all the facts"

Försiktighet är en dygd och du efterlever den till fullo, eller till gränsen för vansinne om man frågar dina kamrater. Du kan även vara svår att samarbeta med eftersom du hela tiden blir misstänksam mot andras motiv, även mot kamrater och överordnade. Men bara för att du är paranoid behöver det ju inte betyda att du har fel.

Private who?

Ditt intetsägende utseende och din grå personlighet gör att du sällan blir utvald som frivillig eller uppmärksam av vare sig befäl eller andra. Folk har svårt att ens komma ihåg vad du heter hur ofta du än säger det. Det minskar dina chanser för befordran, men det minskar även risken att fientliga spioner eller prickskyttar lägger märke till dig. Du förlorar denna trait om du någonsin blir gruppchef.

Krav: Högst Private FC, Ej Canary

Pugilist

Din tid i ringen har inneburit att du fått ett par smällar, men den har också gett dig ovärderlig erfarenhet i obehäpnad strid. Du får -1 AP och +1 bonus på Unarmed

Krav: Unarmed 3

Religious: Christian

Tack vare din tro känner du dig trygg i din tillvaro och vet att ett liv efter detta väntar dig. Genom att be en kort bön (den behöver inte ta längre tid än 20-30 sekunder) kan du ta bort 2 av dina Fear Points. Du kan endast göra detta en gång per speltillfälle och endast om du har följt din religions föreskrifter och värderingar under detta speltillfälle. Om du har gjort något som inte stämmer överens med din religion måste du istället lägga till +2 på resultatet av ditt första Fear-slag under det speltillfället.

Religious: Hindu

Du tror på själavandring vilket innebär att din själ kommer att återfödas i en ny kropp. Din karaktär kommer ha något som kallas Karma Points (KP). Du får ett eller flera KP varje gång du gör en god/osjälvisk/bra gärning. På samma sätt förlorar du KP varje gång du gör något för att uppnå egen vinning på andras bekostnad eller skadar/dödar någon när du hade möjlighet att undvika det. KP liknar på så sätt till viss del Psycho Points men bör vara något lättare att få eller bli av med. Om du får Psycho Points för en handling kommer du sannolikt även att förlora karma för samma handling, men du kan även förlora KP för mindre saker som t.ex. att stjäla. Du håller själv reda på dina KP och avgör när de ökar eller minskar, efter varje speltillfälle kontrollerar du dina beslut med SL. Du kan ha negativa KP. KP påverkar dig i ditt nästa liv, d.v.s. din nästa karaktär i kampanjen. Om du har positiva KP får du köpa extra fördelar för lika många poäng som du har KP. Om du har negativa KP måste du välja nackdelar för motsvarande summa.

Krav: Ej valbar (cool ide men behöver balanseras)

Religious: Jewish

Du litar på att din tro ska hjälpa dig igenom svåra situationer. Första gången under ett speltillfälle som du slår på Fear-tabellen kan du om du vill välja att ignorera resultatet. Detta gäller bara om du har följt din religions föreskrifter och värderingar under hela speltillfället. Om du har gjort något som inte stämmer överens med din religion måste du istället lägga till +2 på resultatet av ditt första Fear-slag.

Righteous

Du har god moral och etik - det är det som skiljer människan från djuren. Detta är något du också försöker efterleva till det yttersta. Fiender som gett sig ska behandlas väl, civila och oskyldiga är just civila och oskyldiga, Genève-konventionen ska följas och så vidare. Du får dubbelt så många Psycho Points varje gång du begår handlingar som bryter mot vad som är god etik. Men du får också ta bort ett av dina egna PP varje gång du anmäler, till högre befäl eller media, när någon annan begår ett liknande brott.
Krav: Ej Bloodthirst

Sense of Duty

Din lojalitet mot marinkåren är en av dina absolut högsta principer och du gör saker och ting ”by the book”. Reglementet finns där av en anledning och ska följas även om det kan bli lite osmidigt i vissa situationer. Din inställning gillas inte alltid av andra soldater, men uppskattas desto mer av befälen.

Trigger-happy

Du är snabb på avtryckaren och har +1 på ditt Reaction-slag i alla duellsituationer, men ibland är du lite väl snabb. När du är på helspänn (har använt ett AP) är det 50% chans att du skjuter mot det första som överraskar dig oavsett vad det är.

Vatos Locos Forever

Under din tid på kåken gick du med i ett gäng för att få en säkrare vistelse. Du är dock märkt för livet med tatueringar för att inte tala om en orubblig lojalitet till dina gängkamrater. Skulle du träffa på någon utanför fängelset som varit med i ett rivaliserande gäng (20% chans för alla med samma trait) så är risken för dödsfall stor. Träffar du däremot på någon som varit med i samma gäng (10% chans) så har du istället en vän i vått och torrt och ni får båda fördelen Blood Brothers.
Krav: Criminal

Certificates

Det som kallas certifikat kan vara allt från ett utbildningsmärke, en licens, en titel eller just ett certifikat. Gemensamt är att man får det när man har genomgått marinkårens utbildning för ett visst kunskapsområde och visat sina kunskaper i något slags prov. Det finns ett certifikat för varje färdighet. Alla enheter i marinkåren använder inte alla certifikat. De som är markerade med **CM** för Colonial Marines i listan nedan finns i alla marinkårsförband. Vilka av övriga certifikat som används beror på enhetens uppgift och utbildning. Varje marinkårspluton har 22st certifikat, d.v.s. de 12 gemensamma samt 10 plutonsspecifika beroende på plutonens inriktning.

