DOLEN RUNEHIDE

ARCHETYP: LISTIG

Der Charakter ist zu genialen Geistesblitzen fähig und außergewöhnlich intelligent. Er ist in der Lage, einen minutiös ausgetüftelten Plan zu ersinnen und die ausgefeiltesten Listen anzuwenden. Seine scharfen Augen erkennen alle Herangehensweisen und erlauben ihm, die wahrscheinlichsten Taten der weniger Schlauen vorherzusagen.

Charaktere mit dem Archetyp Listig sind verschlagen, berechnend und kompetent. Ein Listiger Charakter besitzt ein geniales Taktikverständnis und Anpassungsfähigkeit, die ihm im Kampf +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe verleiht. Während er sich in der Befehlsreichweite eines Listigen Charakters befindet, erhält ein verbündeter Charakter, der seine Befehle entgegennimmt, +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe.

Darüber hinaus beginnt ein Listiger Charakter das Spiel mit einem der folgenden Vorteile und erhält weitere Vorteile, wenn er an Erfahrung gewinnt. Dolen besitzt Lernfähig.

LERNFÄHIG

Der Charakter kann versuchen, Fertigkeiten ungeübt zu nutzen, die normalerweise nicht ungeübt genutzt werden können, erleidet jedoch einen Abzug von -2 auf den Fertigkeitswurf.

ZÄH

Der Charakter ist unglaublich abgehärtet. Wenn dieser Charakter kampfunfähig wird, wirf einen W6. Bei einer 5 oder 6 heilt er einen Vitalitätspunkt, ist nicht länger kampfunfähig und ist niedergeschmettert.

ANSTURM

Zu Beginn des Zuges dieses Charakters, bevor er sich bewegt oder irgendeine Aktion durchführt, kann er einen Fernkampfangriff durchführen. Nachdem der Angriff abgehandelt wurde, muss der Charakter einen Sturmangriff durchführen oder rennen. Der Fernkampfangriff wird durchgeführt, bevor das Ziel des Sturmangriffs angesagt wird.

DECKUNG SUCHEN

Ehe zu Beginn eines Kampfes die Initiative ausgewürfelt wird, kann dieser Charakter augenblicklich um bis zu 12 Fuß (2 Zoll) vorrücken und eine Schnelle Aktion nutzen, um in Deckung oder zu Boden zu gehen.

MITGEHEN

Wenn der Charakter normalerweise niedergeschmettert werden würde, geht er stattdessen zu Boden. Der Charakter verliert diese Eigenschaft, während er beritten ist.

SCHNELLZIEHEN

Ein Charakter mit dieser Eigenschaft erhält +2 auf Initiativewürfe. Während der ersten Runde eines Kampfes während jeder Begegnung erhält er zudem eine zusätzliche Schnelle Aktion, die nur zum Ziehen einer Waffe genutzt werden kann.

TALENT: REVITALISIEREN

Dieser Charakter kann 1 Talentpunkt während seines Zuges ausgeben, um augenblicklich Vitalitätspunkte in Höhe seines KRP-Werts zurückzuerlangen. Falls er während seines Zuges Schaden erleidet, muss der Schaden zuerst abgehandelt werden, ehe er dieses Talent nutzen kann. Ein Charakter kann Revitalisieren nicht nutzen, während er kampfunfähig ist.

DOLEN RUNEHIDE

„DER RÄUBER“

Männlicher Trollsippen-Brigant/Krieger

IRON KINGDOMS® ENTFESSELT

Beschreibung: Der kleinere der beiden Runehide-Brüder. Trägt eine tiefe Kapuze, die alles bis auf seinen finsteren Blick verdeckt. Hat stets eine geschliffene Wurfaxt zur Hand, an der er herumfingert, wenn er in Gedanken versunken ist, jederzeit bereit, sie allem entgegen zu schleudern, das ihm zu nahe kommt. Mehrere weitere hängen an seinem Ledergurt.

