

Name:	Arkyn Rimbaldi	Archetyp:	Begabt	Karriere 1:	Priester: Morrow
Rasse:	Mensch	Glaube:	Morrow	Karriere 2:	Ermittler
Volk:	Ryn	Gewicht:		Karriere 3:	
Herkunft:	Llael	Größe:		Karriere 4:	

Held	Veteran	Epic
Stufe		
Gesamt EP		

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

Waffen / Ausrüstung

Sehr guter Anzug mit Weste als SCHUTZKLEIDUNG + SCHUTZWESTE
 GSW-Mod.: 0 – ABW-Mod.: -1 – PNZ-Mod.: +3

STOCKDEGEN - 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.

In einer kleinen Tasche am Gürtel befinden sich 2 Phiole
 1x **Asche von Urcaen** 3“ WIRK in BZB zum Anwender, körperlose Kreaturen für W3 Runden sichtbar
 1x **Geistersalz** Schnelle Aktion, Mauerschablone in BZB zum Anwender, W3+1 Runden, infernale und untote Charaktere können nicht passieren

12 GK

Fertigkeiten	Rang
Handwaffen (GEW)	2
Einschüchtern (Sozial)	
Entdecken (WAH)	1
Forensik (INT)	1
Glücksspiel (WAH)	
Klettern (GES)	
Lenken (GES)	
Medizin (INT)	2
Mit Tieren Umgehen (Sozial)	
Rechtskunde (INT)	1
Reiten (GES)	
Schleichen (GES)	1
Schwimmen (STK)	
Springen (KPP)	
Verhören (Sozial)	1
Wissen (INT) Morrowanischer Glaube	1

Vorteile & Eigenschaften

Schutzkreis / Warding Circle
 Der Charakter kann 15 Minuten aufwenden, um einen Kreis aus Schutzrunen um einen kleinen Raum oder einen Lagerplatz herum zu erschaffen. Die Namen der vom Kreis zu schützenden Charaktere sind Teil dieser Runen; sollte ein anderer Charakter den Kreis betreten, werden alle genannten Charaktere alarmiert. Nicht genannte Charaktere verlieren innerhalb des Kreises die Eigenschaft Körperlos, während nicht genannte Untote und Infernalische Charaktere einen Abzug von -2 auf Angriffswürfe erleiden.

Stärken (Heilen) / Empower - Voraussetzungen: Keine
 Während seines Zuges kann dieser Charakter 1 Talentpunkt ausgeben, um einen nicht-Kampfunfähigen verbündeten Charakter in BZB 1W3+1 Vitalitätspunkte zurückzugewinnen zu lassen.

Gerissen / Astute - Voraussetzungen: Entdecken 1
 Der Charakter kann gescheiterte Entdecken-Würfe wiederholen. Mittels Gerissen kann ein Wurf nur einmal wiederholt werden.

Unglaubliche Wahrnehmung / Hyper Perception
 Den scharfen Sinnen des Charakters entgeht kaum etwas. Seine WAH-Würfe sind verstärkt.

Sprache / Language - Voraussetzungen: Keine
 Diese Eigenschaft kann mehrfach gewählt werden. Jedes Mal erlernt der Charakter, eine neue Sprache zu lesen, zu schreiben und zu sprechen.

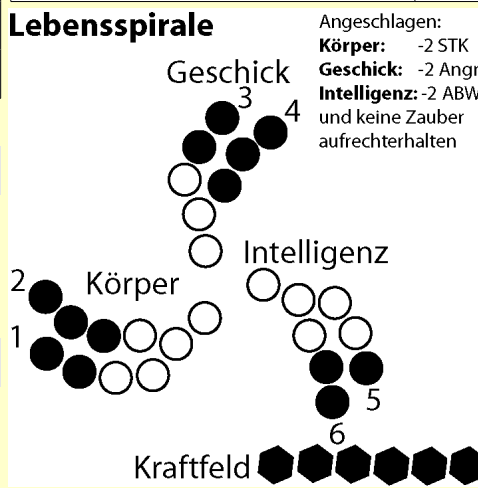
10 Willenskraft
 KRP+ INT
 WIL

13 Initiative
 GSW+GEW+ WAH

5 Befehlsreichweite
 INT+ Befehlen+ Modi

11 Abwehr
 GSW+ GES+ WAH+ Rasse+ Rüstung
 ABW

8 Panzerung
 KRP+ Schild+ Rüstung+ Modi
 PNZ



Talentpunkte

3

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

Sprachen: Llaelesisch, Cygnarisch, Ordisch

Verbindungen: Kirche Morrows

Zauber:	KOSTEN	RW	WIRK	KFT	ANH	OFF
Klinge des Lichtes	2	10	-	10	NEIN	JA
Infernalische und Untote Charaktere, die von diesem Zauber getroffen werden, erleiden einen zusätzlichen Schadenswürfel.						
Solovins Gunst	1	SELBST	-	-	JA	NEIN
Der Zauberwirker kann gescheiterte Medizinwürfe wiederholen. Ein gescheiterter Medizinwurf kann aufgrund von Solovins Gunst nur einmal wiederholt werden.						
Wahre Sicht	2	SELBST	-	-	JA	NEIN
Dieser Charakter ignoriert Verbergen, Tarnung und Heimlichkeit. Der Charakter kann zudem in vollkommener Dunkelheit sehen.						

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/>