Som exempel har specifika certifikat för plutonen Brixton's Fightin Fives markerats med BF5 i listan nedan. En soldat i BF5 har alltså tillgång till certifikat för både CM och BF5.

Andra truppslag än marinkåren (t.ex. flotta, artilleri) kan ha helt andra certifikat och behöver inte ha de som gäller för marinkåren (CM). Marinkåren har 12 certifikat för att man räknas som elitförband, andra förband/truppslag har färre i grund.

När man uppfyller alla krav för ett certifikat som används inom den egna enheten får man automatiskt certifikatet. Ett certifikat gör att man alltid får +1 bonus på den färdighet som räknas upp först bland kraven.

Det finns även möjlighet att skaffa sig certifikat som normalt inte används av den egna enheten, men dessa måste då köpas för XP (och man måste även uppfylla kraven). Se *Certification Course* under Advantages.

Certifikat	Enhet	Krav
Shooting Instructor	CM	Assault Rifle 5, Perception 3, Charisma 2
Rifle Grenadier Badge	BF5	Grenade Launcher 3, Assault Rifle 3, Demolition 1
Small Arms Expert		Submachine Gun 4, Dexterity 3
Pistol Shooting Instructor	CM	Pistol 5, Reaction 3, Charisma 2
Sniper Marksmanship Badge	BF5	Sniper Rifle 4, Camouflage 2, Perception 3
Flamer Expert		Flamer 4, Endurance 3
Smartgun Specialist	BF5	Smartgun 4, Strength 4, Endurance 3
Shotgun Expert		Shotgun 4, Reaction 3
Energy Weapons Certificate		Laser Weapons 3, Science 2, Dexterity 3
RPG Expert		RPG 4, Strength 3
AT Specialist	BF5	SADAR 4, Traps/Mines 3, Camouflage 2
Missile Weapons Expert		Missiles 4, Computer Operation 3
HMG Expert		Heavy Machine Gun 4, Strength 3
Gunner Certificate		Heavy Cannon 3, Computer Operation 3, Mechanic 2

Certifikat	Enhet	Krav
Plasma Weapons Certificate		Plasma Cannon 3, Computer Operation 3, Science 2, Electronics 2
Mortar Certificate	BF5	Mortar 3, Navigation 3, Computer Operation 2, Strength 3
Heavy Artillery Certificate		Heavy Artillery 3, Navigation 3, Computer Operation 3, Camouflage 3, Driving: Large Veh. 2
Grenadier Badge		Throwing 4, Demolition 2, Strength 3, Dexterity 3
Melee Weapons Instructor		Melee Weapons 4, Throwing 3, Dexterity 4
Unarmed Combat Instructor	BF5	Unarmed 4, Dexterity 4, Strength 3
Boating Certificate		Boat 3, Swimming 2, Mechanic 2
Driver's License	CM	Driving: Small Vehicles 3
APC Driver's License	CM	Driving: Large Vehicles 3
Exoskeleton Class 3 License	CM	Exoskeleton Truck 3
Space Trooper Badge	BF5	Vacuum Suit 4, Assault Rifle 3, Throwing 3, Computer Operation 3, Demolition 2, Dexterity 3, Toughness 3
Parachute Wings	CM	Parachute 3
Dropship Pilot Certificate	CM	Pilot: UD-4 Dropship 3, Computer Operation 3, Psyche 3
Firefly Pilot Certificate		Pilot: Firefly 3, Perception 3, Reaction 3
Hooverbike Pilot Certificate		Pilot: Hooverbike 4
Remote Piloting Certificate	CM	Remote Piloting 3, Computer Operation 3
Field Medic	CM	First Aid 4, Medical 2, Computer Operation 2
Medical Specialist		Medical 4, NBC Warfare 2, Science 2
NBC Specialist		NBC Warfare 4, Computer Operation 3, Science 2
Demolition Expert	BF5	Demolition 4, Computer Operation 2, Electronics 1
EOD Expert	BF5	Traps/Mines 4, Computer Operation 3, Demolition 2, Electronics 2
Navigator Certificate	CM	Navigation 4, Computer Operation 3
Signal Technician		Signal Intelligence 4, Electronics 2, Computer Systems 1
Com-tech	CM	Computer Operation 4, Electronics 3, Computer Systems 1
Computer Technician		Computer Systems 4, Computer Operation 4, Electronics 2, Psyche 3

Certifikat	Enhet	Krav
Military Science Specialist		Science 4, Computer Operation 3, Demolition 2, Medical 2, NBC Warfare 2
Forensics Training		Crime Scene Investigation 3, Science 2, Medical 2, Demolition 1, Lockpicking 1
Lock Technician		Lockpicking 4, Computer Operation 3, Electronics 3
Electronics Technician		Electronics 4, Science 2, Computer Systems 1
Vehicle Mechanic	CM	Mechanic 4, Electronics 2
SEAL Badge		Swimming 4, Boat 3, Navigation 3, Demolition 3, Endurance 4
Evasion Training Badge		Stealth 4, Camouflage 2, Traps/Mines 2, Perception 3
Concealment Training Badge		Camouflage 4, Outdoorsman 2, Signal Intelligence 1, Psyche 3
Ranger Tab	BF5	Outdoorsman 4, Stealth 3, Camouflage 3, Strength 3, Endurance 3, Perception 3
Climbing Certificate		Scaling 3, Dexterity 3, Endurance 2
Animal Handler		Animal Handling 4, Throwing 2, Psyche 3, Charisma 2