Hintergrund: Du und dein Bruder sind Flüchtlinge der Kämpfe im Dornenwald und, soweit ihr wisst, die einzigen Überlebenden eures Kiths. Die anderen sind den Schlachten im Dornenwald und der verzweifelten Flucht, die darauf folgte, zum Opfer gefallen. Als die Kämpfe euch vertrieben, haben du und dein Bruder sich dem Banditentum und Söldnerleben zugewandt , um euch zu ernähren, und euch am östlichen Rand der Knorren niedergelassen. Der größte Teil eures Geldes verdient ihr mit der Eskorte von Karawanen auf dem Knorrenwaldpfad oder dem Ausrauben jener, die eure Dienste zurückweisen.

Trotz des Eindrucks, den Einige wegen deiner Größe gewinnen, bist du der ältere Bruder. Dein ganzes Leben lang hast du Fargas aus Schwierigkeiten herausgehalten und dabei eine bittere Einstellung gegenüber den meisten Dingen – und den meisten Leuten – entwickelt. Vor kurzem ist ein Farrow namens Morrg in die Gegend eingedrungen. Seine Kriegerbande war so unhöflich, einen eurer Kunden umzubringen, und du und dein Bruder werden nun dafür verantwortlich gemacht. Ihr versucht, Morrg ausfindig zu machen und ein wenig Entschädigung aus ihm herauszupressen für den Ärger, den er euch bereitet hat.

Euer erster Zwischenhalt war ein Pygmäentrolldorf im Schwarzmoortal, wo du und dein Bruder nach einer harten Zeit ein wenig verschnaufen konntet. Es stellte sich heraus, dass Morrg schon vor euch dort angekommen war. Nun reist ihr mit dem Pyg-Häuptling und einer Handvoll Einheimischer umher, die ihr eigenes Hühnchen mit Morrg zu rupfen haben. Sie sind nicht die Art von Typen, mit denen ihr normalerweise zusammenarbeitet – eher die, die man besser im Auge behält. Allerdings kann es kaum schaden, ein paar weitere Leute dabei zu haben, wenn die Sache mit den Farrow hässlich wird.

Einstellung: Du bist bedachtsam und still und hörst viel häufiger zu als selbst zu sprechen. Andere Leute neigen dazu, zu reden und zu reden, bis ihnen etwas herausrutscht, das sie nicht ausplaudern wollten, oder sie argumentieren im Kreis herum, bis sie in einer Lage sind, die du zu deinem Vorteil nutzen kannst.

Persönliches Ziel: Dank Morrg ist ein Kopfgeld auf euch ausgesetzt worden, und Menschen überall entlang des Knorrenwaldpfades haben es darauf abgesehen. Vermutlich gibt es nichts in Morrgs Lager, das helfen kann, euch reinzuwaschen, aber es ihm heimzuzahlen könnte die Dinge zumindest etwas ausgleichen.

BEZIEHUNGEN ZU ANDEREN:

Gullin Oakbreaker, „Der Häuptling“ - Der Pyg ist ein recht feiner Kerl. Er wirkt ein wenig argwöhnisch, wenn ihr in der Nähe seid, aber seine Ziele decken sich gut genug mit euren, damit ihr miteinander auskommt. Darüber hinaus schuldet ihr ihm einen Gefallen, weil er euch in der Vergangenheit geholfen hat. So wie du es siehst, hat Morrg euch beiden etwas Wertvolles genommen.

Longchops, „Der Jäger“ - Die meisten Alligatormenschen, die du kennst, sind primitive Stammesalligatoren aus dem Dornenwald. Dieser scheint ein wenig zivilisierter als die anderen zu sein, was nett ist. Seine Absichten scheinen vernünftig zu sein: Farrow zu töten und dafür bezahlt zu werden. Das kannst du respektieren.

Lurk, „Der Mystische“ - Lurk ist ein Moorling nach deinem Geschmack: schlau und auf seinen eigenen Vorteil aus. Du und er haben mehr als nur ein paar Dinge gemein.

Zocha, „Die Spurenleserin“ - Dein Kith hat im Dornenwald oft gegen die Tharn kämpfen müssen. Zocha ist jemand, auf den man ein Auge haben muss und dem man nie den Rücken zuwenden sollte.

