

NORDMARK

KAMPAGNE

Name		Essenz	Aktuelle XP
Klasse	Stufe	Alter	Geschlecht
		nächstes Level XP	

ATTRIBUTE

CHARISMA

Gefolgsleute anwerben,
Loyalität

GESCHICKLICHKEIT

Rüstungsklasse, Fernkampf AB,
Initiative

INTELLIGENZ

RW gegen magische Effekte,
Sprachen

KONSTITUTION

Trefferpunkte,
Bewegunsrate pro Tag

STÄRKE

Nahkampf AB,
Türen aufbrechen

WEISHEIT

RW gegen nicht-magische
Effekte

TREFFERPUNKTE

MAXIMUM

TREFFER
WÜRFEL

AKTUELL

RÜSTUNGSKLASSE

Feuerwaffen

Nahkampf

Fernkampf

Überrascht

Mit Schild

Mit Schild

RETTUNGSWÜRFE

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 & ZAUBER

KAMPOPTIONEN

- 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

SPRACHEN

Bekannt	Unbekannt

WAFFEN

Name	±AB	Schaden	K	Reichweite M (-) G (-)	FR	PB (K/Alle)	Fehlzündung T / F / N	Schuß

Gürtel ● Seitentasche ×

<input type="checkbox"/>	1	
<input type="checkbox"/>	2	
<input type="checkbox"/>	3	
<input type="checkbox"/>	4	
<input type="checkbox"/>	5	
<input type="checkbox"/>	6	+ 1 Last
<input type="checkbox"/>	7	
<input type="checkbox"/>	8	
<input type="checkbox"/>	9	
<input type="checkbox"/>	10	
<input type="checkbox"/>	11	+ 1 Last
<input type="checkbox"/>	12	
<input type="checkbox"/>	13	
<input type="checkbox"/>	14	
<input type="checkbox"/>	15	
<input type="checkbox"/>	16	+ 1 Last
<input type="checkbox"/>	17	
<input type="checkbox"/>	18	
<input type="checkbox"/>	19	
<input type="checkbox"/>	20	
<input type="checkbox"/>	21	+ 1 Last
<input type="checkbox"/>	22	
<input type="checkbox"/>	23	
<input type="checkbox"/>	24	
<input type="checkbox"/>	25	
<input type="checkbox"/>	26	+ 1 Last
<input type="checkbox"/>	27	
<input type="checkbox"/>	28	
<input type="checkbox"/>	29	
<input type="checkbox"/>	30	

Gegenstände aus einer Seitentasche holen dauert $1w_3+1$ Runden, und aus einem Rucksack $3w_6$ Runden.

NICHT BELASTEND

☐ _____ GM:

☐ _____ SM:

☐ _____ KM:

☐ _____ Ede

☐

☐

☐

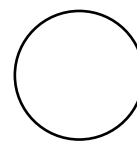
☐

☐

☐

ÜBERGROSS
+ 1 Last pro Gegenstand

Ausrüstug + Übergroß + Rüstung



- o Plattenrüstung: +2 Last
- o Pikenier Rüstung: +1 Last

Großer Sack: Übergroß, 500 Münzen

Kleiner Sack: Normaler Gegenstand, 100 Münzen

	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	0	0	0	0

GEFOLGSLEUTE

Name	Rolle	Klasse/Level	TP	Gehalt	Anteil

EIGENTUM

Name	Ort	Wert
<i>Labor:</i>	<i>Bibliothek:</i>	

INVESTITIONEN

Name	Risiko	Wert