

★ Baihu Song

Attribute:

Geschicklichkeit	10
Konstitution	6
Stärke	6
Verstand	8
Willenskraft	6

Abgeleitete Werte:

Bewegungsweite	6
Parade	6
Robustheit	6 (2) / 8 (4)
Charisma	-1
Mech	Leicht

Fertigkeiten:

Heimlichkeit	8
Kämpfen	8
Klettern	6
Schießen	6
Schlösser knacken	6
Wahrnehmung	6
Werfen	6
Wissen (Verbotene Substanzen)	6

Handicaps:

Neugierig (Schwer),
Angewohnheit (Leicht):
Verschwörungstheorien,
Klein (Leicht)

Talente:

Assassine,
Dieb,
Elan,
Erstschlag

Waffe	RW	FR	Schaden	PB	Schuss	Anm.
Autopistole	12/24/48	1	2W6	1	10	HA, SD
Mono-Dolch			Str+W6+2	3		
Blasrohr	4/8/16	1	W4			

Infiltrator (Haus Liao)

"Ich sage Dir, ComStar hat hier definitiv seine Finger im Spiel! [...] Also ich bitte Dich, die offiziellen Nachrichtenkanäle sind doch reine Propaganda!"

Konzept:

Infiltrator für verdeckte Operationen mit dem Hang zum Verschwörungstheoretiker.

Persönlichkeit:

Er hat mit der Zeit eigene Erklärungen für Aufträge und deren Hintergründe gefunden, die seine Arbeit wichtig erscheinen lassen. Er ist interessiert an allem Verdecktem oder Vertraulichem. Leben und Tod sind unterschiedliche Formen von Existenz, die sich lediglich durch ihr Energiepotential unterscheiden. Doch irgendwie gibt ihm das unbemerkte Ausschalten von Zielen das Gefühl von Macht im Universum.

Motivation:

Mit den "Soul Hunters" hat er eine Einheit gefunden mit dem Abwechslungsreichtum und taktischem Potential das er gesucht hat. Er ist daran interessiert die Wahrheit herauszufinden und schließlich alle Zusammenhänge zu verstehen.

Besondere Ausrüstung:

BattleMech (Firestarter FS9-M),
Flak-Tarnanzug (KTAB: +2/+4)



Wunden

-1

-2

-3

Außer
Gefecht

-2

-1

Erschöpfung

Neugierig (Schwer)

Übermäßige Neugier ist schon so manchem zum Verhängnis geworden. Neugierige Charaktere lassen sich leicht in jedes Abenteuer ziehen. Sie müssen alles überprüfen und wollen immer wissen, was hinter einem Geheimnis steckt.

Angewohnheit (Leicht oder Schwer)

Dein Charakter hat irgendeine störende und anhaltende Angewohnheit, die schlimmer ist als nur ein Tick. Kettenrauchen, sich nie die Zähne putzen, Selbstgespräche führen – ein leichtes Handicap irritiert die Leute, die ihn umgeben, ist aber nicht gefährlich. Der Charakter erleidet einen Abzug von -1 auf sein Charisma. [...], GERTA 25]

Klein (Schwer)

Dein Charakter ist für seine Rasse entweder sehr dürr, sehr klein gewachsen oder beides. Senke die Robustheit des Charakters um 1.

Assassine

Assassinen sind ausgebildete Killer, die genau wissen, wie sie mit tödlicher Präzision zuschlagen können – falls sie es schaffen, sich ihrem Opfer ungesehen zu nähern. Assassinen bekommen einen Bonus von +2 auf ihren Schadenswurf, wenn sie ihren Feind unbemerkt angreifen können (auch bei Fernkampfangriffen).

Dieb

Diebe spezialisieren sich auf Täuschung, Verrat und Akrobatik. Sie sind geschickte Vertreter der nicht ganz so ehrlichen Künste, doch können sie in Fantasy-Kampagnen, in denen Fallen entdeckt, Wände erklimmen und Schlösser geöffnet werden müssen, von unschätzbarem Wert sein. Diebe erhalten einen Bonus von +2 auf Heimlichkeits-, Klettern- und Schlösserknacken-Proben, sowie auf Wahrnehmungs- und Reparierenproben, die mit Fallen oder ähnlichen Mechanismen zu tun haben. Der Bonus auf Heimlichkeitsproben kommt nur zum Tragen, wenn sich der Charakter in einer städtischen Umgebung befindet, nicht jedoch in der Wildnis.

Elan

Wenn ein engagierter Held alles gibt, was er hat, macht sich das meist bezahlt. Wenn du einen Bennie aus gibst, z.B. um nachzuwürfeln oder Schaden wegzustecken, erhältst du einen Bonus von +2 auf das Endergebnis der Probe (auch wenn dies der ursprüngliche Wurf ist).

Erstschlag

Einmal pro Runde erhält der Charakter einen freien Nahkampfangriff gegen einen einzelnen Gegner, der sich direkt an den Charakter heranbewegt. Dies unterbricht automatisch die Aktion des Gegners und kostet den Charakter selbst keine Aktion. Dieser Angriff ist nicht mit einem Rundumschlag oder Blitzhieb kombinierbar.