WARHAMMER® FANTASY ROLLENSPIEL

Name Alfred Wandelsleben		Volk Mensch	Klasse Akademiker
Karriere Gelehrter		Karrierestufe 1	
Karriereweg Student			Status
Alter 41	Körpergröße 1,71	Haare grau	Augen stahlblau

SPIELWERTE

	KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH
Anfangswert	29	36	26	40	22	24	37	44	38	30
Steigerungen								5		
Aktueller Wert	29	36	26	40	22	24	37	49	38	30

SCHICKSAL

Schicksal	4
Glück	4

ZÄHIGKEIT

Zähigkeit	Mut	Motivation
2	2	

ERFAHRUNG

Aktuell	Ausgeg.	Ges.

BEWEGUNG

Bewegung	4	Gehen	8	Rennen	16

GRUNDFÄHIGKEITEN

Name	Spielwert		Steig.	Wert.
Anführen	CH	30		30
Athletik	GW	24		24
Ausdauer	WI	40		40
Ausweichen	GW	24		24
Besonnenheit	WK	38		38
Bestechen	CH	30		30
Charme	CH	30		30
Einschüchtern	ST	26		26
Fahren	GW	24		24
Feilschen	CH	30	5	35
Glücksspiel	IN	49	5	54
Intuition	I	22		22
Klatsch	CH	30	10	40

GRUNDFÄHIGKEITEN

Name	Spielwert		Steig.	Wert.
Klettern	ST	26		26
Kunst	GS	37		37
Nahkampf	KG	29		29
Nahkampf (Standard)	KG	29		29
Navigation	I	22		22
Reiten	GW	24		24
Rudern	ST	26		26
Schleichen	GW	24		24
Tiere bezirzen	WK	38		38
Überleben	IN	49		49
Unterhalten	CH	30		30
Wahrnehmung	I	22		22
Zechen	WI	40	10	50

GRUPPIERTE & AUSBAUFÄHIGKEITEN

Name	Spielwert		Steig.	Wert.
Wissen (Reikland)	IN	44	3	47
Sprache (Ödländisch)	IN	44	3	47
Fernkampf (Bogen)	BF	36	5	41
Nachforschen	IN	44	2	46
Sprache (Klassisch)	IN	44	1	45
Unterhalten (Erzählen)	CH	30	5	36
Wissen (Gesetze)	IN	44	1	45
Kunst (Kartographie)	IN	44	1	45

TALENTE

Talentname	Talentstufe	Beschreibung
Unkenruf		
Gerissenheit		+5 Anfangswert Intelligenz
Fliehen		Dein Bewegungs-Wert gilt als um 1 höher, wenn du auf der Flucht bist
Unverwüstlich		+5 Anfangswert Wiederstand
Künstlerisch		S. 139
Lesen & Schreiben		Du kannst Lesen & Schreiben

ZIELE

Kurzfristig

Langfristig

GRUPPE

Gruppenname

Kurzfristig

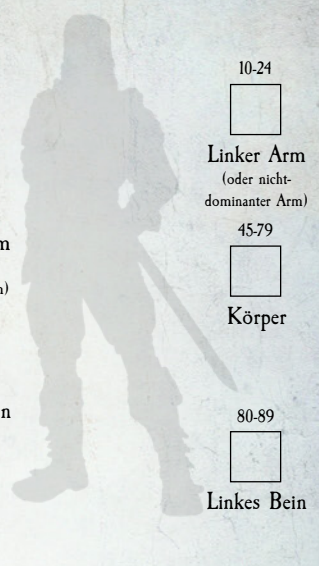
Langfristig

Mitglieder

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

AUSRÜSTUNG

Name	TP
Kleidung, Beutel	
Umhängetasche mit Schreibzeug und 8 Blättern Pergament	
Alkohol	
Buch (Gesetze)	
Verbände (5)	

PSYCHOLOGIE

KORRUMPIERUNG & MUTATION

VERMÖGEN

G	
S	
GK	

TRAGLAST

Waffen	
Rüstung	
Ausrüstung	
Maximale TP	
Gesamt	

LEBENSPUNKTE

STB	2
WIB×2	8
WKB	3
Robustheit	
LP	13

WAFFEN

Name	Gruppe	TP	Reichw./Länge	Schaden	Qualitäten
Dolch					

ZAUBER UND GEBETE

Name	ZW	Reichweite	Ziel	Dauer	Effekt
					Sünde