

CHARAKTER

NAME:
RASSE:
GEGENWÄRTIGE KARRIERE:
VORLÄUFERKARRIEREN:

PERSÖNLICHE ANGABEN

ALTER:	GESCHLECHT:
AUGENFARBE:	GEWICHT:
HAARFARBE:	GRÖSSE:
STERNZEICHEN:	ANZAHL DER GESCHWISTER:
GEBURTSORT:	
UNVERÄNDERLICHE KENNZEICHEN:	

CHARAKTERPROFIL

HAUPTPROFIL	KG	BF	ST	WI	GE	IN	WK	CH
ANFANGSWERT								
ERHÖHUNG								
AKTUELL								
SEKUNDÄRPROFIL	ATT	LEB	STB	WIB	BEW	MAG	WAP	SCHIP
ANFANGSWERT								
ERHÖHUNG								
AKTUELL								

WAFFEN

NAME	TRAGL.	GATTUNG	SCHADEN	REICHW.	LADEN	EIGENSCHAFTEN

RÜSTUNG

VEREINFACHTE RÜSTUNGSREGELN			
RÜSTUNGSART:	RÜSTUNGSPUNKTE:		
KOMPLEXE RÜSTUNGSREGELN			
RÜSTUNGSART	TRAGL.	GESCHÜTZTE KÖRPERTEILE	RP

WARHAMMER FANTASY-ROLLENSPIEL

SPIELER

NAME:	SPIELLEITER:
KAMPAGNE:	SPIELJAHR:

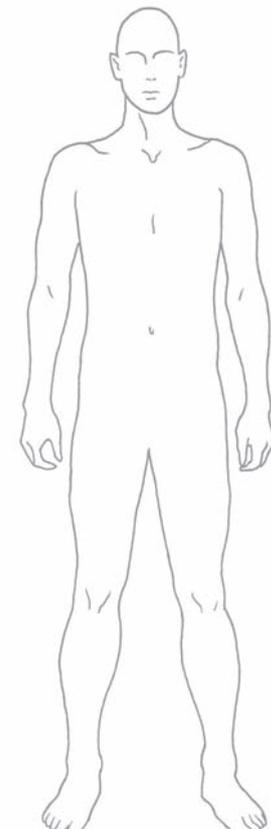
ERFAHRUNGSPUNKTE

AKTUELL:	GESAMT:
----------	---------

BEWEGUNG IM KAMPF

BEWEGEN/LÖSEN:	STURMANGRIFF:	RENNEN:
----------------	---------------	---------

RÜSTUNGSPUNKTE

KOPF <input type="checkbox"/> 01-15		KÖRPER <input type="checkbox"/> 56-80
RECHTER ARM <input type="checkbox"/> 16-35		LINKER ARM <input type="checkbox"/> 36-55
RECHTES BEIN <input type="checkbox"/> 81-90		LINKES BEIN <input type="checkbox"/> 91-00

ÜBERSICHT: AKTIONEN

EINFACHE AKTION	ART	KOMPLEXE AKTION	ART
Aufstehen/Aufsteigen	halbe	Defensivhaltung	volle
Bereitmachen	halbe	Finte	halbe
Bewegen	halbe	Kompromißloser Angriff	volle
Fertigkeit verwenden	variabel	Manöver	halbe
Lösen	volle	Paradehaltung	halbe
Nachladen	variabel	Rennen	volle
Schnellangriff	volle	Sprung	volle
Standardangriff	halbe	Verzögern	halbe
Sturmangriff	volle	Vorsichtiger Angriff	volle
Zaubern	variabel		
Zielen	halbe		

ZAUBERBUCH

ZAUBERNAME:

ZAUBERZAHL:

WIRKZEIT:

INGREDIENZ:

BESCHREIBUNG:

ZAUBERNAME:

ZAUBERZAHL:

WIRKZEIT:

INGREDIENZ:

BESCHREIBUNG: