

Name: Scarabäenkrieger				Rasse: Spezies 479			Größe: +1		Kredit Einheiten: 510		
FKG	NKG	SCH	ST	SP	BWR	NKDSK	Aktion	Reaktion	GRV	EX'01	
/	12	9	8	8	8	4	3	1	8		
Trefferzone	Wunden		Kritische Wunden	RST	Waffe/Ausrüstung		Art	Minimal	Maximal(-2)	DSK	
Kopf 1	[Grid]			3							
2 - 7 Torso	[Grid]			6							
8 - 10 Arm li.	[Grid]			5	Klingen		N			10	
11 - 13 Arm re.	[Grid]			5	Klingen		N			10	
14 - 16 Bein li.	[Grid]			5							
17 - 19 Bein re.	[Grid]			5							
Durchschn. Rüstwert (DRST)				5	Verdienst (Kredit Einheiten)						
Zubehör für Ausrüstungen						Anzahl der Ausrüstung					
[Grid]						[Grid]					
[Grid]						[Grid]					
[Grid]						[Grid]					
[Grid]						[Grid]					
[Grid]						[Grid]					
Spezialregeln (Kurzform):						siehe unten					

Spezialregel

Der Scarabäenkrieger kann im Nahkampf beide Klingen gleichzeitig einsetzen (1 Wurf auf NKG). Sollte der Wurf auf SP gelingen (1 AK), kann er sich für diese Aktion BWR x 3 weit in beliebiger Richtung durch die Luft bewegen. Für den Scarabäenkrieger muss nicht auf SCH gewürfelt werden, wenn er sich aus einem Nahkampf lösen möchte. Er kann sich als Reaktion auch in einen Nahkampf hineinbewegen. Er bekommt keinen Folgeschaden durch Angriffe mit Feuer jeglicher Art. Leitern kann er nicht erklettern.

