

NIGHT TROLL, ALIAS BRUISE WHINE (TROLLSIPPEN-ERMITTLER/FAUSTKÄMPFER/SPION)

GSW	STK	NKA	FKA	ABW	PNZ
5	7	8	8	11	11
WILLENSKRAFT		INITIATIVE		ENTDECKEN SCHLEICHEN	
10		13		7 7	



FLEDERMAUS-WURFMESSER	
KFT	K+S
2	9

**KONTROLLZONE** 8

**FERTIGKEITEN (ATTRIBUTE BEREITS ENTHALTEN)**

Befehlen 5, Einschüchtern 9, Entdecken 7, Forensik 5, Gassenwissen 5, Medizin 7, Rechtskunde 6, Schleichen 7, Täuschen 5, Verhören 7, Verkleiden 6

**EIGENSCHAFTEN**

**Bedrohliche Ausstrahlung** – Die physische Ausstrahlung Night Trolls reicht aus, damit die meisten Personen es sich zweimal überlegen, ihm in die Quere zu kommen. Night Troll erhält einen zusätzlichen Würfel auf alle Einschüchtern-Fertigkeitwürfe, die basierend auf seinem KRP durchgeführt werden.

**Gerissen** – Night Troll kann gescheiterte Entdecken-Würfe wiederholen. Mittels Gerissen kann ein Wurf nur einmal wiederholt werden.

**Hau Ruck** – Statt einen normalen Waffenlosen Nahkampfangriff durchzuführen, kann Night Troll einen Talentpunkt ausgeben, um einen Wurfangriff durchzuführen. Er kann nur einen Charakter mit kleiner Basis werfen.

Night Troll führt einen Waffenlosen Nahkampfangriffswurf gegen sein Ziel durch. Wenn der Angriff trifft, werfen beide Charaktere einen W6 und addieren ihre momentane STK. Wenn das Ergebnis des Ziels höher ist, kann es sich aus dem Griff herauswinden, ohne Schaden zu erleiden oder geworfen zu werden. Wenn Night Troll ein gleich hohes oder höheres Ergebnis erzielt, wird der Zielcharakter geworfen.

Wenn Night Troll einen anderen Charakter wirft, wählt er eine Richtung, in die der geworfene Charakter bewegt wird. Der geworfene Charakter legt eine Entfernung gleich der halben momentanen STK des werfenden Charakters in die gewählte Richtung zurück. Dieser Punkt ist der beabsichtigte Aufschlagspunkt.

Die KFT des Wurfgeschadenswurfs und daraus resultierende Kollateralschadenswürfe entsprechen der STK von Night Troll.

**Kopfstoß** – Night Troll kann anstelle eines normalen Waffenlosen Angriffes einen Talentpunkt ausgeben, um einen Kopfstoßangriff durchzuführen. Night Troll führt einen Waffenloser-Kampf-Angriffswurf gegen sein Ziel durch. Wenn er trifft, wird das Ziel niedergeschmettert und erleidet einen Schadenswurf mit einer KFT gleich der gegenwärtigen STK des Night Trolls. Night Troll kann keinen Kopfstoß gegen ein Ziel mit einer größeren Basis durchführen.

**K.O.-Schlag** – Wenn Night Troll einen Waffenlosen Nahkampfangriff durchführt, kann er auf den Kopf seines Feindes zielen und so versuchen ihn bewusstlos zu schlagen. Night Troll erleidet dabei einen Abzug von -1 auf seinen Angriffswurf, da er ein bestimmtes Ziel anvisiert. Dem Ziel eines erfolgreichen K.O.-Angriffs muss ein Willenskraft-Wurf gegen Schwierigkeit 14 gelingen. Ist das Ziel erfolgreich, bleibt es bei Bewusstsein. Bei Misserfolg wird es K.O. geschlagen (*Iron Kingdoms: Grundregeln*, Seite 219).

**Mächtig** – Night Troll erhält einen zusätzlichen Würfel für Nahkampfschadenswürfe.

**Raufbold** – Night Troll ist darin geübt, alltägliche Gegenstände in Waffen zu verwandeln. Wenn er mit einer improvisierten Nahkampfwaffe wie einem Tischbein, einem Hammer oder Schraubenschlüssel angreift, kann Night Troll die Fertigkeit Waffenloser Kampf anstelle der Fertigkeit Handwaffen zu seinem Angriffswurf hinzuaddieren.

**Schlachtplan: Beschatten** – Night Troll kann 1 Talentpunkt ausgeben, um diesen Schlachtplan zu nutzen. Einen Schlachtplan zu nutzen ist eine schnelle Aktion. Wenn ein Charakter diesen Schlachtplan nutzt, erhält jeder verbündete Charakter, der seinen Anweisungen folgt, die Eigenschaft Herumstreifen (*Iron Kingdoms: Grundregeln*, Seite 162). Schlachtplan: Beschatten hält für eine Runde an.

**Sprachen** – Cygnarisch, Khadoranisch, Molgur-Trul

**Talentpunkte** – Night Troll beginnt jede Begegnung mit 1 Talentpunkt. Er erhält zu Beginn seines Zuges jedes Mal 1 Talentpunkt. Er kann zu jedem Zeitpunkt maximal 1 Talentpunkt besitzen.

**Talent: Gewaltiger Sprung** – Night Troll ist zu unnatürlichen athletischen Akten fähig. Wenn er während seines Zuges nicht rennt oder einen Sturmangriff durchführt, kann er einmal pro Zug 1 Talentpunkt ausgeben, um über die Köpfe seiner Feinde hinweg mitten ins Getümmel zu hechten. Wenn Night Troll diesen Vorteil nutzt, platziere ihn innerhalb von 5 Zoll von seiner jetzigen Position. Oder lass ihn über die Straßenschluchten hechten.

**Talent: Revitalisieren** – Night Troll kann 1 Talentpunkt während seines Zuges ausgeben, um augenblicklich Vitalitätspunkte in Höhe seines KRP-Werts zurückzuerlangen. Sollte er während seines Zuges Schaden erleiden, muss der Schaden zuerst abgewickelt werden, ehe er dieses Talent einsetzt. Ein kampfunfähiger Charakter kann Revitalisieren nicht nutzen.

**Talent: Rückschwung** – Einmal pro Zug kann Night Troll 1 Talentpunkt ausgeben, um einen zusätzlichen Nahkampfangriff zu erhalten.

**Tarnidentität** – Bruise Whine verfügt über eine Tarnidentität. Tagsüber ist er einer der angesehensten Trollsipplinge der Stadt, auch wenn er manchmal ein wenig weinerlich wirkt. Dies ist allerdings eine wohl kalkulierte Ablenkung, denn nachts schlüpfert er in sein Kostüm und wird zu Night Troll, dem Schrecken, der die Nacht durchflattert.

**Unglaubliche Wahrnehmung** – Den scharfen Sinnen Night Trolls entgeht kaum etwas. Seine WAH-Würfe sind verstärkt.

**Zäh** – Night Troll ist unglaublich abgehärtet. Wenn er ausgeschaltet wird, würfeln einen W6. Bei einer 5 oder 6 heilt Zarak einen Vitalitätspunkt, ist nicht mehr ausgeschaltet und ist niedergeschmettert.

**AUSRÜSTUNG**

Diebeswerkzeug, Granatengurt, Handschellen, Kostüm aus Maske und Cape, Rauchgranaten (5), Seil mit Enterhaken, Vergrößerungsglas, Wurfmesser mit fledermausförmiger Klinge

**BASISGRÖSSE** MITTEL

**BEGEGNUNGSPUNKTE** 20

