

Name:	Gruhn / Sartine Rothrock	Archetyp:	Fähig	Karriere 1:	Entdecker
Rasse:	Zwerg	Glaube:		Karriere 2:	Dieb
Volk:	Rhul	Gewicht:		Karriere 3:	
Herkunft:	Ord (Fünffinger)	Größe:		Karriere 4:	

<b>Held</b>	<b>Veteran</b>	<b>Epic</b>
Stufe		
Gesamt EP		

<b>Körper</b>		4	Geschwindigkeit
6	MAX	4	MAX
KRP	7	5	Stärke
STK	6	5	Gewandtheit
<b>Geschick</b>		5	MAX
4	MAX	4	MAX
GES	5	3	Konzentration
KON	4	-	Magie
<b>Intelligenz</b>		-	MAX
4	MAX	4	Wahrnehmung
INT	5	4	MAX
WAH	4	-	Magie

Waffen / Ausrüstung	
<b>MASSGESCHNEIDERTE KAMPFPANZERUNG</b> GSW-Mod.: 0 – ABW-Mod.: -1 – PNZ-Mod.: +6 <i>Ein Charakter, der eine für einen anderen Charakter maßgeschneiderte Kampfpanzerung trägt, erleidet -2 ABW</i>	
<b>SPITZHACKE</b> - Fertigkeit: Handwaffen – Angriffsmod.: -1 - KFT: 4 <i>Wird mit dieser Waffe ein Niedergeschmetertes Ziel getroffen, kann ein Charakter 1 Talentpunkt ausgeben, um einen zusätzlichen Schadenswürfel zu erhalten.</i>	
<b>HANDKANONE</b> - Magazin: 1 (schwere Munition) - Effektive Reichweite: 12" - Fertigkeit: Pistolen – Angriffsmod.: 0 - KFT: 12 5 Schuss	
<b>REPETIERPISTOLE</b> - Magazin: 5 (leichte Munition) - Effektive Reichweite: 8" - Fertigkeit: Pistolen - Angriffsmodifikator: 0 - KFT: 10 <i>Das Munitionsrad kann mit einer Schnellen Aktion ausgetauscht werden. Das Nachladen einzelner Kammern erfordert jeweils eine Schnelle Aktion.</i>	
<b>DIEBESWERKZEUG</b> Ein Charakter mit Diebeswerkzeug erhält +1 auf Schlösser Öffnen- und Taschendiebstahl-Fertigkeitswürfe.	
<b>FERNROHR</b> <i>Ein Charakter, der ein Fernrohr nutzt, erhält +2 auf WAH-Würfe, um etwas auf Entfernung auszumachen.</i>	
<b>KARTENTASCHE</b>	
<b>20 GK</b>	

Fertigkeiten	Rang
Handwaffen (GEW)	1
Pistolen (KON)	1
Bestechen (Sozial)	1
Einschüchtern (Sozial)	1
Entdecken (WAH)	2
Entfesselungskunst (GES)	1
Gassenwissen (WAH)	1
Glücksspiel (WAH)	1
Klettern (GES)	1
Lenken (GES)	1
Medizin (INT)	1
Mit Tieren Umgehen (Sozial)	1
Navigation (WAH)	1
Reiten (GES)	1
Schleichen (GES)	2
Schlösser Öffnen (GES)	2
Schwimmen (STK)	1
Springen (KPP)	1
Taschendiebstahl (GES)	2
Überlebenskunst (WAH)	1
Wissen (INT)*	1

