

SHYRLOCK DI COLUMBO (LLAELESISCHER ALECHEMIST/ERMITTLER)

GSW	STK	NKA	FKA	ABW	PNZ
6	4	5	5	14	10
WILLENSKRAFT		INITIATIVE ENTDECKEN		SCHLEICHEN	
11		15		6 4	



RYNNISCHER GEHSTOCK

RW	SF	WIRK	KFT
8	1	-	10

FERTIGKEITEN (ATTRIBUTE BEREITS ENTHALTEN)

Alchemie 7, Entdecken 6, Forensik 7, Medizin 8, Rechtskunde 7, Schleichen 4, Verhören 7

EIGENSCHAFTEN

Archetyp: Intellektuell – Shylock ist ein großer Denker und Planer und verfügt über ein taktisches Genie und eine Anpassungsfähigkeit, welche ihm einen Bonus von +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe im Kampf verleiht. Wenn ein befreundeter Charakter sich innerhalb Shylocks Befehlsreichweite befindet und auf seine Anweisungen hört, genießt er ebenfalls diesen Bonus von +1. Der Bonus ist nicht kumulativ, so dass ein Charakter nur einen +1 Bonus durch einen Intellektuellen erhalten kann.

Genie – Shylock verfügt über eine unglaubliche Veranlagung zu intellektuellen Höhenflügen. Seine INT-Würfe sind verstärkt.

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

Giftresistenz – Shylock erhält verstärkte Würfe, um Giften und Toxinen zu widerstehen.

Grenadier – Shylock erhält jeden Zug eine zusätzliche Schnelle Aktion, die nur genutzt werden kann, um den Stift einer Granate zu ziehen.

Sprachen – Cygnarisch, Khadoranisch, Llaelesisch

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

BASISGRÖSSE

KLEIN

BEGEGNUNGSPUNKTE

-

AUSRÜSTUNG

Gepanzerter Überrock, Rynnischer Gehstock, 15 GK

