WARHAMMER® FANTASY ROLLENSPIEL

Name Jürgen Eisenstadt	Volk Mensch	Klasse Landvolk	
Karriere Büttel	Karrierestufe		
Karriereweg Steuereintreiber		Status Silber 1	
Alter 38	Körpergröße 1,75m	Haare blond	Augen grau

SPIELWERTE

	KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH
Anfangswert	35	26	39	32	31	29	36	29	30	41
Steigerungen	5									
Aktueller Wert	40	26	39	32	31	29	36	29	30	41

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	41	5	46
Athletik	GW	29		29
Ausdauer	WI	32		32
Ausweichen	GW	29	10	39
Besonnenheit	WK	30	10	40
Bestechen	CH	41		41
Charme	CH	41		41
Einschüchtern	ST	39	10	49
Fahren	GW	29		29
Feilschen	CH	41	3	44
Glücksspiel	IN	29		29
Intuition	I	31		31
Klatsch	CH	41	5	46

GRUNDFÄHIGKEITEN

Name	Spielwert		Steig.	Wert.
Klettern	ST	39		39
Kunst	GS	36		36
Nahkampf	KG	40		40
Nahkampf (Standard)	KG	40	15	55
Navigation	I	31		31
Reiten	GW	29		29
Rudern	ST	39		39
Schleichen	GW	29		29
Tiere bezirzen	WK	30		30
Überleben	IN	29		29
Unterhalten	CH	41		41
Wahrnehmung	I	31		31
Zechen	WI	32		32

GRUPPIERTE & AUSBAUFÄHIGKEITEN

Name	Spielwert		Steig.	Wert.
Wissen (Reikland)	IN	29	3	32
Schätzen	IN	29	3	32

TALENTE

Talentname	Talentstufe	Beschreibung
Unkenruf	-	
Einnehmendes Wesen	1 (max)	+5 Anfangswert Charisma
Zahlengenie		Spieler darf Taschenrechner verwenden um darzustellen, was SC im Kopf rechnen kann
Robustheit		permanente Erhöhung der Lebenspunkte in Höhe des Widerstands-Bonus.
Scharfer Sinn (Gehör)		Kann bei Wahrnehmungs-Würfen normalerweise unbemerkbare Dinge wahrnehmen, nach Vorgabe SL
Numismatiker		Kann Münzen einschätzen ohne Würfeln. Kann mit "Schätzen"-Wurf gefälschte Münzen erkennen

ZIELE

Kurzfristig

Langfristig

GRUPPE

Gruppenname

Kurzfristig

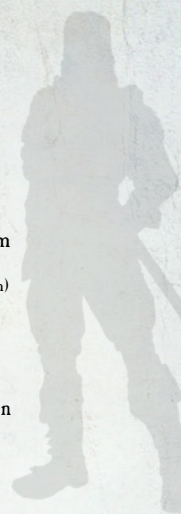
Langfristig

Mitglieder

RÜSTUNG

Name	Trefferzone	TP	RP	Qualitäten
Gambeson	Körper, Arme	2	2	-
Lederbeinlinge	Bein	1	1	-
Lederkappe	Kopf	1	1	

RÜSTUNGSPUNKTE



01-09
1
Kopf

10-24
1
Linker Arm
(oder nicht-dominanter Arm)

25-44
1
Rechter Arm
(oder dominanter Arm)

45-79
1
Körper

90-00
1
Rechtes Bein

80-89
1
Linkes Bein

Schild

AUSRÜSTUNG

Name	TP
Kleidung, Umhang, Beutel	
Umhängetasche mit Ration (1 Tag)	
kleine Kiste mit Schloss	

PSYCHOLOGIE

KORRUMPIERUNG & MUTATION

VERMÖGEN

G	
S	5
GK	

TRAGLAST

Waffen	1
Rüstung	1
Ausrüstung	
Maximale TP	
Gesamt	

LEBENSPUNKTE

STB	3
WIB×2	6
WKB	3
Robustheit	3
LP	15

WAFFEN

Name	Gruppe	TP	Reichw./Länge	Schaden	Qualitäten
Dolch	Standard	0	Sehr Kurz	+STB+2	-
Handwaffe	Standard	1	Durchschnitt	+STB+4	-

ZAUBER UND GEBETE

Name	ZW	Reichweite	Ziel	Dauer	Effekt
					Sünde