WARHAMMER® FANTASY ROLLENSPIEL

Name Ludmilla Wolfs		Volk Mensch	Klasse Landvolk
Karriere Jäger		Karrierestufe 1	
Karriereweg Fallensteller			Status Messing 2
Alter 22	Körpergröße 1,67cm	Haare braun	Augen schwarz

SPIELWERTE

	KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH
Anfangswert	26	43	25	37	33	33	32	33	35	29
Steigerungen			2	3						
Aktueller Wert	26	43	27	40	33	33	32	33	35	29

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	29	3	32
Athletik	GW	33		33
Ausdauer	WI	40		40
Ausweichen	GW	33		33
Besonnenheit	WK	35	5	40
Bestechen	CH	29		29
Charme	CH	29		29
Einschüchtern	ST	27		27
Fahren	GW	33		33
Feilschen	CH	29		29
Glücksspiel	IN	33		33
Intuition	I	33		33
Klatsch	CH	29		29

GRUNDFÄHIGKEITEN

Name	Spielwert		Steig.	Wert.
Klettern	ST	27		27
Kunst	GS	32		32
Nahkampf	KG	26		26
Nahkampf (Standard)	KG	26	5	31
Navigation	I	33		33
Reiten	GW	33		33
Rudern	ST	27		27
Schleichen	GW	33		33
Tiere bezirzen	WK	35		35
Überleben	IN	33	10	43
Unterhalten	CH	29		29
Wahrnehmung	I	33	10	43
Zechen	WI	40		40

GRUPPIERTE & AUSBAUFÄHIGKEITEN

Name	Spielwert		Steig.	Wert.
Fernkampf (Bogen)	BF	43	5	48
Wissen (Reikland)	IN	33	3	36
Tierpflege	IN	33	3	36
Wissen (Tiere)	IN	33	5	38
Fernkampf (Schleuder)	BF	43	5	48
Fallen stellen	GS	32	10	42

TALENTE

Talentname	Talentstufe	Beschreibung
Unkenruf	-	
Gerissenheit	1 (max)	+5 Anfangswert Intelligenz
Meisterschütze	1	+5 Anfangswert Ballistische Fertigkeit
Richtungssinn	1	weiß immer, wo Norden ist
Stämmig	1	Anzahl Traglastpunkte x2
Streuner	1	bei Schleichen (Land) hat "Gegner" keinen Wahrnehmungswurf

ZIELE

Kurzfristig

Langfristig

GRUPPE

Gruppenname

Kurzfristig

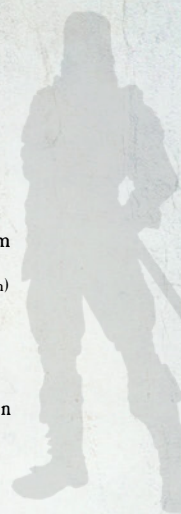
Langfristig

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, Umhang, Beutel	
Umhängetasche	
Ration (1 Tag)	
Sammlung von Tierfallen	
feste Stiefel	

PSYCHOLOGIE

KORRUMPIERUNG & MUTATION

VERMÖGEN

G	14
S	
GK	

TRAGLAST

Waffen	2
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	Standard	0	Sehr Kurz	+STB+2	-
Handwaffe (Handaxt)	Standard	1	Durchschnitt	+STB+4	-
Bogen	Bogen	1	50	+STB+3	-
Pfeil	Bogen	0	Wie Waffe	Wie Waffe	Durchbohrend
					Pfeile (wegstreichen) | | | | | | | | | | | |

ZAUBER UND GEBETE

Name	ZW	Reichweite	Ziel	Dauer	Effekt
					Sünde