

★ Norwin Hartholz

Attribute:

Geschicklichkeit	6
Konstitution	8
Stärke	6
Verstand	8
Willenskraft	6

Abgeleitete Werte:

Bewegungsweite	4 (W4)
Parade	5
Robustheit	7 (2) / 9 (4)
Charisma	0
Mech	Leicht

Fertigkeiten:

Kämpfen	8
Reparieren	10 (+2)
Schießen	6
Wahrnehmung	8
Werfen	6
Wissen (BattleMechs)	6
Wissen (Dropships)	6

Handicaps:

Einbeinig (Schwer),
Schwerhörig (Leicht),
Loyal (Leicht)

Talente:

Mechkrieger,
McGyver,
Reparaturgenie,
Improvisationskampf

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

Einbeinig (Schwer)

Falls der Charakter eine Prothese verwendet, funktioniert Einbeinig genau wie das Handicap Lahm. Die Bewegungsweite sinkt um 2, und er verwendet einen W4 statt eines W6 als Sprintwürfel. (Ohne Prothese ist seine Bewegungsweite 2 und er kann niemals sprinten. Er erleidet zudem einen Abzug von -2 auf Eigenschaftsproben, die Beweglichkeit erfordern, wie Klettern und Kämpfen. Ein Charakter mit nur einem Bein erleidet einen Abzug von -2 auf Schwimmenproben und die Bewegungsweite beim Schwimmen.)

Schwerhörig (Leicht oder Schwer)

Charaktere, die ihr Gehör ganz oder teilweise verloren haben, haben dieses Handicap. Bei einem leichten Handicap erleidet der Charakter einen Abzug von -2 auf alle Wahrnehmungsproben, die auf Gehör basieren, zum Beispiel wenn er wegen Kampflärm aufwachen könnte. Ein schweres Handicap bedeutet, dass der Charakter taub ist. Er hört nichts und versagt automatisch bei allen Wahrnehmungsproben, die auf Gehör basieren.

Senior Tech (Haus Steiner)

"Wo ich gerade schon dabei war die Panzerung wieder anzuschweißen, habe ich noch kurz die völlig obsoleute Blechbüchse von Lademechanik gegen das Modell von Defiance ausgewechselt. Ist jetzt praktisch wie neu!"

Konzept:

Gegen seinen Willen entlassener Kriegsveterane, der in jeder Situation die passende technische Lösung parat hat.

Persönlichkeit:

Er ist ständig bemüht für Stabilität zu sorgen und ist ein Improvisationstalent in jeder Lebenslage. Es gibt immer etwas zu tun und er kennt bereits den nächsten Schritt.

Motivation:

Mit den "Soul Hunters" hat er eine Einheit gefunden, die seine technischen Fähigkeiten zu schätzen weiß. Ideen zu Verbesserungen an Mechs oder seinem Bein halten ihn nachts wach.

Besondere Ausrüstung:

BattleMech,
Flakweste (KT: +2/+4),
Techman (Multitool)

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.

McGyver

Falls der Charakter ein Werkzeug braucht, dann kann er etwas improvisieren. Er erleidet in den meisten Fällen keine Abzüge für mangelndes Werkzeug. Außerdem kann er mit einigen einfachen Werkzeugen, Bauteilen oder Geräten ein notdürftiges Provisorium, das ihn aus aussichtslosen Situationen rettet, eine Waffe für bizarre Zwecke oder auch andere Basteleien erschaffen, die akut gebraucht werden, aber nicht vorhanden sind. Das Ausmaß dieser Fähigkeit liegt gänzlich im Ermessen des Spielleiters, doch sollte Kreativität belohnt werden, besonders in gefährlichen Situationen, in denen es wenige Auswege gibt.



Wunden

-1

-2

-3

Außer
Gefecht

-2

-1

Erschöpfung

Reparaturgenie

Der Erfinder erhält einen Bonus von +2 auf Reparierenproben. Bei einer Steigerung viertelt er die Zeit, die für eine Reparatur nötig ist, statt sie nur zu halbieren [GERTA 21].

Improvisationskampf

Helden müssen sich oft mit Gegenständen oder gar Möbeln wehren, die nicht wirklich für einen Kampfeinsatz gedacht sind. Ein Charakter mit diesem Talent hat eine Begabung für derart improvisierte Waffen und erleidet nicht den üblichen Abzug von -1 auf Angriffe und Parade [GERTA 114], wenn er sie einsetzt.