

Beschützer A

1

Agressiv



Fernkampfangriff, wenn Ziel in Reichweite



Sturmangriff



Einfache Aktion Laufen in Richtung **nächster** Deckung

Aktiv



Einfache Aktion Laufen auf den **Träger des Schatzes**



Einfache Aktion Laufen in Richtung **nächster** Deckung

Anvisierte Körperzonen

Beine - Rechter Arm - Kopf - Linker Arm - Torso

Freebooter's Fate © ist © Freebooter Miniatures 2010-2021

Beschützer B

1

Agressiv



Sturmangriff



Komplexe Aktion Laufen in Richtung Träger des Schatzes



Einfache Aktion Laufen in Richtung **nächster** Deckung

Aktiv



Einfache Aktion Laufen auf den **Träger des Schatzes**



Einfache Aktion Laufen in Richtung **nächster** Deckung

Anvisierte Körperzonen

Beine - Unterleib - Torso - Rechter Arm - Linker Arm

Freebooter's Fate © ist © Freebooter Miniatures 2010-2021

Mauvette

Savac

Eigenschaft

Solange der Charakter noch keinen Kritischen Treffer in den Beinen erlitten hat, kann er, **anstatt** mit den Fäusten, auch mit einem Tritt attackieren.

Ein Tritt erhält einen Bonus von +1/+1 ST und kann mit Ausholen, Zielen und anderen Attacken aufwertenden Aktionen kombiniert werden.

Sturkopf

Eigenschaft

Soll dieser Charakter das Opfer eines Loas werden, dann muss der Mystiker eine **zusätzliche** Blutschuld von 2 für die Anrufung bezahlen.

Freebooter's Fate © ist © Freebooter Miniatures 2010-2022. DEB 002-B

Mauvette

Spezialist

Mittel

BEW Beine
8/16

A Kopf
1/2

V Unterleib
2/3

ST Arm rechts
3/7

ST Arm links
3/7

W Torso
2/3

Hufe, rechts und links

Kavallerie (Ross), Savac, Standhaft, Sturkopf, Tier

LE 10

Qualani

Söldnerin

Mittel

BEW Beine
6/12

A Kopf
1/2

V Unterleib
2/3

ST Arm rechts
3/6

ST Arm links
3/7

W Torso
2/3

Bogen, Gift, Zweihändig

Schwerer Dolch, Gift, links

Akrobatik, Dschungelkriegerin, Immun gegen Gift

FERN
6/4 ~ 40

LE 12

Qualani

95

Söldnerin: Qualani kämpft für alle Mannschaften

Akrobatik

Eigenschaft

Dieser Charakter kann sich mit der Aktion Laufen **über** andere Charaktere **hinweg** bewegen, sofern er am Ende seiner Bewegung einen sicheren Stand hat.

Ein Charakter kann nur über andere Charaktere springen, deren Größe **gleich** oder **kleiner** seiner eigenen ist.

Der Charakter kann sich mit Akrobatik auch in den Nahkampf bewegen. Er kann sich auch daraus bewegen, **ohne** einen Rückzug und **ohne** einen „Nachschlag“ zu erhalten.

Der Charakter muss sich nicht in einen Basenkontakt hineinbewegen. Reicht die Bewegung jedoch nicht aus, um 1 cm Mindestabstand zu einem Gegner zu erreichen, wird der Charakter in Basenkontakt mit ihm gestellt. Ist der Charakter **Am Boden**, erhält er zu Beginn seiner nächsten Handlung eine freie Aktion **Aufstehen** und bekommt im Wasser **keinen** zusätzlichen Malus auf den Versinken-Test.

Freebooter's Fate © ist © Freebooter Miniatures 2010-2019
LIM 011