

# ★ Commander Beaufort Hunter

## Attribute:

Geschicklichkeit	8
Konstitution	8
Stärke	6
Verstand	8
Willenskraft	8

## Abgeleitete Werte:

Bewegungsweite	6
Parade	6
Robustheit	8 (2) / 10 (4)
Charisma	0
Mech	Schwer

## Fertigkeiten:

Einschüchtern	6
Kämpfen	8
Nachforschung	4
Schießen	8
Überreden	6
Umhören	6
Wahrnehmung	6
Wissen (Kriegsführung)	6

## Handicaps:

Ehrenkodex (Schwer),  
Loyal (Leicht),  
Gierig (Leicht)

## Talente:

Mechkrieger,  
Anführer,  
Respekt einflößende Präsenz,  
Haltet die Stellung,  
Kampfreflexe

Waffe	RW	FR	Schaden	PB	Schuss	Anm.
Autopistole (Magnum)	12/24/48	1	2W6+1	1	10	HA
Kurzschwert			Str+W6			

### Ehrenkodex (Schwer)

Ehre ist deinem Charakter sehr wichtig. Er hält sein Wort, wird Gefangene niemals schlecht behandeln oder töten, und versucht, sich generell wie ein Gentleman oder eine Lady zu verhalten (entsprechend der in der jeweiligen Welt herrschenden Konventionen). Dabei kann es sich um einen allgemeinen Ehrenkodex handeln (Ofzier und Gentleman) oder um einen persönlichen Ehrenkodex (ein ehrbarer Revolverheld im Wilden Westen schießt Leuten zum Beispiel nicht in den Rücken).

### Loyal (Leicht)

Dein Charakter ist vielleicht kein Held, aber für seine Freunde würde er sein Leben geben. Er wird niemals einen Kameraden zurücklassen, wenn er auch nur die geringste Möglichkeit sieht, ihm zu helfen.

### Gierig (Leicht oder Schwer)

Dein Held ist ein Geizkragen und misst seinen Wert in Gold. Bei einem leichten Handicap streitet er erbittert um jedes Stück Beute, das im Spiel gesammelt wird. Bei einem schweren Handicap zofft er sich wegen allem, was er für unfair hält, und würde für seinen „fairen Anteil“ sogar töten.

### Anführer

Ein Anführer hat die Fähigkeit, nahen Verbündeten im Befehlsradius (5“) klare Befehle zu erteilen und sie effektiv zu koordinieren. Das sorgt dafür, dass die Mitstreiter des Charakters bereit sind, trotz Wunden und Schock weiterzukämpfen, weshalb sie einen Bonus von +1 auf Erholungsproben erhalten.

### Respekt einflößende Präsenz

Eine dröhnende Stimme, effektive Kommandos, natürliches Charisma oder auch schlicht Übung führen zu einer wesentlich effizienteren Einheit. Der Charakter hat diese Merkmale verfügt daher über einen Befehlsradius von 10“ statt der üblichen 5“.

### Haltet die Stellung!

Dieses Talent stärkt den Willen der Männer, die unter dem Befehl des Charakters stehen. Die Truppen erhalten einen Bonus von +1 auf ihre Robustheit.

### Kampfreflexe

Der Charakter erholt sich schneller von Schocks und Traumata. Er erhält einen Bonus von +2 auf Erholungsproben, wenn er Angeschlagen ist.

Anführer (Haus Davion)

*"Scouts: Ausscheren! Flanken: Feuer frei! [PPK einsatzbereit.] Lassen wir die Falle zuschnappen!"*

### Konzept:

Ehrenhafter Söldner-Commander, der zu sehr auf das (auch finanzielle) Wohl seiner Einheit achtet.

### Persönlichkeit:

Entschieden und autoritätsausstrahlend. Holt die in einer Situation direkt verfügbaren Informationen ein und entscheidet zügig, um den Kopf wieder für die Lösung des nächsten Problems frei zu haben. Verlangt nichts von seiner Einheit, was er nicht selbst machen würde.

### Motivation:

Als Anführer seiner Söldnereinheit muss er sich nicht mehr unterordnen. Seine aktuellen Ziele sind die Einheit zusammenzuschweißen, profitabel zu machen und Stück für Stück zu vergrößern.

### Besondere Ausrüstung:

BattleMech (Black Knight BL-7-KNT),  
Flakweste (T: +2/+4)



Wunden

-1

-2

-3

Außer Gefecht

-2

-1

Erschöpfung