

Gewehrschütze

Ein ganzer Haufen von Wüstenschrecks hatte sich in der Gasse versammelt, einer dreister als der andere. Später erzählte man mir dann, dass es nicht das erste Mal war, dass sich ein Rudel von ihnen auf der Suche nach Fleisch unter Ternon Crag verkrochen hatte. Hinter mir begannen ein paar Neugierige schon, sich nach vorne zu drängeln und ich zischte ihnen zu, dass sie sich gefälligst zurückziehen sollten. Ich hob mein Gewehr und sie kapierten es. Mein Gewehr habe ich immer zur Hand, denn Crag ist nicht gerade der zivilisierteste Ort und manchmal muss ein Gesetzeshüter sich dort zu verteidigen wissen. Ich war zuversichtlich, dass ich ein Loch in eines dieser schuppigen Biester senken würde, wie es jeder andere wertlose Bastard tun würde. Doch der Schuss richtete nichts aus. Hätte ich einen von ihnen umgelegt, wären die anderen vielleicht in ihr Loch zurückgekrochen und hätten sich wieder aus der Stadt rausgebuddelt.

Ein Donnern kündete vom Eintreten der Kugel in den Schädel eines der Viecher. Ich war ziemlich beunruhigt, als das Biest nicht sofort zu Boden ging, aber nachdem es noch ein paar Momente gurgelte und um sich trat, während die anderen verwirrt zuschauten, fiel der Wüstenschreck um. Der Rest schaute sich also ziemlich durcheinander um, während ich mich in den Schatten eines nahe gelegenen Eingangs zurückzog. Ich fluchte leise vor mich hin, da ich die Tür nicht geschlossen hatte, um eine Barriere zwischen mich und die fünf Paar wilden gelben Augen zu bringen. Ich war wirklich ein dummer Bastard zu glauben, dass sie mich dort nicht sehen konnten und plötzlich ließen sie den Haufen, der Madame Jarboes Leiche war, in Ruhe und stürmten auf mich zu.

Ich schlug die Tür zu, während die Leute hinter mir in der Taverne durcheinander liefen. Ich schrie zwei großen Schränken zu, sie sollten die Tür zu halten, während ich nachlud, dann rief ich nach meinem Kumpel Ashley - ich würde seine Unterstützung bald brauchen. Einer der beiden Kerle stemmte sich also gegen Tür und der andere stand nur da und fragte die ganze Zeit „Was´s los? Wer´s da?“ und so einen Quatsch eben. Als die Wüstenschrecks sich dagegen warfen, brach die Tür wie morsches Holz, was ich wirklich nicht erwartet hatte. Doch glücklicherweise bin ich recht schnell im Nachladen und erwartete sie schon mit einer neuen Ladung. Ein riesiges Maul voller scharfer Zähne quetschte sich durch das Loch und so pumpte ich es voller Blei. Dieses Mal war dem Vieh klar, was los war, und es fiel tot um. Dann quetschte sich der Rest von ihnen durch.

Der große Typ an der Tür ließ sich zurückfallen und zog eine Handaxt aus seinem Gürtel. Er schleuderte sie dem ersten der Biester entgegen, das durchkam. Man muss den Mann schon für seinen Mumm bewundern, doch einer der Wüstenschrecks kam durch und begann, ihn zu zerfetzen. Ich fiel nach hinten, stolperte über einen Hocker und konnte mich gerade so auf den Beinen halten, als Ashley mit seinem Gewehr schoss und ihnen eine Herausforderung entgegenschrie. Der gesamte Gemeinschaftsraum der Sanity´s Bastion hatte sich in ein Irrenhaus verwandelt. Die Leute schrieten und rannten durcheinander und drei riesige Wüstenschrecks zischten und verteilten überall in dem verdammten Raum ihre blutige Spucke.

Aus dem Nirgendwo kamen dann auf einmal noch vier weitere ungeladene Gäste und in dem Moment realisierte ich, dass der Bau unter der Gasse zu einer ganzen Höhle führen musste. Ashley lachte wie verrückt, als wir beide durchluden, und der Barkeeper schmiss mir ein zweites Gewehr zu, da er wusste, dass ich ein Händchen für diese Waffen habe. Wir waren auf den Kampf aus und noch war keine der beiden Seiten bereit sich zurückzuziehen.

