WARHAMMER® FANTASY ROLLENSPIEL

Name	Volk	Klasse
Karriere	Karrierestufe	
Karriereweg		Status
Alter / Körpergröße	Haare	Augen

SPIELWERTE

	KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH
Anfangswert										
Steigerungen										
Aktueller Wert										

SCHICKSAL

Schicksal	
Glück	

ZÄHIGKEIT

Zähigkeit	Mut	Motivation

ERFAHRUNG

Aktuell	Ausgeg.	Ges.

BEWEGUNG

Bewegung		Gehen		Rennen	

GRUNDFÄHIGKEITEN

Name	Spielwert		Steig.	Wert.
Anführen	CH			
Athletik	GW			
Ausdauer	WI			
Ausweichen	GW			
Besonnenheit	WK			
Bestechen	CH			
Charme	CH			
Einschüchtern	ST			
Fahren	GW			
Feilschen	CH			
Glücksspiel	IN			
Intuition	I			
Klatsch	CH			

GRUNDFÄHIGKEITEN

Name	Spielwert		Steig.	Wert.
Klettern	ST			
Kunst	GS			
Nahkampf	KG			
Nahkampf (Standard)	KG			
Navigation	I			
Reiten	GW			
Rudern	ST			
Schleichen	GW			
Tiere bezirzen	WK			
Überleben	IN			
Unterhalten	CH			
Wahrnehmung	I			
Zechen	WI			

GRUPPIERTE & AUSBAUFÄHIGKEITEN

Name	Spielwert		Steig.	Wert.

TALENTE

Talentname	Talent-stufe	Beschreibung

ZIELE

Kurz-fristig

Lang-fristig

GRUPPE

Gruppenname

Kurz-fristig

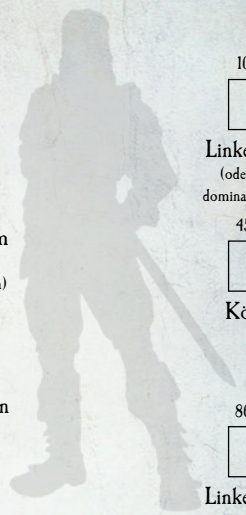
Lang-fristig

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

PSYCHOLOGIE

KORRUMPIERUNG & MUTATION

VERMÖGEN

G	
S	
GK	

TRAGLAST

Waffen	
Rüstung	
Ausrüstung	
Maximale TP	
Gesamt	

LEBENSPUNKTE

STB	
WIB×2	
WKB	
Robustheit	
LP	

WAFFEN

Name	Gruppe	TP	Reichw./Länge	Schaden	Qualitäten

ZAUBER UND GEBETE

Name	ZW	Reichweite	Ziel	Dauer	Effekt
					Sünde