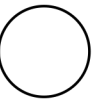


Spieler:

Überlebte Expeditionen:



NORDMARK KAMPAGNE

Name _____

Klasse _____ Level _____

Essenz _____ Aktuelle XP _____

Alter _____ Geschlecht _____ nächstes Level XP _____

ATTRIBUTE

CHARISMA
Gefolgsleute anwerben, Loyalität

GESCHICKLICHKEIT
Rüstungsklasse, Fernkampf AB, Initiative

INTELLIGENZ
RW gegen magische Effekte, Sprachen

KONSTITUTION
Trefferpunkte, Bewegungsrate pro Tag

STÄRKE
Nahkampf AB, Türen öffnen

WEISHEIT
RW gegen nicht-magische Effekte

TREFFERPUNKTE

MAXIMUM AKTUELL

RÜSTUNGSKLASSE

Feuerwaffen

Nahkampf Fernkampf

Ohne Schild Überrascht Ohne Schild

RETTUNGSWÜRFEL

PARALYSE
Bewegungseinschränkungen (Versteinerung, Halten, Etc.)

GIFT
Sofortiger Tod/KO Situationen

ATEMWAFFE
Flächeneffekte

MAGISCHES GERÄT
Zauberähnliche Effekte von Gegenständen

MAGIE
Zauber oder angeborene Fähigkeiten

± GEGEN MAGIE

± GEGEN NICHT-MAGIE

FÄHIGKEITEN

Architektur Mechanik Bushcraft Taschenspiel

Heimlichkeit Klettern Sprachen Suchen

Türen öffnen Hinterhältiger Angriff

ANGRIFFSBONUS

NAHKAMPF FERNKAMPF

BASIS

KAMPTOPTIONEN

- ZIELEN
nächste Runde Fernkampf AB +4, kein GES-Bonus auf RK
- PARRIEREN
o RK+2 / o RK+4
- STURMANGRIFF
Doppelter Schaden, RK-2, Rennen
- AGGRESSIVER ANGRIFF
AB+2, RK-4
- DEFENSIVER ANGRIFF
AB-4, RK+2

ZAUBER & WUNDER

1 2 3 4 5 6 7 8 9

SPRACHEN

Bekannt Unbekannt

ÜBERRASCHT

ÜBERRASCHT

WAFFEN

Reichweite M(-) G(-)

Name _____ ±AB _____ Schaden _____ K _____ FR _____ PB (K/Alle) _____ Fehlzündung T/F/N _____ Schuß _____

AUSRÜSTUNG

NICHT BELASTEND

GELD
+ 1 Last pro 500 Münzen
1 gm = 50 sm = 500 kp

1 _____

2 _____

3 _____

4 _____

5 _____

6 _____ + 1 Last

7 _____

8 _____

9 _____

10 _____

11 _____ + 1 Last

12 _____

13 _____

14 _____

15 _____

16 _____ + 1 Last

17 _____

18 _____

19 _____

20 _____

21 _____ + 1 Last

22 _____

23 _____

24 _____

25 _____

26 _____ + 1 Last

27 _____

28 _____

29 _____

30 _____

_____ GM:

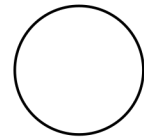
_____ SM:

_____ KM:

_____ Edelsteine:

AKTUELLE LAST

Ausrüstung + Übergroß + Geld + Rüstung



o Platten / Volle Rüstung: +2 Last
o Ketten / Pikenier Rüstung: +1 Last

ÜBERGROSS

+ 1 Last pro Gegenstand

LAST	Erkunden <i>pro Phase</i>	Kampf <i>pro Runde</i>	Rennen <i>pro Runde</i>	Reisen <i>pro Tag</i>
0-1 Keine	120'	40'	120'	24 mi
2 Leichte	90'	30'	90'	18 mi
3 Heftige	60'	20'	60'	12 mi
4 Schwere	30'	10'	30'	6 mi
5 Unmögliche	o	o	o	o

GEFOLGSLEUTE

Name	Rolle	Klasse/Level	TP	Gehalt	Anteil
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____

EIGENTUM

Name	Ort	Wert
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

Labor: _____ *Bibliothek:* _____

INVESTITIONEN

Name	Risiko	Wert
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____