„Schmeiß den Ofen an, Wirt,“ schrie ich. „Heute Nacht gibt’s Echsenschinken...“

- Brue Westrone (männlich, Mensch (Midlunder) KÄM5/GWS7)
baldiger Marschall von Ternon Crag und berühmter Geschichten-
erzähler.

Beschreibung

Der Gewehrschütze ist besonders gut im Umgang mit langen Feuerwaffen ausgebildet. Man findet diese Scharfschützen in fast jedem Königreich, das die Feuerwaffentechnologie entwickelt hat und sie stellen üblicherweise ein kleines Eliteregiment in der jeweiligen Armee. Fast alle Mitglieder dieser Klasse haben eine formelle Militärausbildung an der Schusswaffe erhalten, versuchen aber immer, ihre Fertigkeiten noch zu verbessern. Diese anpassungsfähigen Soldaten erlernen außerdem die Kunst des Schleichens, damit der erste Schuss richtig sitzt. Ein versteckter Gewehrschütze ist eine besonders tödliche Wache.

Jene Gewehrschützen, die sich am Militärdienst abgearbeitet haben, wenden sich oft einem Leben als Abenteurer zu und streben nach Ruhm und Reichtum. Bedenkt man, wie viel der Unterhalt ihrer Waffen kostet, ist es nur logisch, dass so manch ein Gewehrschütze sich als Söldner oder Mietling verdingt.

Die meisten Gewehrschützen sind ehemalige Kämpfer, viele haben aber auch den Hintergrund eines Schurken oder Spähers. Obwohl es sich bei ihnen um eine kampforientierte Klasse handelt, sind Intelligenz und Geschicklichkeit doch wichtiger für die Fertigkeiten eines Gewehrschützen als Stärke.

Bevorzugte Waffen: Die meisten Gewehrschützen verabscheuen den Bogen und benutzen nur Gewehre als Fernkampfswaffen. Meist haben sie auch eine oder mehrere kleine oder mittelgroße Nahkampfswaffen, falls ein Gegner zu nahe kommt. Sie benutzen vorzugsweise Kurzschwerter, Dolche, Knüppel, Handäxte, Halbspeere und Rapiere. Manche Gewehrschützen haben ihre Gewehre auch noch modifiziert und zum Beispiel Speerköpfe oder Dolche an ihnen angebracht, um im Kampf nicht die Waffen wechseln zu müssen.

Trefferwürfel: W8.

Gewehrschützen in den Iron Kingdoms

Gewehrschützen finden sich überall in den Königreichen, am Zahlreichsten sind sie aber in Cygnar und Khador, wo sie zu den cygnarianischen Longgunnern bzw. den khadoranischen Widowmakers gehören. Auch Ord und Llael haben in letzter Zeit begonnen, diese Spezialisten in ihre Armeen einzugliedern. Obwohl die meisten Gewehrschützen Menschen sind, haben auch die Zwerge von Rhul einige begabte Scharfschützen in ihren Reihen.

Anforderungen

Um Gewehrschütze zu werden, muss ein Charakter die folgenden Kriterien erfüllen.

GAB: +5.

Fertigkeiten: Handwerk (Kleine Feuerwaffen) 8 Ränge, Entdecken 4 Ränge.

Talente: Umgang mit exotischen Waffen (Kleine Feuerwaffen), Kernschuss, Waffenfokus (Gewehr).

Speziell: Der Charakter muss mindestens ein Gewehr besitzen.

Tabelle 2-12: Der Gewehrschütze

Stufe	GAB	Zäh.	Ref.	Will.	Speziell
1	+1	+2	+2	+0	Fernschuss
2	+2	+3	+3	+0	Gewehrmeisterschaft, Scharfschütze (x2 kritisch)
3	+3	+3	+3	+1	Bonustalent, Gewehr-Nahkampfangriff
4	+4	+4	+4	+1	Munition retten, Scharfschütze (x3 kritisch)
5	+5	+4	+4	+1	Schneller Schütze
6	+6	+5	+5	+2	Bonustalent, Scharfschütze (x4 kritisch)
7	+7	+5	+5	+2	Schnellladen (kleine Feuerwaffen)
8	+8	+6	+6	+2	Scharfschütze (x5 kritisch)
9	+9	+6	+6	+3	Bonustalent
10	+10	+7	+7	+3	Waffenschmied-Experte, Scharfschütze (x6 kritisch)

Klassenfertigkeiten

Klettern (ST), Konzentration (KO), Handwerk (Kanonier, Büchsenmacher, kleine Feuerwaffen) (IN), Verstecken (GE), Springen (ST), Leise bewegen (GE), Reiten (GE) und Entdecken (WE).

