# IRON KINGDOMS ROLLENSPIEL CHARAKTERBOGEN

CHARAKTERNAME | GESCHLECHT | BESONDERE MERKMALE | GEWICHT

ARCHETYP | VOLK | KARRIEREN | GLAUBE | SPIELERNAME | GRÖSSE

STUFE

GESAMT-EP

## CHARAKTERPORTRAIT

## ATTRIBUTE

KRP (MAX) | GSW (MAX) | STK (MAX)

GES (MAX) | GEW (MAX) | KON (MAX)

INT (MAX) | MAG (MAX) | WAH (MAX)

WILLENSKRAFT (KRP+INT)

## FERNKAMPFWAFFEN

BEZEICHNUNG | RW | FKA | KFT

ANMERKUNGEN | MUNITION

BEZEICHNUNG | RW | FKA | KFT

ANMERKUNGEN | MUNITION

## NAHKAMPFWAFFEN

BEZEICHNUNG | NKA | K+S

ANMERKUNGEN

BEZEICHNUNG | NKA | K+S

ANMERKUNGEN

## ZUSÄTZLICHE WAFFE

BEZEICHNUNG

ANMERKUNGEN

## ABW

GSW + GES + WAH + VOLKS-MODIFIKATOR + AUSRÜSTUNGS-MODIFIKATOR = GESAMT-ABW

## PNZ

KRP + SCHILD-MODIFIKATOR + RÜSTUNGS-MODIFIKATOR + WEITERE MODIFIKATOREN = GESAMT-PNZ

## INITIATIVE

GSW + GEW + WAH + AUSRÜSTUNGS-MODIFIKATOR + WEITERE MODIFIKATOREN = GESAMT-INITIAIVE

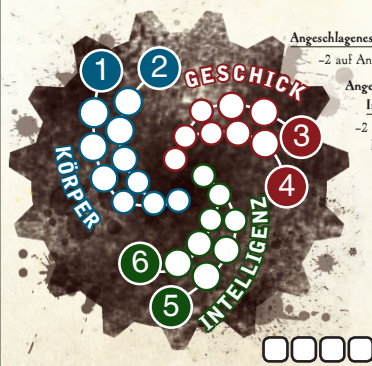
## BEFEHLSREICHWEITE

INT + BEFEHLEN-FERTIGKEIT + EIGENSCHAFTS-MODIFIKATOREN = GESAMT-BEFEHLS-REICHWEITE

## FERTIGKEITEN

| | ZUGEHÖRIGES ATTRIBUT | | FERTIGKEITS-RANG | | GESAMT |
|---|---|---|---|---|---|
| GEWEHRE (KON) | | + | | = | |
| GROSSWAFFEN (GEW) | | + | | = | |
| HANDWAFFEN (GEW) | | + | | = | |
| PISTOLEN (KON) | | + | | = | |
| | | + | | = | |
| | | + | | = | |
| | | + | | = | |
| BEFEHLEN (SOZIAL) | | + | | = | |
| ENTDECKEN (WAH) | | + | | = | |
| SCHLEICHEN (GES) | | + | | = | |
| | | + | | = | |
| | | + | | = | |
| | | + | | = | |
| | | + | | = | |
| | | + | | = | |
| | | + | | = | |
| | | + | | = | |

## SCHADENSKAPAZITÄT




**Angeschlagener Körper:**
–2 STK

**Angeschlagenes Geschick:**
–2 auf Angriffswürfe

**Angeschlagene Intelligenz:**
–2 ABW und kann keine Zauber aufrechterhalten

KRAFTFELD

## VORTEILE & FÄHIGKEITEN

| BEZEICHNUNG | BESCHREIBUNG/ANMERKUNGEN | SIEHE SEITE |
|---|---|---|
| | | |

## TALENTPUNKTE

AKTUELLE TALENT-PUNKTE

**Talentpunkte können folgendermaßen erlangt werden:**

- Kritischer Erfolg bei Fertigkeitswurf
- Einen Feind ausschalten
- Geschenk vom Spielleiter

**Talentpunkte können folgendermaßen ausgegeben werden:**

- Anhaltenden Effekt abschütteln
- Doppelfaust
- Heldenhaftes Ausweichen
- Laufen und Feuern
- Misslungenen Wurf wiederholen
- Nicht-Kampffertigkeitswurf verstärken
- Nur eine Fleischwunde
- Parade
- Schnelle Aktion durchführen
- Sprinten
- Unnachgiebigen Sturmangriff durchführen

Copyright 2002-2012 Privateer Press, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Iron Kingdoms und das Iron Kingdoms Logo sind Warenzeichen von Privateer Press, Inc. Deutsche Übersetzung Copyright 2013, Ulisses Spiele GmbH. Diese Seite darf zum persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch vervielfältigt werden.

## AUSRÜSTUNG

| BEZEICHNUNG | VORTEIL |
|---|---|
| | |

## GETRAGENE RÜSTUNG

| BEZEICHNUNG | BESCHREIBUNG/ANMERKUNGEN | GSW | ABW | PNZ |
|---|---|---|---|---|
| | | ☐ | ☐ | ☐ |
| | | ☐ | ☐ | ☐ |
| | | ☐ | ☐ | ☐ |
| | | ☐ | ☐ | ☐ |

## VERBINDUNGEN

| NAME | BESCHREIBUNG/ANMERKUNGEN | SEITE |
|---|---|---|
| | | |

## MEKANIKA

| GEHÄUSE | RUNENPLATTE | KONDENSATOR | ANMERKUNGEN |
|---|---|---|---|
| | | | |

| RUNENPLATTE | VORTEIL | KONDENSATOR | LADUNGEN |
|---|---|---|---|
| | | | |

## ZAUBER

ARKANE TRADITION _____

| NAME | KOSTEN | RW | WIRK | KFT | ANH | OFF |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |

## ANMERKUNGEN

## PERMANENTE VERLETZUNGEN

## BEKANNTE SPRACHEN

## GLAUBE

## GOLD

Copyright 2002-2012 Privateer Press, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Iron Kingdoms und das Iron Kingdoms Logo sind Warenzeichen von Privateer Press, Inc.
Deutsche Übersetzung Copyright 2013, Ulisses Spiele GmbH. Diese Seite darf zum persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch vervielfältigt werden.