DIE GEBRÜDER RUNEHIDE

Du und dein Bruder verfolgt Morrgs Spur nun seit einigen Wochen durch das Tal und versucht herauszufinden, wo sich der durchtriebene, kundenmordende Kriegsherr verkrochen hat. Auf dem Weg seid ihr auf eine Gruppe anderer gestoßen, die ihre eigenen Rechnungen mit ihm offen haben. Am besten lässt man sie vorausgehen.

Du bist die Augen der Gruppe. Während die Tharnfrau Dinge plant und der Pyg sie koordiniert, achtest du wachsam auf mögliche Lücken in den gegnerischen Linien, die man ausnutzen könnte, und Methoden, wie man eure zusammengewürfelte Truppe am wirkungsvollsten einsetzen kann. Auch achtest du auch darauf, dass dein Bruder nicht davonrennt und sich umbringen lässt, was beizeiten eine echte Herausforderung sein kann.

CHARAKTERBOGEN IRON KINGDOMS: ENTFESSELT ABENTEUERSET

CHARAKTERNAME	GESCHLECHT	BESONDERE MERKMALE	GEWICHT
Dolen Runehide	Männlich		280 Pfund

ARCHETYP	VOLK	KARRIEREN	GLAUBE	SPIELERNAME	GRÖSSE
Listig	Trollsippling	Brigant/Krieger	Dhunia		1,85 m

STUFE	GESAMT-EP
Held	

IRON KINGDOMS® ENTFESSELT

CHARAKTERPORTRAIT

ATTRIBUTE

KRP 7	MAX	GSW 5	MAX
		STK 5	MAX
GES 4	MAX	GEW 4	MAX
		KON 2	MAX
INT 3	MAX	MAG –	MAX
		WAH 4	MAX

WILLENSKRAFT (KRP+INT) 10

FERNKAMPFWAFFEN

BEZEICHNUNG	RW	FKA	KFT	MUNITION	ANMERKUNGEN
Wurfaxt	8	6	3	5	WURFWAFFE – Addiere deine STK zur KFT dieser Waffe hinzu.

NAHKAMPFWAFFEN

BEZEICHNUNG	NKA	K+S	ANMERKUNGEN
Axt	6	8	

ZUSÄTZLICHE WAFFE

BEZEICHNUNG	ANMERKUNGEN

ABW

GSW-Wert + GES-Wert + WAH-Wert + VOLKS-MODIFIKATOR + AUSRÜSTUNGS-MODIFIKATOREN = GESAMT-ABW

11 = 4 + 4 + 3 + 0 + -2

PNZ

KRP-Wert + SCHILD-MODIFIKATOR + RÜSTUNGS-MODIFIKATOREN + ANDERE MODIFIKATOREN = GESAMT-PNZ

14 = 7 + 0 + 7 + 0

INITIATIVE

GSW-Wert + GEW-Wert + WAH-Wert + AUSRÜSTUNGS-MODIFIKATOREN + ZUSÄTZLICHE MODIFIKATOREN = GESAMT-INITIATIVE

15 = 4 + 4 + 4 + 3 + 0

BEFEHLSREICHWEITE

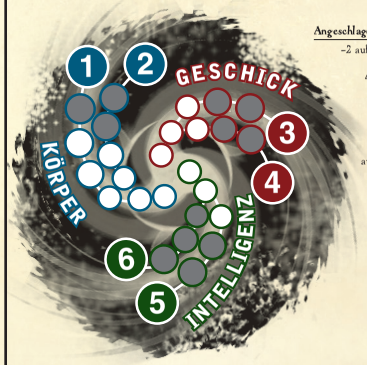
INT-Wert + BEFEHLEN-FERTIGKEIT + EIGENSCHAFTS-MODIFIKATOREN = GESAMT-BEFEHLS-REICHWEITE

4 = 3 + 1 + 0

FERTIGKEITEN

	ZUGEHÖRIGES ATTRIBUT		FERTIGKEITS-GRAD		GESAMT
HANDWAFFEN (GEW)	4	+	2	=	6
WURFWAFFEN (GEW)	4	+	2	=	6
ENTDECKEN (WAH)	4	+	2	=	6
GLÜCKSSPIEL (WAH)	4	+	1	=	5
EINSCHÜCHTERN (SOZ)	*	+	1	=	*
SCHLEICHEN (GES)	3	+	2	=	5
		+		=	
		+		=	
		+		=	
		+		=	
		+		=	
		+		=	
		+		=	
		+		=	
		+		=	
		+		=	
		+		=	

SCHADENSKAPAZITÄT



Angeschlagener Körper: -2 STK.