Fertigkeitspunkte auf jeder Stufe: 4 + Intelligenz-Modifikator.

Klassenmerkmale

Umgang mit Waffen und Rüstungen: Gewehrschützen sind geübt im Umgang mit allen

einfachen Waffen und mit allen Kriegswaffen, die keine Fernkampfaffen sind. Außerdem sind sie geübt im Umgang mit allen leichten und mittelschweren Rüstungen, aber nicht mit Schilden. Gewehrschützen jedoch, die sich auf ihre Fähigkeiten im Schleichen verlassen müssen, tragen niemals schwerere Rüstungen als Lederrüstungen, da sie sonst Mali erleiden würden.

Fernschuss: Aufgrund ihrer Konzentration auf eine bestimmte Waffe und ihrer Ausbildung an dieser, erhalten Gewehrschützen automatisch das Talent Fernschuss auf der 1. Stufe. Diejenigen, die dieses Talent bereits besitzen, können sich ein anderes aus der Liste aussuchen, die sich bei den Bonustalenten befindet.

Gewehrmeisterschaft: Ab der 2. Stufe gelten Gewehrschützen als Meister an der langen Feuerwaffe (dazu zählen alle Feuerwaffen, die 60cm oder länger sind). Aus diesem Grund erhalten sie einen Bonus von +1 auf alle Angriffs- und Schadenswürfe. Diese Boni addieren sich auch mit den Boni der folgenden Talente: Mächtiger Waffenfokus (Gewehr), Mächtige Waffenspezialisierung (Gewehr) Kernschuss, Waffenfokus (Gewehr) und Waffenspezialisierung (Gewehr).

Der Schadensbonus gilt jedoch nur innerhalb der Kernschussreichweite des Gewehrs. Ein Gewehrschütze also, der ein militärisches Gewehr benutzt, könnte den Schadensbonus von +1 innerhalb einer Reichweite von 60m nutzen.

Scharfschütze (AF): Ab der 2. Stufe kann der Gewehrschütze Schüsse aus großer Entfernung abgeben. Diese Aktion dauert eine volle Runde und kann nur mit einer langen Feuerwaffe durchgeführt werden. Der Gewehrschütze muss dafür außerhalb der Kernschussreichweite der Waffe sein (also mehr als 9m von seinem Ziel entfernt sein). Außerdem kann ein solcher Schuss nur abgegeben werden, wenn das Ziel nicht weiß, wo sich der Scharfschütze befindet. Die meisten Scharfschützen benutzen daher ihre Versteckenfertigkeit und Tarnung, um den ersten Schuss auf ein ahnungsloses Ziel abzugeben. Bei diesem ersten Schuss hat man genug Zeit zum Zielen, so dass der Schütze einen Angriffsbonus von +2 erhält. Ein erfolgreicher Treffer, der mit dieser Fähigkeit erzielt wurde, wird automatisch als Bedrohung behandelt und falls dann auch noch ein kritischer Treffer erzielt wird, errechnet sich der kritische Schaden nach dem Multiplikator der Gewehrschützenstufe. (Dieser kann den normalen kritischen Multiplikator der Waffe übersteigen. Wenn der Multiplikator der Waffe höher ist, kann aber auch dieser benutzt werden.)

