WARHAMMER® FANTASY ROLLENSPIEL

Name Rufus Ritschel	Volk Mensch	Klasse Freisassen	
Karriere Straßenwächter	Karrierestufe 1		
Karriereweg Zöllner		Status Messing 5	
Alter 24	Körpergröße 1,80cm	Haare	Augen

SPIELWERTE

	KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH
Anfangswert	29	36	28	39	23	27	32	37	26	30
Steigerungen		5								
Aktueller Wert	29	41	28	39	23	27	32	37	26	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	27		27
Ausdauer	WI	39		39
Ausweichen	GW	27		27
Besonnenheit	WK	26	5	31
Bestechen	CH	30		30
Charme	CH	30	5	35
Einschüchtern	ST	28		28
Fahren	GW	27		27
Feilschen	CH	30	4	34
Glücksspiel	IN	37		37
Intuition	I	23		23
Klatsch	CH	30		30

GRUNDFÄHIGKEITEN

Name	Spielwert		Steig.	Wert.
Klettern	ST	28		28
Kunst	GS	32		32
Nahkampf	KG	29		29
Nahkampf (Standard)	KG	29	10	39
Navigation	I	23		23
Reiten	GW	27		27
Rudern	ST	28		28
Schleichen	GW	27		27
Tiere bezirzen	WK	26		26
Überleben	IN	37		37
Unterhalten	CH	30		30
Wahrnehmung	I	23	10	33
Zechen	WI	39		39

GRUPPIERTE & AUSBAUFÄHIGKEITEN

Name	Spielwert		Steig.	Wert.
Wissen (Reikland)	IN	37	3	40
Sprache (Bretonisch)	IN	37	3	40
Tierpflege	IN	37	3	40
Fernkampf (Armbrust)	BF	41	10	51
Unterhalten (Singen)	CH	30	1	31

TALENTE

Talentname	Talentstufe	Beschreibung
Unkenruf	-	
Gerissenheit	1 (max)	+5 Anfangswert Intelligenz
Reine Seele	1	Kann zusätzliche Korrumpierungspunkte in Höhe von Talentstufe ertragen
Absolutes Gehör	1	Kann Töne und Noten auf den Punkt treffen und ohne Notwendigkeit eines Wurfes heraushören
Glückspilz	1	+1 Glückspunkt pro Talentstufe
Nachtsicht	1	Kann in natürlicher Dunkelheit gut sehen. (S.140)

ZIELE

Kurzfristig

Langfristig

GRUPPE

Gruppenname

Kurzfristig

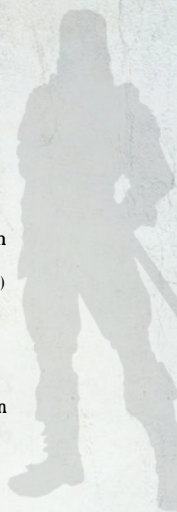
Langfristig

Mitglieder

RÜSTUNG

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

RÜSTUNGSPUNKTE



01-09 Kopf

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

25-44 Rechter Arm (oder dominanter Arm) 1

45-79 Körper 1

90-00 Rechtes Bein

80-89 Linkes Bein

Schild

AUSRÜSTUNG

Name	TP
Kleidung, Umhang, Beutel,	
Rucksack mit Zunderkästchen, Decke	
Ration (1 Tag)	

PSYCHOLOGIE

KORRUMPIERUNG & MUTATION

VERMÖGEN

G	86
S	
GK	

TRAGLAST

Waffen	3
Rüstung	
Ausrüstung	
Maximale TP	
Gesamt	

LEBENSPUNKTE

STB	2
WIB×2	6
WKB	2
Robustheit	
LP	10

WAFFEN

Name	Gruppe	TP	Reichw./Länge	Schaden	Qualitäten
Dolch	Standard	0	Sehr Kurz	+STB+2	-
Armbrust	Armbrust	2	60	+9	Nachladen 1
Bolzen	Armbrust	0	Wie Waffe		Durchbohrend
Handwaffe (Kavallerie-Säbel)	Standard	1	Durchschnitt	+STB+4	-
					Bolzenanzahl (wegstreichen): I I I I I I I I I I I I

ZAUBER UND GEBETE

Name	ZW	Reichweite	Ziel	Dauer	Effekt
					Sünde