Angeschlagenes Geschick: -2 auf Angriffswürfe.

Angeschlagene Intelligenz: -2 ABW und kann keine Zauber aufrechterhalten.

VORTEILE & EIGENSCHAFTEN

BEZEICHNUNG	BESCHREIBUNG/ANMERKUNGEN
ANSTURM	Kann erst schießen, dann rennen oder Sturmangriff durchführen
ARCHETYPE: LISTIG	+1 auf Angriffs- und Schadenswürfe für sich und Verbündete in Befehlsreichweite
DECKUNG SUCHEN	Gehe vor dem Kampf in Deckung (siehe Referenzbogen)
LERNFÄHIG	Kann Fertigkeiten, die nur geübt genutzt werden können, mit -2 nutzen
MITGEHEN	Wenn du niedergeschmettert wirst, gehe stattdessen zu Boden
SCHNELLZIEHEN	Erhalte +2 Initiative (bereits enthalten) and free quick action to draw a weapon
TALENT: REVITALISIEREN	Gib in deinem Zug 1 Talentpunkt aus, um 8 Vitalitätspunkte zurückzuerhalten
ZÄH	Wenn dieser Charakter ausgeschaltet wird, wirf einen W6. Bei einer 5 oder 6 heilt dieser Charakter 1 Vitalitätspunkt, ist nicht länger ausgeschaltet und ist niedergeschmettert

TALENTPUNKTE

AKTUELLE TALENT-PUNKTE: 3

Talentpunkte können folgendermaßen erlangt werden:

- Kritischer Erfolg bei Fertigkeitswurf
- Einen Feind ausschalten
- Geschenk des Spielleiters

Talentpunkte können für Folgendes ausgegeben werden:

- Anhaltenden Effekt abschütteln
- Abschütteln
- Doppelfaust
- Heldenhaftes Ausweichen
- Laufen und Feuern
- Misslungenen Wurf wiederholen
- Nicht-Kampffertigkeitswurf verstärken
- Nur eine Fleischwunde
- Parade
- Schnelle Aktion durchführen
- Sprinten
- Unnachgiebigen Sturmangriff durchführen

AUSRÜSTUNG

BEZEICHNUNG	VORTEIL
DHUNIA-TALISMAN	
ÜBERROCK MIT KAPUZE	
INFANTERIERÜSTUNG	
ABHÄUTEWERKZEUG	+1 auf Handwerk (Häuter)-Fertigkeitswürfe

GETRAGENE RÜSTUNG

BEZEICHNUNG	BESCHREIBUNG/ANMERKUNGEN	GSW	ABW	PNZ
INFANTERIERÜSTUNG		0	-2	7

VERBINDUNGEN

BEZEICHNUNG	BESCHREIBUNG/ANMERKUNGEN	SEITE #

ZAUBER

ARKANE TRADITION _____

BEZEICHNUNG	KOSTEN	RW	WIRK	KFT	ANH	OFF

IRON KINGDOMS®

ENTFESSELT

ANMERKUNGEN

PERMANENTE VERWUNDUNGEN

BEKANNTE SPRACHEN

MOLGUR-THARN

MOLGUR-TRUL

FARROW

GLAUBE

GOLD

20 GC

Copyright 2002-2015 Privateer Press, Inc. Alle Rechte vorbehalten. *Iron Kingdoms, Entfesselt* und das Iron-Kingdoms-Logo sind Warenzeichen von Privateer Press, Inc. Deutsche Übersetzung Copyright 2015, Ulisses Spiele GmbH.
Diese Seite darf zum persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch vervielfältigt werden.