Wenn der Scharfschütze es schafft, aus einer Tarnung heraus zu schießen und dabei versteckt zu bleiben, kann er mit dieser Fähigkeit noch weitere Schüsse aus großer Entfernung abgeben. Nachdem aber der erste Schuss abgefeuert wurde, sollten das Ziel und seine Verbündeten die Chance auf einen Entdeckenwurf mit einem Situationsbonus von +3 erhalten, welcher gegen den Versteckenwurf des Scharfschützen durchgeführt wird. Sollte der Scharfschütze es dann wie gesagt schaffen, versteckt zu bleiben und das Ziel sich weiterhin nicht bewusst sein, wo sich dieser befindet, kann ein weiterer Schuss

aus großer Entfernung mit dieser Fähigkeit abgegeben werden. Dem Ziel steht für jeden weiteren Schuss auch ein weiterer Entdeckenwurf zu, wobei der Situationsbonus von +3 kumulativ ist. Der Scharfschütze kann auch versuchen, sich an eine andere Position zu begeben, indem er seine Fertigkeiten Leise bewegen und Verstecken nutzt. So kann er den kumulativen Bonus aufheben, falls er noch nicht entdeckt worden sein sollte. Bedenkt man die Zeit, die es braucht, ein Gewehr nachzuladen, ist es nicht besonders praktisch, mehrere Schüsse aus großer Entfernung hintereinander abzugeben, außer der Scharfschütze hat mehrere geladene Gewehre zur Hand. Eine ganz Gruppe Scharfschützen aber, die abwechselnd schießt und nachlädt, kann einer gegnerischen Streitmacht großen Schaden aus dem Hinterhalt zufügen. Hat das Ziel den Scharfschützen erst einmal entdeckt, kann diese Fähigkeit nicht mehr benutzt werden, der Gewehrschütze kann aber natürlich weiterhin ganz normal auf das Ziel schießen.

Bonustalente: Auf der 3. Stufe und ab da alle drei Stufen kann sich der Gewehrschütze ein Bonustalent aus der folgenden Liste aussuchen: Wachsamkeit, Defensive Kampfweise, Kampfreflexe, Mächtiger Waffenfokus (Gewehr), Verbesserter kritischer Treffer (Gewehr), Verbesserter Präzisionsschuss, Blitzschnelle Reflexe, Berittener Kampf (Berittener Fernkampf [bezieht sich in diesem Fall auf Feuerwaffen]), Präzisionsschuss, Schnelle Waffenbereitschaft, Schnelles Schießen*, Aus vollem Lauf schießen und Waffenfinesse. Der Gewehrschütze muss die Voraussetzungen des entsprechenden Talents erfüllen.

* Schnelles Schießen: Nur in bestimmten Fällen kann man mit einer Feuerwaffe mehrere Schüsse hintereinander in einer Runde abgeben (so z.B. mit einem doppelläufigen Gewehr oder mit mehreren, bereits geladenen Feuerwaffen). In allen Fällen aber gilt die Ladezeit als Beschränkung und wird Mehrfachschüsse aus ein und derselben Waffe in einer Runde verhindern, außer das Nachladen ist nicht nötig. Ein Beispiel: Die einzige Möglichkeit, in einer Runde zwei Schüsse abzugeben, besteht darin, ein doppelläufiges Gewehr zu benutzen oder ein anderes Gewehr, mit dem man mehr als einen Schuss pro Runde abgeben kann. Ein dritte Möglichkeit wäre es, in jeder Hand eine Pistole zu haben, wobei für die zweite Hand Mali gelten würden. Die einzige Möglichkeit, drei Schüsse abzufeuern, besteht darin, zwei doppelläufige Pistolen zu benutzen. Selbst mit mehreren Feuerwaffen kann man aber nur mehrere Schüsse abgeben, wenn die Waffen sofort zur Hand sind, da das Ziehen einer Feuerwaffe als Bewegungsaktion gilt. Mehrere Schüsse sind also in diesem Fall nur möglich, wenn der Gewehrschütze auch das Talent Schnelle Waffenbereitschaft besitzt. Siehe Kapitel 3: Waffen und Ausrüstung, dort finden sich einige Feuerwaffen, mit denen man mehrere Schuss pro Runde abgeben kann.

