



ADGRUM VOM CLAN DER HAMMERFÄUSTE
[ZWERG, SOLDAT]

GW Spezies DNS

max. 133
LP 133

GW Spezies DNS (+MA DNS)

max. 12
SP 12

Heldenname

Adgrum vom Clan der Hammerfäuste

EP Gesamt

1100

EP verfügbar

0

ST

STÄRKE

7

GE

GESCHICKLICHKEIT

7

IN

INTELLIGENZ

5

CH

CHARISMA

2

21 Punkte
max.: 7/10
min.: 3/10

Ausdauer

(GW Klasse)

5

Geschwindigkeit

(GW Spezies)

3

Verteidigung

(GW Spezies + Rüstung)

1

Moral

(50 + Mod. Klasse)

60

ERBGUT

**Primärspezies**

93 % Zwerg

3 % Nachtalb

2 % Zesor

2 % Gestaltwandler

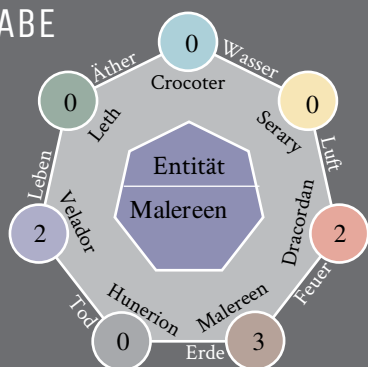
Giftresistenz 4 %

Krankheitsresistenz 36 %

Säureresistenz 12 %

Nephilion

HINGABE

7 Punkte
max.: 3/6
min.: 0/6**Stärken** (Spezies + Wahl)

- Starker Körper III: max. LP um 24 erhöht (bereits verrechnet)
- Technikaffinität: Proben auf Ingenieurwesen sind um +1 erleichtert (bereits verrechnet)

Schwächen (Spezies + Wahl)

- Stadtkind: Proben auf Naturkunde sind um -1 erschwert (bereits verrechnet)

Spezies

Zwerg

Klasse

Soldat

Geschlecht

männlich

Alter

143

Geburtsdatum

143 vUDS

Geburtsplanet/-ort

Fenor

Heimatort

Orbaran

Körpergröße

1,38m

Gewicht

94kg

Haarfarbe

braun-rot

Augenfarbe

braun

Titel

Mitgliedschaft

Clan der Hammerfäuste

Sprache	Niveau	Verbreitung
Kungar	Muttersprache	Zwerge
Solarus	kompetent	Galaxisweit
Verletzung	Stufe	Auswirkungen
Krankheit	Stufe	Auswirkungen
Geisteskrankheit	Stufe	Auswirkungen

ZUSTÄNDE

	Zustand	I	II	III	Auswirkung	Abbau
körperlich	Belastung				-1 AG	nach Belastung aufgehoben
	Blutmangel				-1 ST, -2 LP/Std.	1 Stufe/12 Stunden
	Paralyse				-1 AD	1 Stufe/1 Stunde
	Schmerz				-1 GS, -1 VT	1 Stufe/1 Stunde
	Sichterschwernis				-1 GE, -1 VT	nach Sichterschwernis aufgehoben
	Begierde				-1 IN, -1 CH	erfordert Behandlung
geistig	Entrückung				-2 SP/Std., -2 Zauberproben	1 Stufe/1 Stunde, falls SP>5
	Furcht				-1 alle Proben	1 Stufe/1 Stunde
	Stress				-1 AD Regeneration	1 Stufe/1 Stunde
	Verwirrung				+1 AD pro Aktion	1 Stufe/1 Stunde

LP 133

SP 12

ST 7

GE 7

IN 5

CH 2

AD 5

GS 3

VT 1

FERTIGKEITEN

FERTIGKEITEN

Körperliche Fertigkeiten	LE	Mod. (-3 bis +3)	FW (0 bis +10)	PW	Geistige Fertigkeiten	LE	Mod. (-3 bis +3)	FW (0 bis +10)	PW
Athletik	ST		5	12	Alchemie	IN			5
Materialbearbeitung	ST	2	5	14	Allgemeinbildung	IN			5
Militärkenntnisse	ST			7	Ätherkunde	IN			5
Einschüchterung	ST		3	10	Götter & Dämonen	IN		4	9
Widerstandskraft	ST	2	5	14	Ingenieurwesen	IN	4	5	14
Aufmerksamkeit	GE		4	11	Medizin	IN			5
Fahrzeugführung	GE		1	8	Naturkunde	IN	-3		2
Heimlichkeit	GE	-3		4	Naturwissenschaften	IN		4	9
Koordination	GE		4	11	Humanoidenkenntnis	CH	-2		0
Mechanik	GE	2	4	13	Führungsqualität	CH			2
Spionage	GE			7	Gelassenheit	CH	-2		0
					Psychologie	CH			2
					Unterweltwissen	CH			2