Vorteile & Eigenschaften
Ein Fähiger Charakter erhält einen zusätzlichen Angriff während seiner Handlungsphase.
<b>Übernatürliche Aufmerksamkeit</b> / Prematural Awareness Die hohe Aufmerksamkeit des Charakters lässt ihn ständig auf seine Umgebung achten. Der Charakter erhält verstärkte Initiativwürfe. Zusätzlich erhalten Feinde niemals Boni für Hinterhältigen Angriff gegen diesen Charakter.
<b>Belastbar</b> Senke die Abzüge auf GSW und ABW, die der Charakter durch seine Rüstung erhält, jeweils um 1.
<b>Verschwörer</b> Der Charakter ist ein Meister der Täuschung. Er kann gescheiterte Bestechen-Würfe und auf Täuschung basierende soziale Fertigkeitwürfe wiederholen. Ein Wurf kann mittels Verschwörer nur einmal wiederholt werden.
<b>Weg hechten</b> Wenn dieser Charakter von einem feindlichen Angriff verfehlt wird, kann er nach Abwicklung des Angriffes sofort um bis zu 2 Zoll vorrücken, außer er wurde während des Vorrückens verfehlt. Er kann während dieser Bewegung nicht zum Ziel von Gelegenheitsangriffen werden.
<b>Grosswildjäger</b> Ein Charakter mit dieser Eigenschaft hat Großwild in der immorischen Wildnis gejagt. Wenn er einen Nah- oder Fernkampfangriff gegen natürliche Tiere oder Bestien durchzuführen, die in der Wildnis Immorens heimisch sind, erhält er einen Bonus auf Angriffswürfe in Höhe seines Überlebenskunst-Fertigkeitsrangs.
<b>Heimathafen</b> ...
<b>Sprache</b> (+1 Sprache)

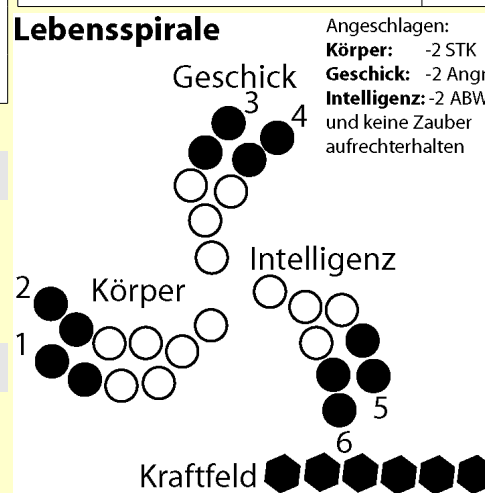
10	<b>Willenskraft</b>
WIL	KRP+ INT

13	<b>Initiative</b>
	GSW+GEW+ WAH

4	<b>Befehlsreichweite</b>
	INT+ Befehlen+ Modi

12	<b>Abwehr</b>
ABW	GSW+ GEW+ WAH+ Rasse+ Rüstung

12	<b>Panzerung</b>
PNZ	KRP+ Schild+ Rüstung+ Modi



<b>Talentpunkte</b>	
3	+ Kritischer Erfolg bei Fertigkeitwürfen + Einen Gegner ausschalten + Vom Spielleiter

## Sprachen: Ordisch, Rhulic, Shyr, Fünf Finger Slang

Ein Charakter, welcher die Karriere des Entdeckers als Startkarriere wählt, erhält monatlich 25 GK von seinem Patron, solange er neue Regionen erkundet, regelmäßig Bericht erstattet und seinem Patron gelegentlich Geschenke von exotischen Orten bringt.

Verbindung: Patron

Ein Fähiger Charakter erhält einen zusätzlichen Angriff während seiner Handlungsphase.

### **Übernatürliche Aufmerksamkeit** / Prernatural Awareness

Die hohe Aufmerksamkeit des Charakters lässt ihn ständig auf seine Umgebung achten. Der Charakter erhält verstärkte Initiativewürfe. Zusätzlich erhalten Feinde niemals Boni für Hinterhältigen Angriff gegen diesen Charakter.

### **Belastbar**

Senke die Abzüge auf GSW und ABW, die der Charakter durch seine Rüstung erhält, jeweils um 1.

