WARHAMMER® FANTASY ROLLENSPIEL

Name Oswald Aberbach	Volk Mensch	Klasse Bürger	
Karriere Rattenfänger	Karrierestufe 1		
Karriereweg Rattenjäger		Status Messing	
Alter 19	Körpergröße 1,93	Haare straßenköterblond	Augen blau

SPIELWERTE

	KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH
Anfangswert	35	36	40	34	31	33	24	26	33	33
Steigerungen	5									
Aktueller Wert	40	36	40	34	31	33	24	26	33	33

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	33		33
Athletik	GW	33		33
Ausdauer	WI	34		34
Ausweichen	GW	33		33
Besonnenheit	WK	33	5	38
Bestechen	CH	33		33
Charme	CH	33	5	38
Einschüchtern	ST	40		40
Fahren	GW	33		33
Feilschen	CH	33		33
Glücksspiel	IN	26		26
Intuition	I	31		31
Klatsch	CH	33		33

GRUNDFÄHIGKEITEN

Name	Spielwert		Steig.	Wert.
Klettern	ST	40		40
Kunst	GS	24		24
Nahkampf	KG	40		40
Nahkampf (Standard)	KG	40	10	50
Navigation	I	31		31
Reiten	GW	33		33
Rudern	ST	40		40
Schleichen	GW	33		33
Tiere bezirzen	WK	33	5	38
Überleben	IN	26		26
Unterhalten	CH	33		33
Wahrnehmung	I	31		31
Zechen	WI	34	5	39

GRUPPIERTE & AUSBAUFÄHIGKEITEN

Name	Spielwert		Steig.	Wert.
Tierpflege	IN	26	3	29
Wissen (Reikland)	IN	26	3	29
Fernkampf (Schleuder)	BF	36	5	41
Abrichten (Hund)	IN	26	5	31
Schleichen (Stadt)	GW	33	10	43

TALENTE

Talentname	Talentstufe	Beschreibung
Unkenruf		
Einnehmendes Wesen	1 (max)	+5 Anfangswert Charisma
Starke Beine		+1 EG beim Springen
Blitzschnelle Reflexe	1 (max)	+5 Anfangswert Gewandheit
Resistenz (Chaos)		
Mächtiger Schlag	1	+1 Schaden im Nahkampf

ZIELE

Kurzfristig

Langfristig

GRUPPE

Gruppenname

Kurzfristig

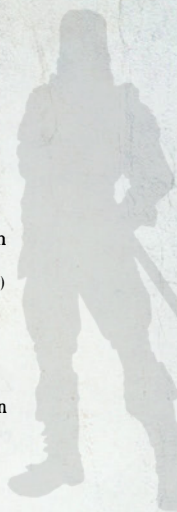
Langfristig

Mitglieder

RÜSTUNG

Name	Trefferzone	TP	RP	Qualitäten
Gambeson	Arme, Körper	1	1	-

RÜSTUNGSPUNKTE



01-09
Kopf

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

25-44
1
Rechter Arm
(oder dominanter Arm)

45-79
1
Körper

90-00
Rechtes Bein

80-89
Linkes Bein

Schild

AUSRÜSTUNG

Name	TP
Kleidung, Umhang, Hut	
Beutel, Sack,	
Umhängetasche mit einer Mahlzeit	
aggressiver kleiner Köter	

PSYCHOLOGIE

KORRUMPIERUNG & MUTATION

VERMÖGEN

G	38
S	
GK	

TRAGLAST

Waffen	
Rüstung	
Ausrüstung	
Maximale TP	
Gesamt	

LEBENSPUNKTE

STB	4
WIB×2	6
WKB	3
Robustheit	
LP	13

WAFFEN

Name	Gruppe	TP	Reichw./Länge	Schaden	Qualitäten
Dolch	Standard	0	Sehr kurz	+STB+2+1	(+1 Schaden aus Talent Mächtiger Schlag)
Schleuder	Schleuder	0	60	+6	
Handwaffe (Keule mit Metallbeschlag)	Standard	1	Durchschnitt	+STB+4+1	(+1 Schaden aus Talent Mächtiger Schlag)
Bleikugel (für Schleuder)	Schleuder	0	-10	+1	Betäubend

ZAUBER UND GEBETE

Name	ZW	Reichweite	Ziel	Dauer	Effekt
					Sünde