FANTASIE ROLLENSPIEL HEROEN

SPIELER

CHARAKTER

KONZEPT

VOLK & KULTUR

HERKUNFT

MUTTERSPRACHE

ALTER & GESCHLECHT ●○○○○ ♂ ♀

ERFAHRUNG

ENTWICKLUNG

ATTRIBUTE

AUFMERKSAMKEIT ●○○ ○○◇	**FINGERFERTIGKEIT** ●○○ ○○◇	**VERNUNFT** ●○○ ○○◇
AUSDAUER ●○○ ○○◇	**GEWANDTHEIT** ●○○ ○○◇	**VERSTAND** ●○○ ○○◇
ERSCHEINUNG ●○○ ○○◇	**STÄRKE** ●○○ ○○◇	**ZAUBEREI** ●○○ ○○◇

KRIEGSZEUG

	BEZEICHNUNG	SW	RW	RB	GH	PW	DW
HAUPTWAFFE							
NEBENWAFFE							
SEITENWAFFE							
MUNITION							

SW = SCHADENSWERT, RW = REICHWEITE, RB = RAUMBEDARF, GH = GROBHEIT, PW = PARIERWAFFE, DW = DECKUNGSWERT

BESITZ

BEZEICHNUNG & WERT	GK	SG	KA	GW

VERFÜGBARE BARSCHAFT	GK	SG	KA	GW
GEPRÄGTE MÜNZEN				

GK = GOLDKRONEN, SG = SILBERGROSCHEN, KA = KUPFER-AS, GW = GEWICHT/SCHWERE

SCHADEN

	1	2	3	4	5
LEICHT	○	○	○	○	○
SCHWER	○	○	○		
TÖDLICH	○				

RÜSTZEUG

	BEZEICHNUNG	GW	ZW	RS	DW
KOPF					
RUMPF					
GLIEDER					
SCHILD					

GW = GEWICHT/SCHWERE, ZW = ZUGWEITE, RS =RÜSTSCHUTZ, DW = DECKUNGSWERT

FERTIGKEITEN / KENNTNISSE

KAMPF

◆◇◇ ◇◇◇ [ ] Einzelkampf	☐ Bihänder	☐ Kampfstab	☐ Rapier	
◆◇◇ ◇◇◇ [ ] Gruppenkampf	☐ Formation	☐ Hellebard	☐ Sch.Rüstung	
◆◇◇ ◇◇◇ [ ] Handgemenge	☐ Beidh. Kampf	☐ Kampfkunst		
◆◇◇ ◇◇◇ [ ] Reiterkampf	☐ Axt/Hammer	☐ Flegel	☐ Langschwert	☐ Lanze

BEWEGUNG

◆◇◇ ◇◇◇ [ ] Boote	☐ Segeln			
◆◇◇ ◇◇◇ [ ] Entdeckung	☐ Fährtenlesen			
◆◇◇ ◇◇◇ [ ] Klettern	☐ Akrobatik			
◆◇◇ ◇◇◇ [ ] Laufen	☐ Schwimmen			
◆◇◇ ◇◇◇ [ ] Schießen	☐ Bogen			
◆◇◇ ◇◇◇ [ ] Werfen	☐ Schleuder	☐ Wurfaxt	☐ Wurfmesser	☐ Wurfspeer

GELÄNDEFORMEN

☐ Bergland	☐ Grasland	☐ Meer
☐ Schnee	☐ Stadt	☐ Sumpf
☐ Wald	☐ Wüste	

WISSEN

◆◇◇ ◇◇◇ [ ] Gedächtnis	☐ Gesetze	☐ Heilkunde	☐ Trankkunde	
◆◇◇ ◇◇◇ [ ] Handwerk	☐ Kriegsgerät	☐ Schlossknacken	☐ Berufe:	
◆◇◇ ◇◇◇ [ ] Kunst	☐ Architektur	☐ Bildung	☐ Dichtkunst	☐ Feine Küche
◆◇◇ ◇◇◇ [ ] Logik	☐ Philosophie	☐ Rechnen		
◆◇◇ ◇◇◇ [ ] Tiere	☐ Falknerei	☐ Reiten	☐ Exoten:	
◆◇◇ ◇◇◇ [ ] Überleben	(s. Geländeformen)			
◆◇◇ ◇◇◇ [ ] Verständigung	☐ Lesen	☐ Fremdsprachen:		

SOZIALES

◆◇◇ ◇◇◇ [ ] Ausdruck	☐ Kunststücke	☐ Musikinstr.:	
◆◇◇ ◇◇◇ [ ] Benehmen	☐ Etikette	☐ Gassenwissen	
◆◇◇ ◇◇◇ [ ] Führung			
◆◇◇ ◇◇◇ [ ] Manipulation			
◆◇◇ ◇◇◇ [ ] Menschenk.			
◆◇◇ ◇◇◇ [ ] Täuschung	☐ Falschspiel	☐ Taschendiebstahl	

RESSOURCEN

○ ○○○○	Stand
○ ○○○○	Beziehungen
○ ○○○○	Einkünfte
○ ○○○○	Leumund

MAGIE

☐ Götterkult	◎ Güte
☐ Drachenkult	◎ Zorn
☐ Riesenkult	◎ Stille
☐ Ahnenkult	◎ Schwere
☐ Feenwissen	◎ Form
☐ Sagen	◎ Atem
☐ Mystik	◎ Tiefe
	✻ Chaos

ZAUBERKRAFT	GR.	AT.	QUELLEN

◆◇◇ ◇◇◇ Zauber wirken

◆◇◇ ◇◇◇ Zweites Gesicht

◆◇◇ ◇◇◇ Weltbildung

○○○ ○○○ ○○○ Essenz

☐☐☐ ☐☐☐ ☐☐☐ Schicksal

△△△ △△△ △△△ Verdammnis