

Name:	Nicolo Carvalo	Archetyp:	Begabt: Fokusierer	Karriere 1:	Warcaster: Ordisch
Rasse:	Mensch	Glaube:	Morrow	Karriere 2:	Aristokrat
Volk:	Tordoran	Gewicht:		Karriere 3:	
Herkunft:	Ord	Größe:		Karriere 4:	

<b>Held</b>	Veteran	Epic
Stufe		
Gesamt EP		

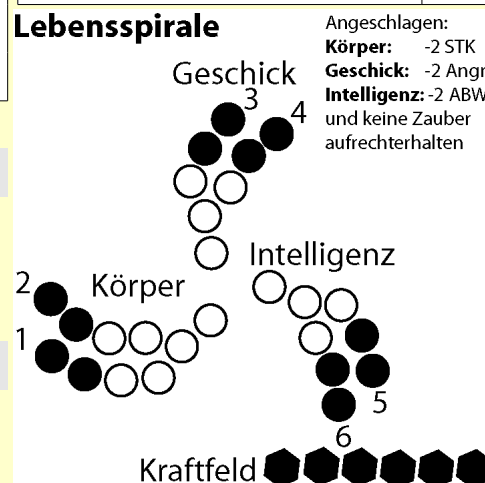
<b>Körper</b>		6 Geschwindigkeit MAX	7 MAX
6	GSW		
<b>KRP</b>		4 Stärke MAX	6 MAX
7	STK		
<b>Geschick</b>		4 Gewandtheit MAX	5 MAX
4	GEW		
<b>GES</b>		4 Konzentration MAX	5 MAX
5	KON		
<b>Intelligenz</b>		3 Magie MAX	4 MAX
4	MAG		
<b>INT</b>		3 Wahrnehmung MAX	5 MAX
5	WAH		

Waffen / Ausrüstung
<b>Sehr guter Anzug mit Weste als SCHUTZKLEIDUNG + SCHUTZWESTE</b> GSW-Mod.: 0 – ABW-Mod.: -1 – PNZ-Mod.: +3  <b>RAPIER</b> - Fertigkeit: Handwaffen – Angriffsmod.: 0 - KFT: 2 <i>Ein Charakter kann 1 Talentpunkt ausgeben, um sowohl seinen Angriffs- als auch Schadenswurf mit dieser Waffe zu verstärken.</i> + <b>UHRWERKKONDENSATOR</b> 3 Energie, hält 1Tag, 15min aufziehen + <b>BINDUNGSPLATTE</b> siehe Eigenschaft Bindung + <b>VERDERBNIS</b> Ziel erhält anhaltender Effekt Korrosion
<b>10GK</b>

Fertigkeiten	Rang
Handwaffen (GEW)	2
Pistolen (KON)	2
Befehlen (Sozial)	2
Einschüchtern (Sozial)	1
Entdecken (WAH)	1
Etikette (Sozial)	1
Glücksspiel (WAH)	1
Klettern (GES)	1
Lenken (GES)	1
Mit Tieren Umgehen (Sozial)	1
Reiten (GES)	1
Schwimmen (STK)	1
Springen (KPP)	1
Wissen (INT)*	1

Vorteile & Eigenschaften
<b>Gute Erziehung</b> Kann gescheiterte Etikette-Würfe wiederholen. Ein Wurf kann mittels Gute Erziehung nur einmal wiederholt werden.
<b>Privileg</b> Dieser Charakter besitzt die Rechtsposition eines Adligen. Mit einem erfolgreichen Etikette-Wurf kann dieser Charakter Gastfreundschaft und Hilfe von anderen Adligen verlangen, die nicht mit seinem Königreich im Krieg liegen. Ferner erhält der Charakter +2 auf soziale Fertigkeitwürfe, wenn er mit Personen zu tun, die von niedrigerem Rang sind, seinen Status anerkennen und den Adel respektieren.
<b>Bindung / Bond-</b> Voraussetzungen: Keine • Er muss sich an eine Mechanika-Waffe binden, um mittels Fokuspunkten Angriffs- und Schadenswürfe verstärken und zusätzliche Angriffe mit der Waffe durchführen zu können. Um eine Bindung aufzubauen, muss ein Charakter den Steamjack oder den Gegenstand, an den er sich binden will, eine Volle Aktion lang berühren. Ein Charakter kann eine Bindung jederzeit aufheben, um einen Bindungs-Slot für eine andere Bindung freizumachen. Ein Charakter kann keine Bindung mit einem Steamjack oder einem Ausrüstungsgegenstand eingehen, der schon an einen anderen Charakter gebunden ist.
<b>Sprache</b> (Llaelesisch)
<b>Zusätzliche Studien</b> (Gelenkte Klinge)

10	<b>Willenskraft</b>	13	<b>Initiative</b>	9	<b>Befehlsreichweite</b>
WIL	<i>KRP+ INT</i>		<i>GSW+GEW+ WAH</i>		<i>INT+ Befehlen+ Modi</i>
12	<b>Abwehr</b>	6	<b>Panzerung</b>		
ABW	<i>GSW+ GES+ WAH+ Rasse+ Rüstung</i>	PNZ	<i>KRP+ Schild+ Rüstung+ Modi</i>		



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

**Sprachen:** Khardorianisch, Ordisch, Llaelesisch

**Verbindungen:** Adel, Khadoranisches Militär

Ein Charakter, der den Aristokraten als eine seiner beiden Startkarrieren wählt, erhält eine monatliche Zuwendung von 50 GK aus dem Vermögen seiner Familie.

<b>Zauber:</b>	<b>KOSTEN</b>	<b>RW</b>	<b>WIRK</b>	<b>KFT</b>	<b>ANH</b>	<b>OFF</b>
<b>Schneidender Wind</b> Eine Klinge aus Wind schneidet durch das Ziel.	2	10	-	12	NEIN	JA
<b>Schnellstart</b> Der Zauberwirker und Steamjacks unter seiner Kontrolle innerhalb seiner Kontrollzone können sich sofort in jede beliebige Richtung ausrichten. Betroffene Steamjacks, die Unbeweglich oder Niedergeschmettert sind, sind nicht länger Unbeweglich und stehen auf.	1	SELBST	KTRL	-	NEIN	NEIN
<b>Ungebremster Sturmangriff</b> Während seines Zuges kann der Zielcharakter einen Sturmangriff durchführen, ohne Fokus dafür auszugeben oder gezwungen zu werden, und erhält +2 Zoll Bewegung und Waldläufer, wenn er einen Sturmangriff durchführt. Ungebremster Sturmangriff hält einen Zug an.	2	6	-	-	NEIN	NEIN
<b>Gelenkte Klinge</b> Der verbündete Zielcharakter erhält +1 auf Nahkampfangriffswürfe und seine Nahkampfwaffen gelten als Magische Waffe. Gelenkte Klinge hält eine Runde an.	1	6	-	-	NEIN	NEIN

**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/>