

Name:	Belaramoralok / Borkaramoralok	Archetyp:	Intellektuell	Karriere 1:	Alchemist
Rasse:	Gobber	Glaube:		Karriere 2:	Halsabschneider
Volk:		Gewicht:		Karriere 3:	
Herkunft:		Größe:		Karriere 4:	

Held	Veteran	Epic
Stufe		
Gesamt EP		

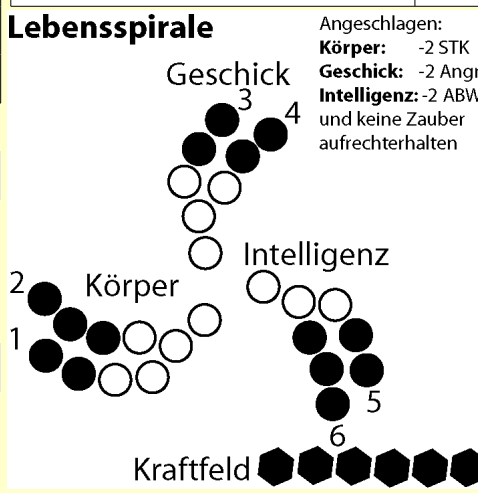
Körper		7	Geschwindigkeit
5	MAX	GSW	7
KRP	6	4	Stärke
Geschick		4	Gewandtheit
4	MAX	GEW	5
GES	5	3	Konzentration
Intelligenz		-	Magie
3	MAX	MAG	-
INT	4	3	Wahrnehmung
		WAH	4

Waffen / Ausrüstung	
ALCHEMISTENLEDER - ABW-Mod.: -1 – PNZ-Mod.: +5 <i>Ein Charakter, der diese Rüstung trägt, erhält zusätzliche +3 PNZ gegen Explosions-, Kälte-, Korrosions- und Feuerschaden. Da zu ihr auch eine Gasmaske gehört, ist ein Charakter der sie trägt gegen Gaseffekte immun, erleidet jedoch -1 auf WAH-Würfe, welche auf Sicht oder Gehör basieren.</i>	
GRANATENGURT - 5 GK eine Granate ziehen, ohne dafür eine Schnelle Aktion aufzuwenden.	
ASSASSINENKLINGE - Preis: 10 GK - Fertigkeit: Handwaffen – Angriffsmod.: -1 - KFT: 4 <i>Addiere mit dieser Waffe +2 auf Schadenswürfe bei Hinterhältigen Angriffen.</i>	
3x GRANATE, RAUCH - Effektive Reichweite: 48 Fuß (8 Zoll) - Höchstreichweite: - Fertigkeit: Wurfaffen – WIRK: 3 Sobald man eine Granate in der Hand hat, sind eine Schnelle Aktion zum Ziehen des Stifts und eine Angriffsaktion zum Werfen der Granate erforderlich. Rauchgranaten verursachen keinen Schaden. Der WIRK der Granate ist ein Wolkeneffekt und bleibt für eine Runde im Spiel.	
3x GRANATE, WÜRGE GAS - Preis: 20 GK - Magazin: - Effektive Reichweite: 48 Fuß (8 Zoll) - Höchstreichweite: - Fertigkeit: Wurfaffen - Angriffsmod.: 0 - KFT: - - WIRK: 3 Sonderregeln: Sobald man eine Granate in der Hand hat, sind eine Schnelle Aktion zum Ziehen des Stifts und eine Angriffsaktion zum Werfen der Granate erforderlich. Würgegas verursacht keinen Schaden. Der WIRK der Granate ist ein Wolkeneffekt und bleibt für eine Runde im Spiel. Lebende Charaktere innerhalb dieser Wolke erleiden -2 ABW und -2 auf Angriffswürfe.	
5x Alchemistische Granate (Siehe 2.Seite)	
40GK	

Fertigkeiten	Rang
Handwaffen (GEW)	2
Wurfaffen (GEW)	2
Alchemie (INT)	1
Einschüchtern (Sozial)	1
Entdecken (WAH)	1
Gassenwissen (WAH)	1
Glücksspiel (WAH)	1
Klettern (GES)	1
Lenken (GES)	1
Medizin (INT)	1
Mit Tieren Umgehen (Sozial)	1
Reiten (GES)	1
Schleichen (GES)	1
Schwimmen (STK)	1
Springen (KPP)	1
Wissen (INT)*	1

Vorteile & Eigenschaften
Gobber können keine Großwaffen oder Gewehre nutzen.
Bonus von +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe im Kampf für den Charakter selbst und befreundete Charakter innerhalb der Befehlsreichweite die auf seine Anweisungen hören. Nicht mit dem Bonus anderer Intellektueller kumulativ.
Flink – Der Charakter erhält verstärkte GES-Würfe.
Talent: Unkonventionelle Kriegsführung Der Charakter muss 1 Talentpunkt ausgeben, um diese Fähigkeit zu nutzen, und dem Spielleiter erklären, wie er das Gelände gegen den Feind einsetzt. Der Spielleiter bestimmt dann den wahrscheinlichen Ausgang der Handlung oder des Angriffs des Charakters. Hierzu gehören ein erhöhter Schadenswurf (siehe Seite 197) Niederschmettern, Schieben, Rammen oder ein Sturz aus größerer Höhe.
Giftresistenz erhält verstärkte Würfe, um Giften & Toxinen zu widerstehen.
Grenadier erhält jeden Zug eine zusätzliche Schnelle Aktion, die nur genutzt werden kann, um den Stift einer Granate zu ziehen.
Anatomische Präzision Wenn ein lebendes Ziel mit einem Nahkampfangriff getroffen wird, der Schadenswurf jedoch nicht dessen PNZ übersteigt, erleidet das Ziel W3 Schadenspunkte.
Heimtücke zusätzlicher Schadenswürfel für Hinterhältige Angriffe.
Herumstreifen (Anschleichen) Der Charakter ist praktisch unsichtbar in den Schatten oder in Gelände, welches ein gewisses Maß an Verbergen verleiht. Der Charakter erhält Heimlichkeit (Seite 218) innerhalb von Geländearten, die Verbergen verleihen, innerhalb des WIRK von Zaubern, die Verbergen verleihen, und innerhalb des WIRK von Wolkeneffekten.

0 WIL	Willenskraft KRP+ INT	0	Initiative GSW+GEW+ WAH	0	Befehlsreichweite INT+ Befehlen+ Modi
1 ABW	Abwehr GSW+ GES+ WAH+ Rasse+ Rüstung	0 PNZ	Panzerung KRP+ Schild+ Rüstung+ Modi		



Talentpunkte
3
+ Kritischer Erfolg bei Fertigkeitwürfen + Einen Gegner ausschalten + Vom Spielleiter

Sprachen: Gobberisch und eine weitere

Verbindungen: keine

Talent: Unkonventionelle Kriegsführung / Feat: Unconventional Warfare

Der Charakter kann schnell genug denken, um jede Situation zu erkennen und alle möglichen Variablen und Ergebnisse zu bestimmen. Er kann seine Umgebung als Waffe einsetzen und mit seinen Angriffen Feinde aus dem Gleichgewicht bringen und abstürzen lassen, sie zum Stolpern bringen, ihre Schwachstellen treffen, um sie zu Boden zu schleudern, oder anderweitig in eine Position der Schwäche und Gefahr zu bringen. Der Charakter muss 1 Talentpunkt ausgeben, um diese Fähigkeit zu nutzen, und dem Spielleiter erklären, wie er das Gelände gegen den Feind einsetzt. Der Spielleiter bestimmt dann den wahrscheinlichen Ausgang der Handlung oder des Angriffs des Charakters. Hierzu gehören ein erhöhter Schadenswurf (siehe Seite 197) Niederschmetterern, Schieben, Rammen oder ein Sturz aus größerer Höhe.

Giftresistenz - Voraussetzungen: Keine - Der Charakter erhält verstärkte Würfe, um Giften und Toxinen zu widerstehen.

Grenadier - Voraussetzungen: Wurfaffen 1 - Der Charakter erhält jeden Zug eine zusätzliche Schnelle Aktion, die nur genutzt werden kann, um den Stift einer Granate zu ziehen.

Anatomische Präzision / Anatomical Precision - Voraussetzungen: Keine

Wenn dieser Charakter ein lebendes Ziel mit einem Nahkampfangriff trifft, der Schadenswurf jedoch nicht dessen PNZ übersteigt, erleidet das Ziel W3 Schadenspunkte statt des ausgewürfelten Schadens.

Heimtücke / Backstab - Voraussetzungen: Keine - Dieser Charakter erhält einen zusätzlichen Schadenswürfel für Hinterhältige Angriffe.

Herumstreifen (Anschleichen) / Prowl - Voraussetzungen: Schleichen 1

Der Charakter ist praktisch unsichtbar in den Schatten oder in Gelände, welches ein gewisses Maß an Verbergen verleiht. Der Charakter erhält Heimlichkeit (Seite 218) innerhalb von Geländearten, die Verbergen verleihen, innerhalb des WIRK von Zaubern, die Verbergen verleihen, und innerhalb des WIRK von Wolkeneffekten.

ALCHEMISTEN-REISEKOFFER - 50 GK

Beschreibung: Dies ist ein sorgfältig gepackter Koffer mit mehreren kleinen, widerstandsfähigen Glaskolben und -röhren, einem Keramikstößel, Miniaturbrennern und Brennstoff, Mischstäben aus unterschiedlichen Materialien, sowie Korkstopfen. Er dient dazu, Tränke im Feld zu mischen

Ein Charakter benötigt zum Herstellen von alchemistischen Lösungen einen Reisekoffer oder ein Laboratorium.

GASMASKE - 20 GK

Zum Aufsetzen oder Abnehmen einer Gasmasken ist eine Schnelle Aktion erforderlich.

Ein Charakter, der eine Gasmasken trägt, erhält +1 PNZ gegen Korrosionsschaden und ist immun gegen Gaseffekte, erleidet aber zugleich -1 auf sicht- oder gehörsbasierende WAH-Würfe. Eine Gasmasken kann zu sammen mit einem speziell dafür entworfenen Helm getragen werden.

Ersatzfilter kosten jeweils 5 GK und bieten für 1 Stunde Schutz gegen Giftgase und andere unliebsame Dinge, die der Träger einatmen könnte.

Fünf alchemistische Granaten :

ASCHE VON URCAEN BOMBE (ALCHEMISTISCHE GRANATE) – 75GK - Munition: - -

Effektive Reichweite: 48 Fuß (8 Zoll) - Höchstreichweite: - - Fertigkeit: Wurfaffen - Angriffsmodifikator: 0 - KFT: - - WIRK: 3

Diese Granate ist mit Asche von Urcaen (Seite 293) befüllt. Die Granate verursacht keinen Schaden, allerdings verlieren getroffene Kreaturen für W3+1 Runden die Eigenschaft Körperlos. Ferner ist der WIRK ein Wolkeneffekt, der für 1 Runde im Spiel bleibt. Eine Körperlose Kreatur, die den WIRK betritt, verliert Körperlos sofort für 1 Runde.

BRANDBOMBE (ALCHEMISTISCHE GRANATE) – 30GK - Munition: - -

Effektive Reichweite: 48 Fuß (8 Zoll) - Höchstreichweite: - - Fertigkeit: Wurfaffen - Angriffsmodifikator: 0 - KFT: 12 - WIRK: 3

Eine Brandbombe ist mit Vitriolischem Feuer (Seite 295) befüllt. Getroffene Charaktere erleiden einen Feuerschadenswurf mit KFT 12. Der WIRK ist ein Wolkeneffekt, der für 1 Runde im Spiel bleibt. Ein Charakter, dessen Zug innerhalb des WIRK endet, erleidet den Anhaltenden Effekt Feuer.

K.O.-BOMBE (ALCHEMISTISCHE GRANATE) – 45GK - Munition: - -

Effektive Reichweite: 48 Fuß (8 Zoll) - Höchstreichweite: - - Fertigkeit: Wurfaffen - Angriffsmodifikator: 0 - KFT: - - WIRK: 3

Eine K.O.-Bombe ist mit Schlafelixier (Seite 295) befüllt. Getroffene Charaktere müssen einen Willenskraft-Wurf gegen Schwierigkeit 16 ablegen. Bei Erfolg schüttelt der Charakter den Effekt ab. Misslingt der Wurf, wird er Niedergeschmettert und ist Bewusstlos. Ein Charakter wacht auf, wenn er Schaden erleidet oder mittels einer Schnellen Aktion durch einen Charakter in BZB aufgerüttelt wird. Die K.O.-Bombe ist ein Gaseffekt.

ROSTBOMBE (ALCHEMISTISCHE GRANATE) – 30GK - Munition: - -

Effektive Reichweite: 48 Fuß (8 Zoll) - Höchstreichweite: - - Fertigkeit: Wurfaffen - Angriffsmodifikator: 0 - KFT: - - WIRK: 3

Eine Rostbombe ist mit den beiden Komponenten des Rostmittels (Seite 295) befüllt. Die Explosion vermengt die Komponenten und setzt eine Dampf Wolke des schnell wirkenden Rostmittels frei. Rostbomben verursachen keinen Schaden. Getroffene Steamjacks und Metallrüstung tragende Charaktere erleiden für 1 Runde -2 PNZ, sofern sie nicht gegen Korrosion immun sind.

SÄUREBOMBE (ALCHEMISTISCHE GRANATE) – 40GK - Munition: - -

Effektive Reichweite: 48 Fuß (8 Zoll) - Höchstreichweite: - - Fertigkeit: Wurfaffen - Angriffsmodifikator: 0 - KFT: 12 - WIRK: 3

Die Säurebombe ist mit Alchemistischer Säure befüllt (Seite 293). Getroffene Charaktere erleiden einen Korrosionsschadenswurf mit KFT 12 und den Anhaltenden Effekt Korrosion.

Iron Kingdoms Ulisses Forum: <http://www.ulisses-spiele.de/forum/viewforum.php?f=176>

Iron Kingdoms dt. Facebook Gruppe: <http://www.facebook.com/groups/146425448875317/>