Gewehr-Nahkampfangriff (AF): Ab der 3. Stufe kann ein Gewehrschütze mit dem Schaft seines Gewehrs (zweihändig) zuschlagen und so 1W6 Wuchtwaffenschaden austeilen. Er ist darin ausgebildet, dies ohne das Risiko zu tun, seine Waffe zu beschädigen (allerdings nur, wenn er etwas schlägt, das nicht so hart wie Stein (Härte 8) oder härter ist). Außerdem kann der Gewehrschütze selbst entscheiden, ob er mit dieser Aktion ohne Mali normalen oder nichttödlichen Schaden austeilt, wenn er es frühzeitig

ankündigt. Ist ein Bajonett am Lauf des Gewehrs angebracht, wird dieses wie ein Halbspeer behandelt und macht 1W6 zusätzlichen Stichschaden, man braucht jedoch beide Hände für den Angriff. Ist das Gewehr während eines Bajonettangriffs geladen, kann der Gewehrschütze als freie Aktion auch noch einen Schuss auf sein Ziel abgeben und trifft automatisch. Beide Angriffe sind schwierig und geben einen Angriffsmalus von -2, erlauben es dem Gewehrschützen aber zugleich, einen Nahkampfangriff durchzuführen, ohne dafür die Waffen zu wechseln. Bei diesen Nahkampfangriffen gelten nicht die Boni des Waffenfokus´ oder der Gewehrmeisterschaft.

Munition retten: Obwohl alle Munitionstypen für den Gebrauch mit einer bestimmten Feuerwaffe gemacht sind, kann ein erfahrener Gewehrschütze Ladung, die eigentlich für andere Waffen bestimmt ist, an den Gebrauch mit seinem eigenen Gewehr anpassen. Der Gewehrschütze erhält dieses Talent auf der 4. Stufe, muss aber alle Anforderungen des Talents erfüllen, um in den Genuss seiner Vorteile zu kommen.

Flinker Schütze (AF): Ab der 5. Stufe erhält ein Gewehrschütze, der seine geladene Waffe schussbereit in der Hand hält einen Situationsbonus von +4 auf seine Initiative.

Schnellladen (AF): Auf der 7. Stufe hat der Gewehrschütze durch lange Übung gelernt, seine Feuerwaffe schneller nachzuladen als die meisten anderen. Dies bezieht sich aber nur auf die Gewehre, die dem Gewehrschützen gehören oder solche, mit denen er durch langes Üben vertraut ist. Der Gewehrschütze erhält einen Bonus von +2 bei allen Handwerkswürfen (Kleine Feuerwaffen), um nachzuladen. Er kann so die Ladezeit um eine Standardaktion verkürzen. Sollte es sowieso nur eine Standardaktion benötigen, um die Waffe nachzuladen, wird die Ladezeit auf eine Bewegungsaktion verkürzt. Der Gewehrschütze kann so in ein und derselben Runde feuern und nachladen, wenn er eine Feuerwaffe benutzt, bei der das Nachladen normalerweise eine Standardaktion benötigt.

Büchsenmacher-Experte: Auf der 10. Stufe sind Gewehrschützen so sehr mit Feuerwaffen vertraut, dass sie auch hervorragende Büchsenmacher abgeben. Alle Gewehrschützen mit dieser Fähigkeit erhalten einen Kompetenzbonus von +5 auf alle Fertigkeitswürfe, bei denen ein Handwerkswurf (Büchsenmacher) erforderlich ist. Die Kosten des benötigten Materials können so um 20% reduziert werden. Einige Gewehrschützen-Veteranen arbeiten auch mit professionellen Büchsenmachern zusammen, um ihre eigenen Waffen zu verbessern und zu personalisieren. Beispiele für Modifikationen: 1.: An den Benutzer angepasster Schaft - gewährt einen Situationsbonus von +1 auf Angriffswürfe bei gezielten Schüssen. 2.: Angepasstes Gurtwerk - erlaubt es, das Gewehr schnell schussbereit zu machen und gewährt deshalb einen Initiativebonus von +1. Diese Modifikationen können nur an Meisterarbeits-Gewehren vorgenommen werden und benötigen eine Woche für die Vollendung der Arbeit. Sie kosten 1/5 des ursprünglichen Waffenpreises und erfordern einen Handwerkswurf (Büchsenmacher) (SG 25). Die Boni der Modifikationen gelten nur für die Person, für die sie gemacht wurden. Ein misslungener Wurf bedeutet, dass die Waffe beschädigt wurde und

solange nicht funktioniert, bis sie repariert wird. Andere, standardisierte Modifikationen finden sich in Kapitel 3: Waffen und Ausrüstung.