FARGAS RUNEHIDE

ARCHETYP: FÄHIG

Der Charakter ist extrem schnell, behände und geschickt. Er nutzt in gleichem Maße seine Schläue, sein Können und sein Glück. Ein Fähiger Charakter erhält einen zusätzlichen Angriff während seiner Handlungsphase, wenn er sich in diesem Zug dazu entscheidet, anzugreifen.

Zudem beginnt ein Fähiger Charakter das Spiel mit einem der folgenden Vorteile und erhält weitere Vorteile, wenn er an Erfahrung gewinnt. Fargas besitzt Talent: Unangreifbar:

MEISTERSCHÜTZE

Der Charakter kann sein Ziel genau verfolgen, auch wenn dieses in Deckung zu gehen versucht. Wenn dieser Charakter einen Fernkampfangriff oder einen Magieangriff gegen ein Ziel durchführt, das von Verbergen, Deckung oder erhöhter Position profitiert, erhält er +2 auf seinen Angriffswurf.

TALENT: UNANGREIFBAR

Dieser Charakter kann 1 Talentpunkt während seines Zuges ausgeben, um für eine Runde +3 ABW zu erhalten.

VERTEIDIGUNGSLINIE

Wenn sich dieser Charakter in BZB mit einem oder mehreren verbündeten Charakteren befinden, erhält er +1 PNZ. Solange sich der Charakter in BZB mit einem oder mehreren verbündeten Charakteren befindet, die ebenfalls über diese Eigenschaft verfügen, steigt der Bonus auf +2.

ZÄH

Der Charakter ist unglaublich abgehärtet. Wenn dieser Charakter kampfunfähig wird, wirf einen W6. Bei einer 5 oder 6 heilt er einen Vitalitätspunkt, ist nicht länger kampfunfähig und ist niedergeschmettert.

BELASTBAR

Dieser Charakter ist geübt darin, in schwerer Rüstung zu kämpfen. Reduziere die Abzüge auf GSW und ABW, die der Charakter durch die getragene Rüstung erhält, jeweils um 1.

MITGEHEN

Wenn der Charakter normalerweise niedergeschmettert werden würde, geht er stattdessen zu Boden. Der Charakter verliert diese Eigenschaft, während er beritten ist.

SCHNELLES NACHLADEN

Der Charakter erhält jeden Zug eine zusätzliche Schnelle Aktion, die nur zum Nachladen einer Fernkampfwaffe genutzt werden kann.

TALENT: REVITALISIEREN

Dieser Charakter kann 1 Talentpunkt während seines Zuges ausgeben, um augenblicklich Vitalitätspunkte in Höhe seines KRP-Werts zurückzuerlangen. Falls er während seines Zuges Schaden erleidet, muss der Schaden zuerst abgehandelt werden, ehe er dieses Talent nutzen kann. Ein Charakter kann Revitalisieren nicht nutzen, während er kampfunfähig ist.

FARGAS RUNEHIDE

„DER VETERAN“

Männlicher Trollsippen-Buschkämpfer/Kriel-Veteran

IRON KINGDOMS® ENTFESSELT

Beschreibung: Ein körperlich eindrucksvoller, umgänglicher Trollsippling, der sich mit der geschmeidigen Kraft und Haltung eines geübten und erprobten Kriegers bewegt. Trägt polierte Rüstung, die ihn nicht zu behindern scheint. Hält sein Gewehr in gutem Zustand und hat es immer griffbereit, denn er trägt es locker über der Schulter.

Hintergrund: Du und dein Bruder Dolen sind Flüchtlinge aus dem Dornenwald, habt euch jedoch mit Schläue und Können eine Existenz als Söldner hier in den Knorren aufgebaut. Zwischen den Söldneraufträgen geht ihr dem guten alten Banditenhandwerk nach, allerdings nur, um über die Runden zu kommen. Du hast dich (meistens) darum bemüht, niemanden zu töten, besonders nicht Menschen, um zu verhindern, dass die Karawanengilden zu wütend auf euch werden.

