WARHAMMER FANTASY ROLLENSPIEL

Name	Volk	Klasse
Karriere	Karrierestufe	
Karriereweg		Status
Alter	Körpergröße	Haare	Augen

SPIELWERTE

	KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH
Anfangswert										
Steigerungen										
Aktueller Wert										

SCHICKSAL

Schicksal	
Glück	

ZÄHIGKEIT

Zähigkeit	Mut	Motivation

ERFAHRUNG

Aktuell	Ausgeg.	Ges.

BEWEGUNG

Bewegung		Gehen		Rennen	

GRUNDFÄHIGKEITEN

Name		Spielwert		Steig.	Wert.
Anführen	☐	CH			
Athletik	☐	GW			
Ausdauer	☐	WI			
Ausweichen	☐	GW			
Besonnenheit	☐	WK			
Bestechen	☐	CH			
Charme	☐	CH			
Einschüchtern	☐	ST			
Fahren	☐	GW			
Feilschen	☐	CH			
Glücksspiel	☐	IN			
Intuition	☐	I			
Klatsch	☐	CH			
Klettern	☐	ST			
Kunst	☐	GS			
Nahkampf	☐	KG			
Nahkampf (Standard)	☐	KG			
Navigation	☐	I			
Reiten	☐	GW			
Rudern	☐	ST			
Schleichen	☐	GW			
Tiere bezirzen	☐	WK			
Überleben	☐	IN			
Unterhalten	☐	CH			
Wahrnehmung	☐	I			
Zechen	☐	WI			

GRUPPIERTE & AUSBAUFÄHIGKEITEN

Name	Spielwert		Steig.	Wert.

TALENTE

Talentname	Talentstufe	Beschreibung

ZIELE

Kurzfristig

Langfristig

Gruppenname

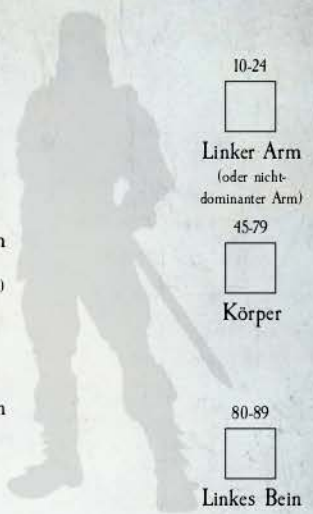
Kurzfristig

Langfristig

RÜSTUNG

Name	Trefferzone	TP	RP	Qualitäten

RÜSTUNGSPUNKTE



01-09 Kopf

10-24 Linker Arm (oder nicht-dominanter Arm)

25-44 Rechter Arm (oder dominanter Arm)

45-79 Körper

90-00 Rechtes Bein

80-89 Linkes Bein

Schild

PSYCHOLOGIE

KORRUMPIERUNG & MUTATION

LEBENSPUNKTE

STB	Nal
WIB×2	Nal
WKB	Nal
Robustheit	
LP	

WAFFEN

Name	Gruppe	TP	Reichw./Länge	Schaden	Qualitäten

ZAUBER UND GEBETE

Name	ZW	Reichweite	Ziel	Dauer	Effekt
☐					
☐					
☐					
☐					
☐					
☐					
☐					
☐					Sünde

AM KÖRPER

Name	TP

UMHÄNGETASCHE

Name	TP

RUCKSACK

Name	TP

SATTELTASCHE

Name	TP

TRAGLAST

Waffen	
Rüstung	
Ausrüstung	
Maximale TP	
Gesamt	

VERMÖGEN

G	
S	
GK	

LAGERPLATZ

LAGERPLATZ