

Name:		Archetyp:	Begabt	Karriere 1:	Alchemist
Rasse:	Mensch	Glaube:		Karriere 2:	Arkanist
Volk:		Gewicht:		Karriere 3:	
Herkunft:		Größe:		Karriere 4:	

Held	Veteran	Epic
Stufe		
Gesamt EP		

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

Waffen / Ausrüstung

ALCHEMISTENLEDER - Preis: 50 GK – GSW-Mod.: 0 – ABW-Mod.: -1 – PNZ-Mod.: +5
Ein Charakter, der diese Rüstung trägt, erhält zusätzliche +3 PNZ gegen Explosions-, Kälte-, Korrosions- und Feuerschaden. Da zu ihr auch eine Gasmaskе gehört, ist ein Charakter der sie trägt gegen Gaseffekte immun, erleidet jedoch -1 auf WAH-Würfe, welche auf Sicht oder Gehör basieren.

STOCKDEGEN - Preis: 15 GK - Fertigkeit: Handwaffen - Angriffsmodifikator: 0 - KFT: 0 (als Stock) oder 2 (als Schwert)
Ein aufmerksamer Charakter kann einen Stockdegen von einem normalen Gehstock mittels eines WAH + Entdecken-Wurfes gegen Schwierigkeit 14 erkennen, ohne ihn in die Hand zu nehmen.

GRANATENGURT - 5 GK
 Ein Charakter mit einem Granatengurt kann eine Granate ziehen, ohne dafür eine Schnelle Aktion aufzuwenden.
 Je eine der Alchemistischen Granaten (Siehe 2. Seite)

LICHT IN FLASCHEN – Preis: 27 GK je Glas, 5 GK für eine Flüssigkeitslaterne
Licht in Flaschen kann als Schnelle Aktion geschüttelt werden. Danach gibt es für W6+3 Runden alchemistisches Fackellicht (Seite 225) ab. Nach dieser Zeit kann die Flasche erneut geschüttelt werden, um die Leuchtwirkung wieder zu reaktivieren. Nach 2 Wochen verliert das Licht in Flaschen seine Wirksamkeit und reagiert nicht mehr; wenn es geschüttelt wird.

Es wird empfohlen einige Alchemistischen Inkredenzuen zu kaufen für die Verwendung der Feldalchemie (GRW S.296 und FMF Ins2 Week1)

78GK

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

Vorteile & Eigenschaften

Zusätzliche Studien / Additional Study
 Der Charakter dringt tiefer in die Mysterien des Arkanen vor und wird mit einem der Zauber von der Zauberliste seiner Karriere belohnt. Dieser Vorteil kann mehrfach gewählt werden. Ein Charakter kann aber maximal eine Anzahl von Zaubern in Höhe seines doppelten INT-Wertes kennen.

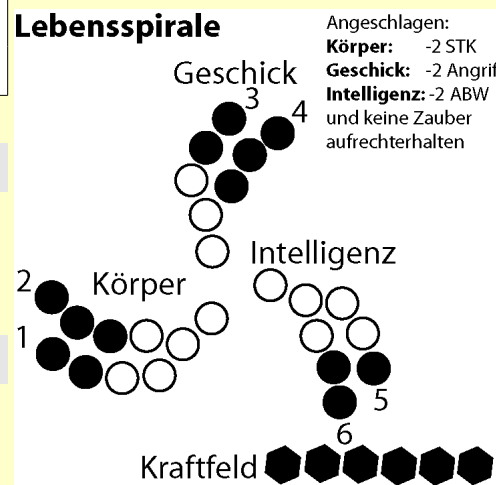
Runenleser / Rune Reader
 Der Charakter kann jeden Zauber identifizieren, der innerhalb seiner Sichtlinie gewirkt wird, indem er die erscheinenden Zauberrunen liest. Er kann auch die Art der gewirkten Magie und die Tradition des Zauberns erkennen.

Giftr Resistenz - 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.

Grosse Macht / Great Power - Voraussetzungen: Keine
 Dieser Charakter kann jeden Zug einen Zauber aufrechterhalten, ohne dafür einen Fokuspunkt auszugeben oder einen Ermüdungspunkt zu erhalten.

10	Willenskraft	14	Initiative	5	Befehlsreichweite
WIL	KRP+ INT		GSW+GEW+ WAH		INT+ Befehlen+ Modi
13 (12)	Abwehr	5 (10)	Panzerung		
ABW	GSW+ GES+ WAH+ Rasse+ Rüstung	PNZ	KRP+ Schild+ Rüstung+ Modi		



Talentspunkte

3

- + Kritischer Erfolg bei Fertigkeitwürfen
- + Einen Gegner ausschalten
- + Vom Spielleiter

Sprachen: 2 beliebige

Zauber:	KOSTEN	RW	WIRK	KFT	ANH	OFF
Arkaner Blitz Magische Energiegeschosse schießen auf das Ziel zu.	2	12	-	11	NEIN	JA
Bannspruch Feindliche anhaltende Zauber auf dem verbündeten Zielcharakter enden. Der betroffene Charakter kann nicht das Ziel feindlicher Zauber und Animi sein.	2	6	-	-	JA	NEIN
Licht in der Dunkelheit Der Bereich um den Zauberwirker leuchtet hell genug, dass jeder in seiner Kontrollzone im Dunkeln sehen kann (Seite 225).	1	SELBST	KTRL	-	JA	NEIN
Schutzaura Verbündete Charaktere innerhalb der Kontrollzone des Zauberwirkers erhalten +2 PNZ.	2	SELBST	KTRL	-	JA	NEIN

Sonstige Ausrüstung:

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 zusammen 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.

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/>