

Name: Hurley Kwinn				Rasse: Mensch			Größe: 0		Kredit Einheiten: 490		
FKG	NKG	SCH	ST	SP	BWR	NKDSK	Aktion	Reaktion	GRV	EX'01	
8	5	15	8	12	8	3	5	1	8		
Trefferzone	Wunden		Kritische Wunden	RST	Waffe/Ausrüstung		Art	Minimal	Maximal(-2)	DSK	
Kopf 1	[Wunden]			1							
2 - 7 Torso	[Wunden]			1							
8 - 10 Arm li.	[Wunden]			1							
11 - 13 Arm re.	[Wunden]			1	Plöpp-Pistole		F	Base	Base	8	
14 - 16 Bein li.	[Wunden]			1							
17 - 19 Bein re.	[Wunden]			1							
Durchschn. Rüstwert (DRST)				1	Verdienst (Kredit Einheiten)						
Zubehör für Ausrüstungen						Anzahl der Ausrüstung					
Handgranaten T5 DSK11						[Anzahl]					
Spezialregeln (Kurzform):						siehe unten					

Spezialregel

Sollte Hurley einen Treffer erhalten, so kann sie vor der Schadensverteilung auf SP würfeln. Gelingt der Wurf, so ist sie wieder einmal geschickt ausgewichen und der Schaden geht ins Leere. Das gilt nicht für Templatewaffen. Danach kann ganz normal auf GRV gewürfelt werden. Hurley ist immun gegen Gasfolgeschäden. Solange Hurley gemeinsam mit Mister Long (in einem Team) in der Arena ist, erhält dieser +2 auf SP und GRV. Die Plöpp-Pistole kann nur im Nahkampf verwendet werden. Hurley hat hier nicht -4 sondern +4 beim Schießen im Nahkampf. Beim Aufprall des Stöpsels der Plöpp-Pistole wird ein Hochenergie-Ultraschallstoß abgegeben, der bei jedem Spannen neu geladen wird. Daher ist keinerlei Munition erforderlich. Die Pistole kann nicht durch einen Ausrüstungstreffer zerstört werden.

