WARHAMMER® FANTASY ROLLENSPIEL

Name Rosalin Falkenheim		Volk Mensch	Klasse Höflinge
Karriere Adeliger		Karrierestufe 1	
Karriereweg Adelsspross			Status Gold
Alter 21	Körpergröße 1,62	Haare Blond	Augen Blau

SPIELWERTE

	KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH
Anfangswert	32	33	26	25	34	29	34	41	38	35
Steigerungen	5									
Aktueller Wert	37	33	26	25	34	29	34	41	38	35

SCHICKSAL

Schicksal	3
Glück	4

ZÄHIGKEIT

Zähigkeit	Mut	Motivation
4	4	

ERFAHRUNG

Aktuell	Ausgeg.	Ges.

BEWEGUNG

Bewegung	4	Gehen	8	Rennen	16

GRUNDFÄHIGKEITEN

Name	Spielwert		Steig.	Wert.
Anführen	CH	35	5	40
Athletik	GW	29		29
Ausdauer	WI	25		25
Ausweichen	GW	29		29
Besonnenheit	WK	38	5	43
Bestechen	CH	35	10	45
Charme	CH	35	5	40
Einschüchtern	ST	26	10	36
Fahren	GW	29		29
Feilschen	CH	35		35
Glücksspiel	IN	41	5	46
Intuition	I	34		34
Klatsch	CH	35	3	38

GRUNDFÄHIGKEITEN

Name	Spielwert		Steig.	Wert.
Klettern	ST	26		26
Kunst	GS	34		34
Nahkampf	KG	37		37
Nahkampf (Standard)	KG	37		37
Navigation	I	34		34
Reiten	GW	29		29
Rudern	ST	26		26
Schleichen	GW	29		29
Tiere bezirzen	WK	38		38
Überleben	IN	41		41
Unterhalten	CH	35		35
Wahrnehmung	I	34		34
Zechen	WI	25	5	30

GRUPPIERTE & AUSBAUFÄHIGKEITEN

Name	Spielwert		Steig.	Wert.
Sprache (Bretonisch)	IN	41	3	44
Wissen (Reikland)	IN	41	3	44
Musizieren (Laute)	GS	34	5	39
Wissen (Heraldik)	IN	41	5	46
Nahkampf (Fechten)	KG	37	10	47

TALENTE

Talentname	Talentstufe	Beschreibung
Unkenruf Einnehmendes Wesen		+5 Anfangswert Charisma
Glückspilz		+1 Glückspunkt
Gerissenheit		+5 Anfangswert Intelligenz
Sprachbegabung		kann nach 1 Monat versuchen, eine Sprache zu lernen, S.144
Blaublütig		Wird als höherer Status behandelt (auch gegenüber Goldstatus)

ZIELE

Kurzfristig

Langfristig

GRUPPE

Gruppenname

Kurzfristig

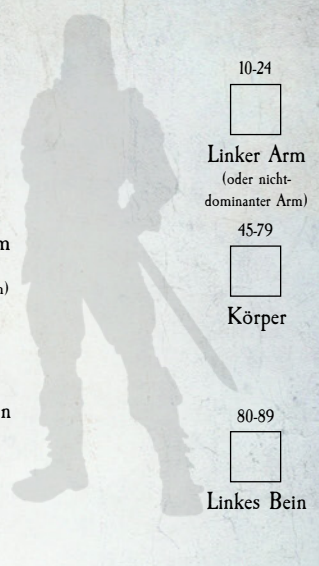
Langfristig

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
Höfische Gewandung	
Schmuck im Wert von 3W10 GK	
Beutel mit Pinzette, Ohrlöffel und Kamm	

PSYCHOLOGIE

KORRUMPIERUNG & MUTATION

VERMÖGEN

G	
S	
GK	

TRAGLAST

Waffen	
Rüstung	
Ausrüstung	
Maximale TP	
Gesamt	

LEBENSPUNKTE

STB	2
WIB×2	4
WKB	3
Robustheit	
LP	9

WAFFEN

Name	Gruppe	TP	Reichw./Länge	Schaden	Qualitäten
Dolch	Standard	0	Sehr Kurz	+STB+2	-
Florett	Standard	1	Durchschnitt	+STB+3	Durchbohrend, Präzise, Schnell, Stumpf

ZAUBER UND GEBETE

Name	ZW	Reichweite	Ziel	Dauer	Effekt
					Sünde