

Name:	Verona / Vasco Santoro	Archetyp:	Fähig	Karriere 1:	Soldat
Rasse:	Mensch	Glaube:		Karriere 2:	Straßenräuber
Volk:		Gewicht:		Karriere 3:	
Herkunft:		Größe:		Karriere 4:	

Held	Veteran	Epic
Stufe		
Gesamt EP		

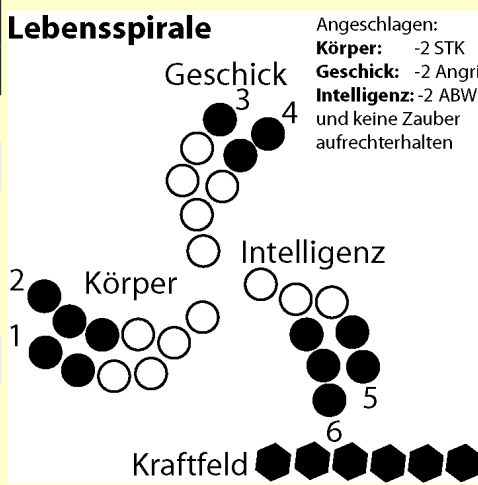
Körper		6	Geschwindigkeit
5	MAX	GSW	7
KRP	7	4	Stärke
		STK	6
Geschick		5	Gewandtheit
5	MAX	GEW	5
GES	5	5	Konzentration
		KON	5
Intelligenz		-	Magie
3	MAX	MAG	-
INT	5	3	Wahrnehmung
		WAH	5

Waffen / Ausrüstung	
RAPIER	Fertigkeit: Handwaffen – Angriffsmod.: 0 - KFT: 2 + STK <i>Ein Charakter kann 1 Talentpunkt ausgeben, um sowohl seinen Angriffs- als auch Schadenswurf mit dieser Waffe zu verstärken.</i>
DOLCH	Fertigkeit: Handwaffen – Angriffsmod.: +1- KFT: 1 + STK
ARMBRUST - Magazin: 1	Effektive Reichweite: 60 Fuß (10 Zoll) - Höchstreichweite: 300 Fuß - Fertigkeit: Armbrust – Angriffsmod.: -2 (einhändig), 0 (beidhändig) - KFT: 12 - WIRK: - <i>10 Bolzen kosten 1 GK. Das Nachladen erfordert eine Volle Aktion. 10 Bolzen</i>
GEPAZERTER ÜBERROCK	GSW-Mod.: 0 – ABW-Mod.: -1 – PNZ-Mod.: +5
19 GK	

Fertigkeiten	Rang
Armbrust (KON)	2
Handwaffen (GEW)	2
Einschüchtern (Sozial)	1
Entdecken (WAH)	2
Glücksspiel (WAH)	
Klettern (GES)	
Lenken (GES)	1
Medizin (INT)	1
Mit Tieren Umgehen (Sozial)	1
Reiten (GES)	1
Schwimmen (STK)	
Springen (KPP)	
Überlebenskunst (WAH)	1
Wissen (INT)*	

Vorteile & Eigenschaften
Ein Fähiger Charakter erhält einen zusätzlichen Angriff während seiner Handlungsphase.
Talent: Unberührbar Der Charakter kann 1 Talentpunkt während seines Zuges ausgeben, um für 1 Runde einen Bonus von +3 auf seine ABW zu erhalten.
Deckung suchen Ehe zu Beginn eines Kampfes die Initiative ausgewürfelt wird, kann dieser Charakter augenblicklich um bis zu 12 Fuß (2 Zoll) weit vorrücken und eine Schnelle Aktion nutzen, um in Deckung oder zu Boden zu gehen.
Hinterhalt Während der ersten Runde einer Begegnung erhält dieser Charakter verstärkte Angriffs- und Schadenswürfe gegen Feinde, die in dieser Begegnung noch nicht an der Reihe waren.
Wachposten Einmal pro Runde kann dieser Charakter sofort einen Angriff gegen einen Feind durchführen, der innerhalb seiner Sichtlinie platziert wird oder sich in diese hinein bewegt.
Reiterschütze Der Charakter erleidet keinen Abzug, wenn er Fernkampfangriffe durchführt, während er beritten ist (siehe Seite 214).

9	Willenskraft <i>KRP+ INT</i>	14	Initiative <i>GSW+GEW+ WAH</i>	3	Befehlsreichweite <i>INT+ Befehlen+ Modi</i>
WIL					
13 (14)	Abwehr <i>GSW+ GES+ WAH+ Rasse+ Rüstung</i>	10 (5)	Panzerung <i>KRP+ Schild+ Rüstung+ Modi</i>		
ABW		PNZ			



Talentpunkte
3
+ Kritischer Erfolg bei Fertigkeitwürfen + Einen Gegner ausschalten + Vom Spielleiter

Sprachen: Ordisch, Cygnarisch

REITPFERD – 80 GK – KRP 12 – GSW 9 – STK 8

Ein Reitpferd besitzt PNZ 12 und 12 Vitalitätspunkte. Ein Reitpferd ohne Reiter besitzt ABW 14. Ein verstörtes Zugpferd ohne Reiter kann mit NKA 5 ausschlagen. Wird jemand getroffen, entspricht die KFT des Schadens der STK des Reitpferds. Gerittene Reitpferde greifen nicht an.

ROSSHARNISCH, LEICHT – 90 GK

Ein leichter Rossharnisch verleiht dem Pferd +4 PNZ.

ZAUMZEUG – 50 GK

Unter Zaumzeug versteht man die erforderliche Ausrüstung, um einen Reiter auf dem Rücken eines Pferdes zu halten. Dazu gehören Sattel, Steigbügel, Zügel und das eigentliche Zaumzeug. All dies hilft dem Reiter nicht nur, im Sattel zu bleiben, sondern vergrößert auch seine Kontrolle über sein Reittier. Ein Reiter ohne diese Dinge erleidet -3 auf seine Reiten-Würfe.

Iron Kingdoms Ulisses Forum: <http://www.ulisses-spiele.de/forum/viewforum.php?f=176>

Iron Kingdoms dt. Facebook Gruppe: <http://www.facebook.com/groups/146425448875317/>