LP 133

KAMPF & WAFFEN

AD 5

SP 12

ST 7

GE 7

IN 5

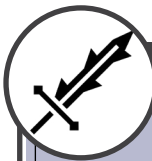
CH 2

GS 3

VT 1

WAFFENTECHNIKEN

Waffentechnik	Effekt	LE	WW (0 bis +10)	Waffentechnik	Effekt	LE	WW (0 bis +10)
Biochemische Waffen	Munitionseffekte	GE	0	Schwere Schusswaffen	-	ST	5
Dreihandwaffen	+1 Stufe Furcht	ST	0	Sehnenwaffen	-	GE	0
Einhandwaffen	-	ST	0	Stangenwaffen	+1 VT	ST	0
Explosionswaffen	Flächenschaden	GE	0	Waffenloser Kampf	-	ST	0
Leichte Schusswaffen	-	GE	0	Zepterwaffen	Stabeffekte	GE	0
Scharfschützenwaffen	ignoriert RS	GE	0	Zweihandwaffen	-	ST	5



NAHKAMPFWAFFEN

AG = WW Waffentechnik + LE Waffentechnik + Waffenmodifikator

Waffe	Waffen-technik	Mod.	AG	AD	Schaden	Extra-schaden	Wert
Zweihandschwert	Zweihand	0	12	2	1W 6+2		60



FERNKAMPFWAFFEN

AG = WW Waffentechnik + LE Waffentechnik + Waffenmodifikator

Waffe (Kaliber)	Waffen-technik	Mod.	AG	AD	RW	Schaden	Extra-schaden	Wert
Kleines Sturmgewehr	Sw. Schuss	0	12	3	25	2W 6		90



MUNITION

Kaliber	Schuss	Verbrauch	Effekt	Wert
9,6 mm	30	<div> <div>5</div> <div>10</div> <div>15</div> <div>20</div> <div>25</div> <div>30</div> </div>		30
		<div> <div>5</div> <div>10</div> <div>15</div> <div>20</div> <div>25</div> <div>30</div> </div>		
		<div> <div>5</div> <div>10</div> <div>15</div> <div>20</div> <div>25</div> <div>30</div> </div>		
		<div> <div>5</div> <div>10</div> <div>15</div> <div>20</div> <div>25</div> <div>30</div> </div>		



ANZUG/PANZERUNG

Rüstung	RS	MS	WS	±VT	Wert
Panzerhemd	1	0	11	0	60



SCHILD

Schild	WS	±VT	Wert

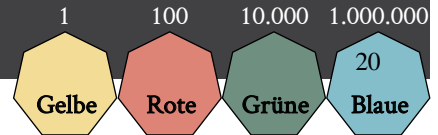
MODIFIKATOREN

Ausrüstungsmodifikatoren	Kategorie	Effekt	Wert

[illegible]

INVENTAR

NEF-Kristalle
Umrechnung: 1:100



SLOTSYSTEM

Körper Panzerhemd	Wert 60	B		Rücken	Wert	B	Hals	Wert	B
Rechter Arm	Wert 0	B		Linker Arm	Wert	B	Augen	Wert	B
R. Handgelenk	Wert	B		L. Handgelenk	Wert 140	B	Kopfbedeckung	Wert	B
Finger rechts	Wert	B		MCOM			Ohren	Wert	B
1.				Finger links	Wert	B	<input type="radio"/> DRITTER ARM <div></div>		
2.				1.					
3.			2.						
4.			3.						
5.			4.						
Rechtes Bein	Wert	B	Linkes Bein	Wert	B				



RUCKSACK | 10 SLOTS

Gegenstand	Menge (Slots)	Wert



MCOM | HOLOPROJEKTOR, NACHRICHTEN-, LIZENZMANAGER, BANKANBINDUNG, KARTENSYSTEM, KOMMUNIKATOR, SCHRIFT- & 3D-SCANNER, PERSONEN-ID, KI

GEKAUFT?



Wert 140 B

Sprachpakete

Solarus

KIs

Hardwaremodulerweiterungen

- LingoBub Basic

Softwaremodulerweiterungen

WAFFENLIZENZEN

- ☐ Biochemische Waffen
- ☐ Dreihandwaffen
- ☐ Einhandwaffen
- ☐ Explosionswaffen
- ☐ Leichte Schusswaffen
- ☐ Scharfschützenwaffen
- ☒ Schwere Schusswaffen
- ☐ Sehnenwaffen
- ☐ Stangenwaffen
- ☐ Zepterwaffen
- ☒ Zweihandwaffen

SOLDAT	KAMPFMEISTER
--------	--------------

GNADENLOSER HIEB	5 15
Voraussetzung: keine	Art: einsetzbar
Beschreibung: Der Soldat legt seine gesamte Kraft in den nächsten Nahkampfangriff und verursacht bei einem erfolgreichen Angriff für 2 KR 1 Stufe des Zustands <i>Paralyse</i> .	
Effekt: +1/+2 Stufen Paralyse	
Wirkungsdauer: 2 KR	
Ausdauer: 1	

WUT DES BERSERKERS	10 15 20
Voraussetzung: Gnadenloser Hieb	Art: einsetzbar
Beschreibung: Der Soldat opfert sein Seelenheil und verfällt in einen Bluttausch, um seinen nächsten Nahkampfangriff zu verstärken.	
Schaden: +5/+10/×2	
Ausdauer: 1	
Verbrauch: 4 SP	

AURA DES ANFÜHRERS	40
Voraussetzung: Wut des Berserkers	Art: automatisch
Beschreibung: Der Soldat stärkt die Moral der Verbündeten. Sie erhalten nur während eines Kampfes eine Erleichterung auf alle Proben und können 1 Stufe aller Zustände ignorieren. Dieser Effekt erlischt, wenn die LP des Soldaten auf unter 50% seines Maximalwertes fallen.	
Effekt: +1 Erleichterung auf alle Proben	

ZIELEN	5 10 15
Voraussetzung: keine	Art: einsetzbar
Beschreibung: Der Soldat visiert seinen Gegner an und gibt einen gezielten Schuss ab. Dadurch erhöht sich der Angriffswert des Fernkampfangriffs.	
Effekt: +1/+2/+3 AG	
Ausdauer: 1	

KOPFSCHUSS	10 20 30
Voraussetzung: Zielen	Art: einsetzbar
Beschreibung: Der Soldat opfert SP, um seinen nächsten regulären Fernkampfangriff zu verstärken.	
Schaden: +6/+12/×3	
Ausdauer: 2	
Verbrauch: 2 SP	

FALLENSUCHER	20
Voraussetzung: Kopfschuss	Art: einsetzbar
Beschreibung: Der Soldat untersucht einen Raum, ein kleines Gebiet oder eine große Halle nach Hinterhalten ab. Ohne Probe erhält er ggf. vom Spielleiter ein paar Informationen, die den anderen Spielern verborgen bleiben. Er kann dabei auch Dinge magischer Natur erahnen. Der Spielleiter kann selbst entscheiden, was er dem Soldat verrät und was er weiterhin geheim hält.	

VERTEIDIGUNGSHALTUNG	5 10 15
Voraussetzung: Gnadenloser Hieb	Art: einsetzbar
Beschreibung: Der Soldat geht in eine Verteidigungshaltung und erschwert dadurch die Angriffsprobe des Gegners. Die Verteidigung des Soldaten erhöht sich dadurch für 1 KR. Die zusätzliche Verteidigung sinkt um -1 für jeden Angriff, der erfolgreich gegen den Soldat durchgeführt wird.	
Effekt: +1/+2/+3 VT	
Wirkungsdauer: 1 KR	
Ausdauer: 1	

RUNDUMSCHLAG	5 15
Voraussetzung: Verteidigungshaltung o. Wut des Berserkers	Art: einsetzbar
Beschreibung: Der Soldat trifft bei einem erfolgreichen Angriff zusätzliche Ziele in Waffenreichweite. Der Schaden gegen die zusätzlichen Ziele wird jedoch halbiert.	
Effekt: +1/+2 Zusatzziele	
Ausdauer: 1	
Verbrauch: 1 SP	

AURA DES VERTRAUENS	15 15 15
Voraussetzung: keine	Art: einsetzbar
Beschreibung: Der Soldat wird nicht als Feind erkannt und daher von Tieren und Bestien nicht fokussiert und angegriffen.	
Verbesserung I: Der Soldat wird nicht als Feind erkannt und daher auch von humanoiden Gegnern nicht fokussiert und angegriffen.	
Verbesserung II: Der Soldat kann ein Teammitglied bestimmen, das für die Wirkungsdauer nicht von Gegnern anvisiert wird. Gegner greifen das Teammitglied in dieser Zeit nicht an und suchen sich ein anderes Ziel.	
Ausdauer: 2	
Wirkungsdauer: 1/2/2 KR	

STATUR DES MANTIKORS	10 10 10
Voraussetzung: Aura des Vertrauens	Art: automatisch
Beschreibung: Der Soldat lernt seine körperliche Statur für stärkebasierte Fertigkeiten richtig einzusetzen. Er erhält daher eine Erleichterung auf folgende Fertigungsgruppen:	
Stufe 1: Athletik	
Stufe 2: Einschüchterung	
Stufe 3: Widerstandskraft	
Effekt: +1 Erleichterung	

INFILTRATOR	5 10 15
Voraussetzung: Statur des Mantikors o. Fallensucher	Art: einsetzbar
Beschreibung: Der Soldat strahlt ein natürliches Vertrauen auf humanoide Wesen aus und erhält dadurch Erleichterungen auf die Fertigungsgruppen <i>Heimlichkeit</i> , <i>Humanoidenkenntnis</i> und <i>Psychologie</i> .	
Effekt: +1/+2/+3 Erleichterung	

SANITÄTER	10 20 30
Voraussetzung: Infiltrator	Art: automatisch
Beschreibung: Der Soldat wendet seine Medizinkenntnisse an. Fertigungsproben auf <i>Medizin</i> sind dadurch erleichtert.	
Effekt: +1/+3/+5 Erleichterung	