### **Verschwörer**

Der Charakter ist ein Meister der Täuschung. Er kann gescheiterte Bestechen-Würfe und auf Täuschung basierende soziale Fertigkeitwürfe wiederholen. Ein Wurf kann mittels Verschwörer nur einmal wiederholt werden.

### **Weg hechten**

Wenn dieser Charakter von einem feindlichen Angriff verfehlt wird, kann er nach Abwicklung des Angriffes sofort um bis zu 2 Zoll vorrücken, außer er wurde während des Vorrückens verfehlt. Er kann während dieser Bewegung nicht zum Ziel von Gelegenheitsangriffen werden.

### **Grosswildjäger**

Ein Charakter mit dieser Eigenschaft hat Großwild in der immorischen Wildnis gejagt. Wenn er einen Nah- oder Fernkampfangriff gegen natürliche Tiere oder Bestien durchzuführen, die in der Wildnis Immorens heimisch sind, erhält er einen Bonus auf Angriffswürfe in Höhe seines Überlebenskunst-Fertigkeitsrangs.

### **Heimathafen**

Ein Charakter mit einem Heimathafen kann stets den Weg nach Hause finden. Für jeden Fertigungsgrad in Navigation kann er einen Ort als Heimathafen benennen, den er mehr als einmal besucht hat. Wenn er zu einem Heimathafen reist und die Fertigkeit Navigation (Seite 184) nutzt, dann behandle jedes Ergebnis schlechter als „Ankunft wie geplant“ als „Ankunft wie geplant“.

### **Sprache**

Diese Eigenschaft kann mehrfach gewählt werden. Jedes Mal erlernt der Charakter, eine neue Sprache zu lesen, zu schreiben und zu sprechen.

### **DIEBESWERKZEUG** -10 GK

Ein Charakter mit Diebeswerkzeug erhält +1 auf Schlösser Öffnen- und Taschendiebstahl-Fertigkeitwürfe.

### **FERNROHR** - 15 GK

Ein Charakter, der ein Fernrohr nutzt, erhält +2 auf WAH-Würfe, um etwas auf Entfernung auszumachen.

### **KARTENTASCHE**

**MASSGESCHNEIDERTE KAMPFPANZERUNG** - Preis: 60 GK – GSW-Mod.: 0 – ABW-Mod.: -1 – PNZ-Mod.: +6

Ein Charakter, der eine für einen anderen Charakter maßgeschneiderte Kampfpanzerung trägt, erleidet -2 ABW

**SPITZHACKE** - Preis: 15 GK - Fertigkeit: Handwaffen – Angriffsmod.: -1 - KFT: 4

Wird mit dieser Waffe ein Niedergeschmettertes Ziel getroffen, kann ein Charakter 1 Talentpunkt ausgeben, um einen zusätzlichen Schadenswürfel zu erhalten.

**HANDKANONE** - Preis: 100 GK - Magazin: 1 (schwere Munition) - Effektive Reichweite: 72 Fuß (12 Zoll) - Höchstreichweite: 360 Fuß

Fertigkeit: Pistolen – Angriffsmod.: 0 - KFT: 12 - WIRK: -

Sprengpulver; Kugeln und Hülsen für 5 Schuss schwere Munition kosten 3 GK.

**REPETIERPISTOLE** - Preis: 35 GK - Magazin: 5 (leichte Munition) - Effektive Reichweite: 48 Fuß (8 Zoll) - Höchstreichweite: 240 Fuß - Fertigkeit: Pistolen - Angriffsmodifikator: 0 - KFT: 10 - WIRK: -

Das Munitionsrad kann mit einer Schnellen Aktion ausgetauscht werden. Das Nachladen einzelner Kammern erfordert jeweils eine Schnelle Aktion. Sprengpulver, Kugeln und Hülsen für 5 Schuss leichte Munition kosten 2 GK. Ein zusätzliches Munitionsrad kostet 15 GK.

**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/>