Neue Talente

Munition retten (Allgemein)

Dieses Talent stellt die einzige Möglichkeit dar, auf nichtmagischem Wege Munition, die für einen Waffentyp gemacht wurde, zum Gebrauch mit einer anderen Waffe zu konvertieren. Die einzige Möglichkeit aber, neue Munition herzustellen, besteht in einem höchst komplizierten magischen und alchemistischen Prozess.

Voraussetzungen: Handwerk (Alchemie) 2 Ränge, Handwerk (Grobschmied) 2 Ränge, Handwerk (Kleine Feuerwaffen) 10 Ränge.

Vorteile: Mit diesem Talent kann man Munitionsladungen in ihre einzelnen Bestandteile zerlegen (also zwei Typen von Pulver, Ummantelung und Projektil) und wieder zusammensetzen, so dass sie mit einem anderen Schusswaffentyp funktionieren. Zu diesem Prozess gehört nicht nur das Abmessen der Pulver und das Ummanteln der Ladungen, sondern auch das Anpassen des Projektils. Die Benutzung dieses Talents erfordert mehrere Stunden (üblicherweise ½ Tag) und erlaubt es, Munition in einer Menge von 10 bis 100 Ladungen zu konvertieren.

Wie viele Ladungen konvertiert werden können, hängt von der Größe der alten Ladungen im Vergleich zu der der neuen ab. Es ist aber niemals möglich, 100% der Ladungen zu retten, da es bei diesem Prozess immer Verluste gibt. Man kann jedoch eine größere Menge retten, wenn man aus größeren Ladungen kleinere machen will und entsprechend weniger Munition im umgekehrten Fall. Grundsätzlich kann man 70% der Munition konvertieren, wenn die Ladungen für eine Feuerwaffe benutzt werden sollen, die ungefähr dieselbe Größe hat, wie die, für welche die Ladung ursprünglich gedacht war - der Schaden, den die Waffe macht, gibt in diesem Fall die Größe an. Konvertiert man also Munition, die für eine Pistole benutzt wurde, die 2W6 Schaden macht, für eine andere Pistole, die ebenfalls 2W6 Schaden macht, kann man 70% der Munition retten. Jede Veränderung des Würfeltyps addiert oder subtrahiert 10% von den 70% bis zu einem Maximum von 90%. Ein Beispiel: Wenn man 30 Ladungen militärischer Gewehrmunition (2W8) für den Gebrauch mit einer kleinen Pistole (2W4) konvertieren möchte, könnte man 90%, also 27 Ladungen retten. Will man hingegen 30 Ladungen einer kleinen Pistole (2W4) für den Gebrauch mit einem militärischen Gewehr (2W8) konvertieren, kann man nur 50%, also 15 Ladungen retten.

Kanonenkugeln können nicht in kleinere Ladungen umgewandelt werden und umgekehrt, da diese Munition mit einem anderen alchemistischen Prozess hergestellt wird. Nach Ermessen des Spielleiters kann ein Gewehrschütze mit der Fertigkeit Handwerk (Kanonier) dieses Talent aber auch dazu nutzen, Kanonenkugeln in

Kanonenkugeln einer anderen Größe zu konvertieren - der Prozess würde ansonsten ablaufen wie weiter oben beschrieben.

Normalerweise: Ohne dieses Talent mit Munition herumzuexperimentieren, geht immer schief. Man ruiniert damit nicht nur die Ladungen, es ist auch noch gefährlich. Nimmt man einfach so eine Ladung auseinander, besteht eine 50%ige Chance, dass diese hochgeht - sie macht dann die Hälfte des Schadens, den sie machen würde, wenn die Ladung aus einer Waffe abgefeuert würde. Außerdem entzündet die Explosion alle brennbaren Gegenstände in einem Umkreis von 60cm (also auch andere Ladungen, die dann ebenfalls wieder explodieren würden).

Speziell: Um Munition zu konvertieren, braucht man nicht nur dieses Talent, sondern auch Schusswaffenzubehör.