Bedauerlicherweise hat sich ein übler Farrow in der Gegend breit gemacht und Mitglieder der Karawane getötet, die du und dein Bruder eskortiert habt. Nun sind euch Menschen auf den Fersen, die davon überzeugt sind, dass ihr für die Morde verantwortlich seid. Es ist euch gelungen, ihnen aus dem Weg zu gehen, indem ihr tiefer in die Knorren vorgedrungen seid, auf den Spuren der Farrow-Kriegerbande, die dafür verantwortlich ist.

Du bist der jüngere Bruder, andere begegnen dir jedoch mit dem Respekt, der einem älteren Bruder gebühren würde. Dir ist das aber ganz recht. Dolen ist schlau und gut bei dem, was er tut, aber du bist offensichtlich der angesehenere der Runhide-Brüder. Du kleidest dich wie die Veteranen eures ehemaligen Kiths, wie ein wahrer Held der Trollsippe.

Einstellung: Mit deinem Mut und Enthusiasmus bist du ein flinker und mächtiger Krieger und jeder verdient es, das zu wissen. Du bist der letzte wahre Krieger des Runehide-Kiths, also musst du alles in deiner Macht Stehende tun, um anderen seine Stärke zu beweisen

Persönliches Ziel: Du brennst darauf, den Farrow-Kriegsherrn – wie auch immer er heißt – dafür bezahlen zu lassen, dass er das Leben zunichte gemacht hat, das Dolen und du euch aufgebaut habt. Dolen ist überzeugt davon, dass eure Namen nicht wieder reingewaschen werden können, aber vielleicht hat Morrg etwas, mit dem ihr eure Unschuld beweisen könnt… Jedenfalls kann man davon ausgehen, dass es zumindest ordentlich etwas zu plündern gibt, wenn er erst aus dem Weg geräumt wurde.

BEZIEHUNGEN ZU ANDEREN:

Gullin Oakbreaker, „Der Häuptling“ - Der Pyg ist ein kleiner Kerl, mit dem man prächtig Zeit verbringen kann. Für seine Art ist er stämmig und nicht ohne Mut – von der Sorte, die gerne das Ruder übernimmt. Du kannst dir gut vorstellen, mit ihm einen zu heben und Kriegsgeschichten auszutauschen, wenn sich die Dinge erst einmal wieder beruhigt haben. Dieser Welpe ist gerne in deiner Nähe und scheint Interesse an deinem Gewehr zu haben.

Longchops, „Der Jäger“ - Sicher, sein Gewehr ist größer als deins, aber das bedeutet nicht, dass es auch besser ist. Ihr beide habt nicht allzu viel gemeinsam, aber du genießt die Gelegenheit, ab und zu mit jemandem um die Wette schießen zu können.

Lurk, „Der Mystische“ - Der Moorling ist verstörend und seine arkanen Fetische stinken erbärmlich. Trotzdem steht außer Zweifel, wie geschickt er sie einsetzt und wie hilfreich seine Magie im Kampf sein kann. Am besten sucht man sich einen Platz windaufwärts.

Zocha, „Die Spurenleserin“ - Zocha ist eine gute Kämpferin und schlau. Sie ist vermutlich noch tödlicher als Dolen, auch wenn du ihm das niemals so sagen würdest. Zu sehen, was sie mit ihrer Sakralklinge anrichten kann, ist genug Bestätigung, um auf ihrer Seite zu bleiben –du hast schon gesehen, wie jemand, den sie damit gestochen hat, wortwörtlich explodiert ist.

DIE GEBRÜDER RUNEHIDE

Du und dein Bruder verfolgt Morrgs Spur nun seit einigen Wochen durch das Tal und versucht herauszufinden, wo sich der durchtriebene, kundenmordende Kriegsherr verkrochen hat. Auf dem Weg seid ihr auf eine Gruppe anderer gestoßen, die ihre eigenen Rechnungen mit ihm offen haben. Am besten lässt man sie vorausgehen.

