

Phosphurios, der Alchemist

Phosphurios machte seinen Abschluss an der berühmten Alchemistengilde „Von Knall auf Fall“, zwei Tage bevor diese ihren Ostflügel verlor, als Phosphurios Lehrmeister sein Meisterstück, eine Phiole voll Blubberit, fallen ließ. Doch die rauchenden Ruinen liegen schon weit hinter Phosphurios, der sein Leben dem Erforschen von gefährlichen Substanzen gewidmet hat.

Im Gefecht greift er auf eine Auswahl interessanter Tränke zurück und meist erkennt man ihn an seinem fleckigen alten Laborkittel – man will gar nicht so genau wissen, von was diese Flecken stammen könnten – und seinem überdrehten Lachen.

Nahkampfwaffen: Mistelsichel

Fernkampfwaffe: Wurfkugeln

Nahkampf	11
Fernkampf	9
Widerstand	11
Reflexe	10
Charisma	9
Heimlichkeit	9
Klettern	11
Körperkraft	9
Laufen	11
Wahrnehmung	12
Willenskraft	12
Wissen	9
Ausdauerpunkte	5
Schicksalspunkte	5

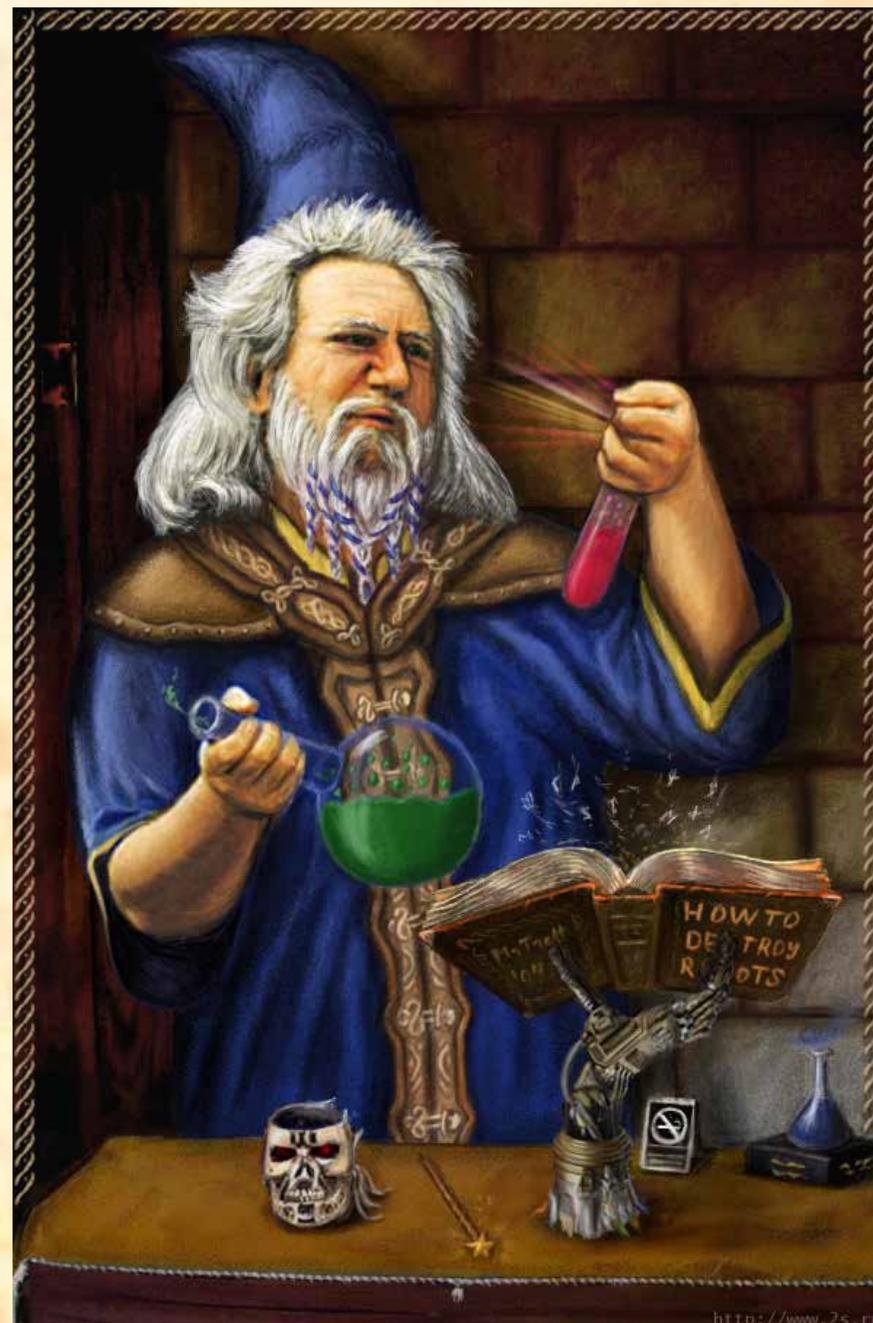
Besondere Eigenschaften: Quacksalber, Experimentelles Gemisch

Quacksalber: Der Held darf bei allen Herausforderungen, die mit dem Zusammenmischen von Substanzen zu tun haben, zwei zusätzliche Würfel werfen.

Experimentelles Gemisch: Zu Beginn jedes Kampfes wählt der Held entweder die Fähigkeit „Erste-Hilfe-Trank“ oder die Fähigkeit „Explosionstrank“. Dies wird am besten mit einem Marker festgehalten. Zu Beginn seiner Handlung darf der Held einen Schicksalspunkt ausgeben, um die Fähigkeit zu wechseln.

Erste-Hilfe-Trank: Der Held darf als Handlung einem Helden seiner Gruppe (inklusive sich selbst) 1 verlorenen Punkt Ausdauer zurückgeben. Ein bewusstloser Held ist dadurch augenblicklich wieder einsatzfähig. Mit dem Erste-Hilfe-Trank können nur Ausdauerpunkte geheilt werden, die ein Held im aktuellen Kampf verloren hat. Der Erste-Hilfe-Trank kann nicht außerhalb eines Kampfes genutzt werden.

Explosionstrank: Der Held kann als Handlung einen Gegner mit 14 Würfeln im Fernkampf angreifen. Wenn der Gegner durch den Angriff mindestens 1 Punkt Ausdauer verliert, sinkt sein Angriffswert für den Rest der Runde um 1. Bei Gegnern mit mehr als einem Angriff pro Runde muss der Held wählen, bei welchem davon der Angriffswert für den Rest der Runde um 1 sinkt.



Charakter von Philipp und Marius
Illustration von mrtroll (deviantart.com)