

★ Takeshi Oshiro

Attribute:

Geschicklichkeit	8
Konstitution	8
Stärke	8
Verstand	6
Willenskraft	6

Abgeleitete Werte:

Bewegungsweite	6
Parade	8 (1)
Robustheit	8 (2) / 10 (4)
Charisma	-2
Mech	Mittel

Fertigkeiten:

Einschüchtern	8
Heimlichkeit	6
Kämpfen	10
Schießen	8
Schwimmen	4
Wahrnehmung	6
Werfen	6

Handicaps:

Arrogant (Schwer),
Hässlich (Leicht),
Große Klappe (Leicht)

Talente:

Mechkrieger,
Beidhändiger Kampf,
Fechten mit zwei Waffen,
Block

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

Samurai (Haus Kurita)

"Ich sage es ja immer wieder: Wer verteidigt verliert die Gelegenheit zum Angriff."

Konzept:

Vom Krieg gezeichneter Kämpfer, der zu oft zu viel über sich preisgibt.

Persönlichkeit:

Er weiß, dass er besser ist als die meisten da draußen und überspielt seine Unsicherheit um sein Aussehen durch egozentrische Darstellungen von vergangenen und zukünftigen Erfolgen.

Motivation:

Hat sich den "Soul Hunters" angeschlossen, da er zu individuell für die Armee des Kombinati zu sein scheint. Sucht nach Herausforderung und Gelegenheiten, sich für würdig haltenden Gegnern seine Überlegenheit zu demonstrieren.

Besondere Ausrüstung:

BattleMech (Kintaro KTO-18),
Abweisende Flakjacke (TA: +2, +4, +4)



Wunden

-1

-2

-3

Außer

Gefecht

-2

-1

Erschöpfung

Arrogant (Schwer)

Dein Charakter denkt nicht, er sei der Beste – er weiß es. Egal, worum es geht – Schwertkampf, Kung-Fu, Wettläufe – es gibt niemanden, der an seine Fertigkeiten heranreicht, und er gibt bei jeder Gelegenheit damit an. Es genügt deinem Charakter nicht, einfach nur zu gewinnen. Er muss seinen Gegner komplett dominieren. Wenn es auch nur den Hauch eines Zweifels gibt, wer der Bessere ist, muss er seinen Gegner erniedrigen und beweisen, dass er den Sieg jederzeit problemlos erringen kann. Er ist die Art von Mensch, der einen Gegner im Duell entwaffnet, nur um das Schwert wieder aufzuheben und es mit einem Lächeln zurückzugeben. Arrogante Charaktere suchen in einem Kampf immer den „würdigsten“ Gegner, den „Meister“, und greifen Schergen nur an, wenn sie im Weg stehen.

Hässlich (Leicht)

Dein Charakter ist so hässlich wie die Nacht für den Tag. Sein Charisma sinkt um 2 und er wird von Vertretern des anderen Geschlechts normalerweise gemieden.

Große Klappe (Leicht)

Dein Charakter hat ein loses Mundwerk. Er ist nicht gut darin, Geheimnisse zu bewahren. Er enthüllt geheime Pläne und verrät Dinge, die besser unter Freunden bleiben sollten, normalerweise zum ungünstigsten Zeitpunkt.

Beidhändiger Kampf

Ein Charakter mit Beidhändigem Kampf ist nicht von Geburt an beidhändig (dies erfordert das gleichnamige Hintergrundtalent) – er hat einfach nur gelernt, zielsicher mit zwei Waffen gleichzeitig zu hantieren. Wenn er mit einer Waffe in jeder Hand angreift, wülfelt er die Angriffe wie gewohnt einzeln aus, ignoriert aber den ohne dieses Talent anfallenden Abzug von –2 für Mehrfachaktionen [GERTA 99].

Fechten mit zwei Waffen

Ein Charakter, der diesen Fechtstil erlernt hat, ist ein Meister darin, mit einer Waffe in jeder Hand zu kämpfen. Er erhält einen Bonus von +1 auf Nahkampfangriffe gegen Gegner, die nur eine einzelne Waffe und keinen Schild führen. Außerdem müssen Gegner einen eventuellen Überzahlbonus [GERTA 118] um 1 verringern, da die blitzenden Klingen des Charakters ihre Angriffe auch aus unterschiedlichen Richtungen abwehren können.

Block

Charaktere, die sich oft im Nahkampf messen, sind viel erfahrener als andere, wenn es um Selbstverteidigung geht. Sie wissen nicht nur, wie man angreift, sondern auch, wie sie die Angriffe ihrer Gegner abblocken können. Ein Charakter mit diesem Talent erhöht seine Parade um +1.