Du bist der Vorkämpfer der Gruppe. Sollen die anderen Pläne schmieden, wie die Dinge zu laufen haben, du bist derjenige, der loszieht und sie einfach tut. Sicher, andere helfen einem entlang des Weges, aber Fargas Runehide wird derjenige sein, der den wertlosen Farrow-Kriegsherrn vom Angesicht Caens wischen wird.

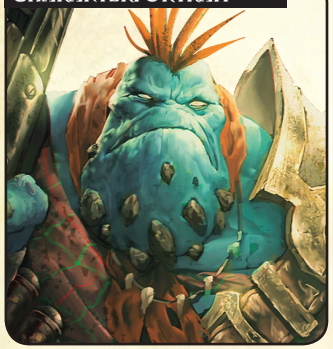
CHARAKTERBOGEN IRON KINGDOMS: ENTFESSELT ABENTEUERSET

CHARAKTERNAME	GESCHLECHT	BESONDERE MERKMALE	GEWICHT	STUFE
Fargas Runehide	Männlich		300 Pfund	Held

ARCHETYP	VOLK	KARRIEREN	GLAUBE	SPIELERNAME	GRÖSSE	GESAMT-EP
Fähig	Trollsippling	Buschkämpfer/Kriel-Veteran	Dhunia		2,06 m	

IRON KINGDOMS® ENTFESSELT

CHARAKTERPORTRAIT



ATTRIBUTE

		MAX
KRP	8	
GSW	5	MAX
STK	5	MAX
GES	3	MAX
GEW	4	MAX
KON	3	MAX
INT	3	MAX
MAG	–	MAX
WAH	3	MAX

WILLENSKRAFT (KRP+INT): 11

FERNKAMPFWAFFEN

BEZEICHNUNG	RW	FKA	KFT	ANMERKUNGEN	MUNITION
Militärgewehr	10	4	10	Erfordert zwei Hände.	15

NAHKAMPFWAFFEN

BEZEICHNUNG	NKA	K+S	ANMERKUNGEN
Hacke	6	9	Gib 1 Talenbtpunkt aus, um einen zusätzlichen Schadenswürfel gegen niedergeschmettertes Ziel zu erhalten.

ZUSÄTZLICHE WAFFE

BEZEICHNUNG	ANMERKUNGEN

ABW

GSW-Wert + GES-Wert + WAH-Wert + VOLKS-MODIFIKATOR + AUSRÜSTUNGS-MODIFIKATOREN (0) = GESAMT-ABW (11)

PNZ

KRP-Wert + SCHILD-MODIFIKATOR + RÜSTUNGS-MODIFIKATOREN (6) + ANDERE MODIFIKATOREN = GESAMT-PNZ (14)

INITIATIVE

GSW-Wert + GEW-Wert + WAH-Wert + AUSRÜSTUNGS-MODIFIKATOREN + ZUSÄTZLICHE MODIFIKATOREN = GESAMT-INITIATIVE (12)

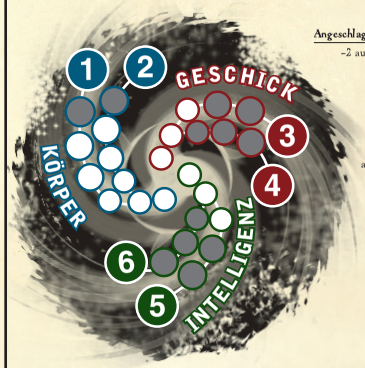
BEFEHLSREICHWEITE

INT-Wert + BEFEHLEN-FERTIGKEIT + EIGENSCHAFTS-MODIFIKATOREN = GESAMT-BEFEHLS-REICHWEITE

FERTIGKEITEN

	ZUGEHÖRIGES ATTRIBUT		FERTIGKEITS-GRAD		GESAMT
HANDWAFFEN (GEW)	4	+	2	=	6
GEWEHRE (KON)	3	+	1	=	4
ENTDECKEN (WAH)	3	+	1	=	4
SCHLEICHEN (GES)	3	+	1	=	4
KLETTERN (GES)	3	+	1	=	4
ÜBERLEBENSKUNST (WAH)	3	+	1	=	4
		+		=	
		+		=	
		+		=	
		+		=	
		+		=	
		+		=	
		+		=	
		+		=	
		+		=	
		+		=	
		+		=	

SCHADENSKAPAZITÄT



Angeschlagener Körper: –2 STK.

