



NORDMARK KAMPAGNE

ATTRIBUTE

CHARISMA
Gefolggleute anwerben, Loyalität

GESCHICKLICHKEIT
Rüstungsklasse, Fernkampf AB, Initiative

INTELLIGENZ
RW gegen magische Effekte, Sprachen

KONSTITUTION
Trefferpunkte, Bewegungsrate pro Tag

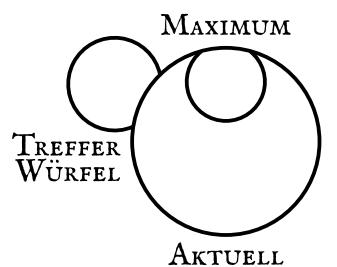
STÄRKE
Nahkampf AB, Türen aufbrechen

WEISHEIT
RW gegen nicht-magische Effekte

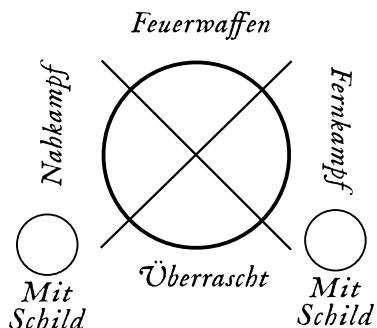
FÄHIGKEITEN & ZAUBER

Name	Essenz	Aktuelle XP		
Klasse	Stufe	Alter	Geschlecht	nächstes Level XP

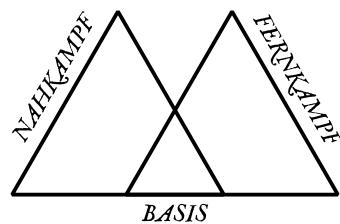
TREFFERPUNKTE



RÜSTUNGSKLASSE



ANGRIFFSBONUS



WAFFEN

Reichweite
M (-) G (-)

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

RETTUNGSWÜRFE

PARALYSE
Bewegungs einschränkungen (Versteinerung, Halten, Etc.)

GIFT
Sofortiger Tod/KO Situationen

ATEMWAFFE
Flächen effekte

MAGISCHES GERÄT
Zauberähnliche Effekte von Gegenständen

MAGIE
Zauber oder angeborene Fähigkeiten

±GEGEN MAGIE
±GEGEN NICHT-MAGIE

KAMPFOPTIONEN

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

SPRACHEN

Bekannt | Unbekannt

AUSRÜSTUNG

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

NICHT BELASTEND

VERMÖGEN

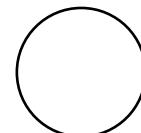
$$1 \text{ gm} = 50 \text{ sm} = 500 \text{ kp}$$

- GM
- SM
- KM
- Ed
-
-
-
-
-

ÜBERGROSS

AKTUELLE LAST

Ausrüstung + Übergröß + Rüstung



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

*Großer Sack: Übergroß, 500 Münzen
Kleiner Sack: Normaler Gegenstand, 100 Münzen*

LAST	Erkunden pro Phase	Kampf pro Runde	Rennen pro Runde	Reisen pro Tag
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

J. a. h o r n

Bibliothek:

INVESTITIONEN

Name	Risiko	Wert

Gegenstände aus einer Seitentasche holen dauert $1w3+1$ Runden, und aus einem Rucksack $2w6$ Runden.