IRON KINGDOMS™

NOME DEL PERSONAGGIO

CLASSE E LIVELLO | BACKGROUND | NOME DEL GIOCATORE

RAZZA | ALLINEAMENTO | PUNTI ESPERIENZA

FORZA

DESTREZZA

COSTITUZIONE

INTELLIGENZA

SAGGEZZA

CARISMA

ISPIRAZIONE

BONUS DI COMPETENZA

- ☐ _____ Forza
- ☐ _____ Destrezza
- ☐ _____ Costituzione
- ☐ _____ Intelligenza
- ☐ _____ Saggezza
- ☐ _____ Carisma

TIRI SALVEZZA

- ☐ _____ Acrobazia (Des)
- ☐ _____ Addestrare Animali (Sag)
- ☐ _____ Arcano (Int)
- ☐ _____ Atletica (For)
- ☐ _____ Furtività (Des)
- ☐ _____ Indagare (Int)
- ☐ _____ Inganno (Car)
- ☐ _____ Intimidire (Car)
- ☐ _____ Intrattenere (Car)
- ☐ _____ Intuizione (Sag)
- ☐ _____ Medicina (Sag)
- ☐ _____ Natura (Int)
- ☐ _____ Percezione (Sag)
- ☐ _____ Persuasione (Car)
- ☐ _____ Rapidità di Mano (Des)
- ☐ _____ Religione (Sag)
- ☐ _____ Sopravvivenza (Sag)
- ☐ _____ Storia (Int)

ABILITÀ

SAGGEZZA PASSIVA (INTUIZIONE)

SAGGEZZA PASSIVA (PERCEZIONE)

ALTRE COMPETENZE E LINGUAGGI

CLASSE ARMATURA | INIZIATIVA | VELOCITÀ

Massimo dei Punti Ferita _____

PUNTI FERITA ATTUALI

PUNTI FERITA TEMPORANEI

Totale _____

DADI VITA

Successi ○○○

Fallimenti ○○○

TS CONTRO MORTE

NOME	CARICHE TOTALI	DURATA	DURATA RIMANENTE

CARICHE UTILIZZATE

○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○

○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○

○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○

OGGETTI MEKA

Nome	Bonus ATT.	Danno/Tipo

ATTACCHI E INCANTESIMI

MR

MA

ME

MO

MP

EQUIPAGGIAMENTO

PRIVILEGI E TRATTI

IRON KINGDOMS™

NOME DEL PERSONAGGIO

ETÀ | **ALTEZZA** | **PESO**

OCCHI | **CARNAGIONE** | **CAPELLI**

ASPETTO DEL PERSONAGGIO

ALLEATI E RELAZIONI

Nome della Compagnia di Avventurieri:

_____

SIMBOLO

STORIA DELLA COMPAGNIA DI AVVENTURIERI

PRIVILEGI DELLA COMPAGNIA DI AVVENTURIERI

TRATTI CARATTERIALI

IDEALI

LEGAMI

DIFETTI

TRATTI / PRIVILEGI AGGIUNTIVI

PRIVILEGIO CON TIRO SALVEZZA

8 + ☐ (PROF.) + ☐ (MOD.)

CD TS PRIVILEGIO

CD

Nome _____
Totale _____

USI DEL PRIVILEGIO

Nome _____
Totale _____

USI DEL PRIVILEGIO

STORIA DEL PERSONAGGIO

TESORO

IRON KINGDOMS™

CLASSE DA INCANTATORE

CARATTERISTICA DA INCANTATORE

CD TIRO SALVEZZA INCANTESIMI

BONUS DI ATTACCO INCANTESIMI

0 TRUCCHETTI

LIVELLO INC. | **SLOT TOTALI** | **SLOT SPESI**

1

NOME INCANTESIMO

2

3

4

5

6

7

8

9

IRON KINGDOMS™

NOME UNITÀ A VAPORE

SCOCCA | CORTEX | NOME DEL GIOCATORE

CARICO PIENO | AUTONOMIA

FORZA

DESTREZZA

COSTITUZIONE

INTELLIGENZA

SAGGEZZA

CARISMA

BONUS DI COMPETENZA

FOCUS MAX

CD PER CONDOTTA

_____ Forza

_____ Costituzione

TIRI SALVEZZA

☐_____ Acrobazia (Des)

☐_____ Atletica (For)

☐_____ Intimidire (Car)

☐_____ Percezione (Sag)

ABILITÀ

Successi ○○○

Fallimenti ○○○

TS CONTRO MORTE

○○○○○

INDEBOLIMENTO

SAGGEZZA PASSIVA (PERCEZIONE)

Vulnerabilità all'Acqua - Se il GM stabilisce che la fornace è a contatto con una quantità d'acqua sufficiente, la caldaia si spegne e l'unità a vapore diventa inerte.

Dipendenza dal Combustibile - Se l'unità a vapore esaurisce il carburante, subisce un livello di indebolimento al minuto. Al livello 5, non muore diventa inerte.

REGOLE PER LA CALDAIA

CLASSE ARMATURA | INIZIATIVA | VELOCITÀ

Massimo dei Punti Ferita _____

PUNTI FERITA ATTUALI

DANNO CATASTROFICO

ATTACCHI

CARICO ED EQUIPAGGIAMENTO

In piedi! L'unità non è più accecata e o assordata. Al suo turno successivo, può spendere 1,5 m di movimento per rialzarsi da prona.

Mira bene! L'unità a vapore riceve vantaggio sui tiri per colpire che effettua nel suo turno successivo.

Scaccia! Se al suo turno successivo l'unità colpisce un bersaglio di taglia Grande o inferiore con un attacco in mischia, può effettuare una prova di Forza contrastata da Forza (Atletica) per allontanare il bersaglio di 1,5 m e renderlo prono.

Spacca! L'unità guadagna un attacco aggiuntivo e un bonus +2 ai tiri per i danni in mischia se al suo turno successivo esegue l'azione Attacco.

Svelto! L'unità può usare un'azione bonus nel suo turno successivo per eseguire l'azione Scatto o Disimpegno.

CONDOTTE

Contundenti, perforanti e taglienti, da attacchi non magici

RESISTENZE AI DANNI

Da veleno, psichici

IMMUNITÀ AI DANNI

Affascinato, avvelenato, paralizzato, pietrificato, spaventato

IMMUNITÀ ALLE CONDIZIONI

PRIVILEGI

TIMBRI