Gewehrschützenausrüstung

Schusswaffenzubehör: Dieses Set beinhaltet Werkzeuge, mit denen man eine Schusswaffe reinigen, zusammen- und auseinander bauen kann, eine Waage, um das Schießpulver abzumessen, Werkzeuge, um Munition zu verändern, die Ausrüstung, um Bleikugeln herzustellen, und einen speziell gesicherten Bereich, um die fertige Ladung aufzubewahren. Es gilt zu beachten, dass es sich bei Schießpulver um einen magischen Gegenstand handelt, der nur von einem Alchemisten oder einem Zauberkundigen der 5. Stufe oder höher hergestellt werden kann. Dementsprechend kann man mit diesem Set kein Schießpulver produzieren. Man braucht dieses Set, um das Talent Munition retten anzuwenden, es erweist sich aber auch als nützlich für alle, die regelmäßig eine Schusswaffe benutzen und diese in gutem Zustand erhalten wollen.

Bekannte Persönlichkeiten

Kell Bailoch (männlich, Mensch KÄM7/SRK3/GWS3): Der skrupellose Assassine Kell Bailoch ist in den gesamten Iron Kingdoms berühmt-berüchtigt. Doch nur wenige behaupten, ihn zu kennen und noch weniger Leute können von sich behaupten zu wissen, wie er aussieht. In einigen eher verrufenen Kreisen ist Bailoch als Mann bekannt, den man ruft, wenn man jemand anderen beseitigen möchte, vorrausgesetzt man hat das Geld dafür.

Bailoch ist ein ehemaliger Longgunner und Söldner. Er war ein Mitglied der Talon-Söldnerkompanie bis die cygnarianische Krone diese auflöste. Die restlichen Mitglieder dieser Einheit sind die einzigen Leute, die Bailoch Freunde nennt und dieses Netzwerk von Komplizen hilft ihm, das Rätsel um seine Identität aufrecht zu erhalten. Bailoch ist ständig in Bewegung. Er reist von Ort zu Ort und hält sich nirgendwo länger als ein paar Tage auf.

Mehr zu Bailoch gibt es hier.

Oren Renshaw (männlich, Mensch WAL6/GWS7): Oren ist einer der besten Scharfschützen der cygnarianischen königlichen Armee. Nicht das jemand das überhaupt herausfinden würde, wenn er herumschnüffelt. Tatsächlich würde man nur herausfinden, dass Renshaw seit sieben Jahren als tot gilt, und zwar seit einer Schlacht mit cryxianischen Piraten in der Nähe von Highgate. Seine Kundschafter-Einheit war einem Schiff mit Munitionsladungen zugeteilt, das von den Piraten angegriffen wurde. Und so weit die Allgemeinheit weiß, hat kein Cygnarianer diese Auseinandersetzung überlebt.

Das entspricht jedoch nicht der Wahrheit. Einige Zeit zuvor war Renshaws Talent dem obersten Kundschafter, Rebold, aufgefallen, und seitdem hatte dieser ein Auge auf den Scharfschützen. Rebold tauchte kurz nach besagtem Kampf in der Gegend auf, um das Schlamassel zu bereinigen, da informierte ein Kleriker der örtlichen Kirche ihn, dass ein Kundschafter namens Renshaw gerade so überlebt hätte. Rebold suchte den Mann sofort auf und bestand darauf, dass der Priester das Überleben Renshaws geheim hielt. Seit dieser Zeit nun arbeitet er als Geheimagent direkt für Rebold.

Oren Renshaws Talente als Kundschafter und Scharfschütze machen ihn zur idealen Besetzung für die verschiedensten Aufgaben. Er ist dem Königreich schon vielfach heimlich zur Hilfe geeilt. Es war keine große Herausforderung für Renshaw, zu einem lebenden Geist zu werden. All seine Verwandten waren bereits tot, und so hatte er kein Heim, zu dem er zurückkehren konnte. Er glaubt, dass es Morrows Gnade war, die ihn überleben ließ, und dass er nun einem höheren Ziel dient.

Teile dieses Dokuments sind Open Game Content, der unter den Bedingungen der Open Game License veröffentlicht wurde. Der OCG dieses Dokuments besteht in den Attributen und Fertigkeiten dieses NSCs und den Teilen der Ausrüstungsbeschreibung, die Begriffe enthalten, die urheberrechtlich von Wizards of the Coast geschützt sind. Der Rest des Dokuments gilt nicht als Open Game Content und ist urheberrechtlicher Besitz von Privateer Press LLC, 2001. Eine Vervielfältigung ist ohne schriftliches Einverständnis verboten.