Angeschlagenes Geschick: –2 auf Angriffswürfe.

Angeschlagene Intelligenz: –2 ABW und kann keine Zauber aufrechterhalten.

VORTEILE & EIGENSCHAFTEN

BEZEICHNUNG	BESCHREIBUNG/ANMERKUNGEN
ARCHETYP: FÄHIG	Erhalte einen zusätzlichen Angriff
BELASTBAR	GSW- und ABW-Abzüge durch rüstung sinken um 1 (bereits enthalten)
EISERNER WILLE	Kann misslungene WILL-Würfe wiederholen
MEISTERSCHÜTZE	+2 auf Fernkampfangriffswürfe gegen Ziel mit Verbergen, in Deckung oder erhöhter Position
MITGEHEN	Wenn du niedergeschmettert wirst, gehe stattdessen zu Boden
SCHNELLES NACHLADEN	Zusätzliche Schnelle Aktion zum Nachladen von Feuerwaffen
TALENT: REVITALISIEREN	Gib in deinem Zug 1 Talentpunkt aus, um 8 Vitalitätspunkte zurückzuerhalten
TALENT: UNANGREIFBAR	Gib 1 Talentpunkt aus, um für 1 Runde +3 ABW zu erhalten
VERTEIDIGUNGSLINIE	Wenn BZB mit einem Verbündeten: +1 PNZ
ZÄH	Wenn dieser Charakter ausgeschaltet wird, wirf einen W6. Bei einer 5 oder 6 heilt dieser Charakter 1 Vitalitätspunkt, ist nicht länger ausgeschaltet und ist niedergeschmettert

TALENTPUNKTE

AKTUELLE TALENT-PUNKTE: 3

Talentpunkte können folgendermaßen erlangt werden:

- Kritischer Erfolg bei Fertigkeitswurf
- Einen Feind ausschalten
- Geschenk des Spielleiters

Talentpunkte können für Folgendes ausgegeben werden:

- Anhaltenden Effekt abschütteln
- Abschütteln
- Doppelfaust
- Heldenhaftes Ausweichen
- Laufen und Feuern
- Misslungenen Wurf wiederholen
- Nicht-Kampffertigkeitswurf verstärken
- Nur eine Fleischwunde
- Parade
- Schnelle Aktion durchführen
- Sprinten
- Unnachgiebigen Sturmangriff durchführen

AUSRÜSTUNG

BEZEICHNUNG	VORTEIL
MUNITIONSGURT	Kann im Zuge einer einzigen Schnellen Aktion eine Kugel ziehen und in sein Gewehr nachladen.
MASSGESCHNEIDERTER PANZER	
DHUNIA-TALISMAN	

GETRAGENE RÜSTUNG

BEZEICHNUNG	BESCHREIBUNG/ANMERKUNGEN	GSW	ABW	PNZ
MASSGESCHNEIDERTER PANZER		0	-1	6

VERBINDUNGEN

BEZEICHNUNG	BESCHREIBUNG/ANMERKUNGEN	SEITE #

ZAUBER

ARKANE TRADITION _____

BEZEICHNUNG	KOSTEN	RW	WIRK	KFT	ANH	OFF

IRON KINGDOMS®

ENTFESSELT

ANMERKUNGEN

PERMANENTE VERWUNDUNGEN

BEKANNTE SPRACHEN

MOLGUR-THARN

MOLGUR-TRUL

FARROW

GLAUBE

GOLD

25 GC

Copyright 2002-2015 Privateer Press, Inc. Alle Rechte vorbehalten. *Iron Kingdoms, Entfesselt* und das Iron-Kingdoms-Logo sind Warenzeichen von Privateer Press, Inc. Deutsche Übersetzung Copyright 2015, Ulisses Spiele GmbH.
Diese Seite darf zum persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch vervielfältigt werden.