



RUNEQUEST®



W R X 3 0 2 + : 6 A ● Y 1 7 † # ▽ 6 6 □ III X * W
ROLLENSPIEL IN GLORANTHA

NAME _____ GEBURTSJAHR _____ ALTER _____ BERUF _____ LÖSEGELD _____ (L)
GESCHLECHT _____ HEIMATREGION _____ RUF _____ LEBENSSTANDARD _____ GRUNDEINKOMMEN (L)
STAMM _____ CLAN _____ KAMPAGNE _____ SPIELER _____

RÜSTUNG UND TREFFERZONEN

KOPF 19-20
SW _____
TP _____

R. ARM 13-15
SW _____
TP _____

L. ARM 16-18
AP _____
HP _____

BRUST 12
SW _____
TP _____

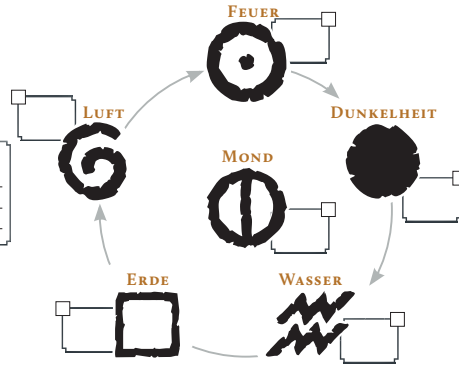
SCHILD
PARIEREN _____
TP _____
SCHADEN _____

UNTERLEIB 9-II
SW _____
TP _____

R. BEIN 1-4
SW _____
TP _____

L. BEIN 5-8
SW _____
TP _____

RUNENAFFINITÄTEN (ELEMENTARRUNEN)



RUNENAFFINITÄTEN (KRAFTRUNEN)

MENSCH

FRUCHTBARKEIT

HARMONIE

WAHRHEIT

STILLSTAND

TIER

TOD

UNORDNUNG

ILLUSION

BEWEGUNG

EIGENSCHAFTEN

STÄ _____ KON _____ GRÖ _____ GES _____
INT _____ MAN _____ CHA _____

Schadensbonus _____ GRÖ-AR _____ GES-AR _____ Heilungsrate _____ /Woche

LEIDENSCHAFTEN

Ehre _____

(_____) _____

(_____) _____

(_____) _____

(_____) _____

(_____) _____

(_____) _____

(_____) _____

WAFFEN

Nahkampf	%	Schaden	BEL	TP	AR
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____

Fernkampf	%	Schaden	BEL	TP	Reichweite	Rate
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____

ANMERKUNGEN ZUM KAMPF

TREFFERPUNKTE												
TOT	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23
	24											

KULTE

Kult _____ Rang _____
RUNENPUNKTE _____ 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

Unter- oder assoziierte Kulte
Kult _____ Rang _____
RUNENPUNKTE _____ 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

GEISTERKAMPF

Geisterkampf _____ Geisterkampfschaden _____
Anmerkungen _____

GEISTERZAUBER

_____ CHA-Grenze _____

RUNENMAGIE

RUNEN UND TECHNIKEN DER ZAUBEREI

_____ Freie INT _____

ANMERKUNGEN ZUR MAGIE

MAGIEPUNKTE												
BWSL	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23
	24											

**GEWANDTHEIT**

- Modifikator _____
- Ausweichen (GES ×2) _____
 - Bootfahren (05) _____
 - Klettern (40) _____
 - Reiten (_____) (05) _____
 - Schwimmen (15) _____
 - Springen (GES ×3) _____
 - Streitwagen lenken (05) _____

HANDHABUNG

- Modifikator _____
- Fingerfertigkeit (05) _____
 - Handwerk (_____) (10) _____
 - (_____) (10) _____
 - Mechanik (05) _____
 - Musizieren (_____) (05) _____
 - Tarnen (05) _____

HEIMLICHKEIT

- Modifikator _____
- Schleichen (10) _____
 - Verstecken (10) _____

KOMMUNIKATION

- Modifikator _____
- Charme (15) _____
 - Einschüchtern (15) _____
 - Feilschen (05) _____
 - Fremdsprache sprechen (_____) (00) _____
 - (_____) (00) _____
 - Intrigieren (05) _____
 - Kunst (05) _____
 - Muttersprache sprechen (_____) (50) _____
 - Rhetorik (10) _____
 - Schauspielern (05) _____
 - Singen (10) _____
 - Tanzen (10) _____
 - Überreden (05) _____
 - Verkleiden (05) _____

MAGIE

- Modifikator _____
- Bestatten (10) _____
 - Chaos fühlen (00) _____
 - Geisterkampf (20) _____
 - Geisterkunde (00) _____
 - Geisterreise (10) _____
 - Geistertanz (00) _____
 - Gottesdienst (_____) (05) _____
 - (_____) (05) _____
 - Herdentiere verstehen (00) _____
 - Meditieren (00) _____
 - Meuchelmörder fühlen (00) _____

WAHRNEHMUNG

- Modifikator _____
- Horchen (25) _____
 - Spähen (25) _____
 - Spurenlesen (05) _____
 - Suchen (25) _____
 - Verständnis (eigene Spezies) (20) _____
 - Verständnis (_____) (00) _____
 - (_____) (00) _____

WISSEN

- Modifikator _____
- Alchemie (00) _____
 - Ältere Rassen-Kunde (05) _____
 - Bibliotheksbenutzung (00) _____
 - Erste Hilfe (10) _____
 - Gefechtswissen (10) _____
 - Haushaltsführung (10) _____
 - Himmelskunde (05) _____
 - Hüten (05) _____
 - Kampfkunst (00) _____
 - Krankheit behandeln (05) _____
 - Kultkunde (_____) (05) _____
 - (_____) (05) _____
 - Landwirtschaft (10) _____
 - Lesen/Schreiben (_____) (00) _____
 - Mineralkunde (05) _____
 - Pflanzenkunde (05) _____
 - Regionalkunde (Heimat) (30) _____
 - Regionalkunde (_____) (00) _____
 - (_____) (00) _____
 - Sanftes Schlachten (10) _____
 - Schiffsführung (00) _____
 - Sitten (lokal) (25) _____
 - Sitten (_____) (00) _____
 - Spielen (15) _____
 - Tierkunde (05) _____
 - Überleben (15) _____
 - Vergiftung behandeln (05) _____
 - Verwaltung (00) _____
 - Wert schätzen (10) _____

ANDERE FERTIGKEITEN

- _____
- _____
- _____

NAHKAMPFWAFFEN

- Modifikator _____
- 1H-Axt (10) _____
 - 2H-Axt (05) _____
 - Breitschwert (10) _____
 - Dolch (15) _____
 - Kopis (10) _____
 - Kurzschwert (10) _____
 - Pike (15) _____
 - Rapier (10) _____
 - 1H-Speer (einschl. Lanze) (05) _____
 - 2H-Speer (15) _____
 - 1H-Streitkolben (15) _____

FERNKAMPFWAFFEN

- Modifikator _____
- Armbrust (25) _____
 - Einfacher Bogen (05) _____
 - Kompositbogen (05) _____
 - Lassostab (05) _____
 - Schleuder (05) _____
 - Wurfaxt (10) _____
 - Wurfdolch (05) _____
 - Wurfspeer (10) _____

SCHILDE

- Modifikator _____
- kleiner Schild (15) _____
 - mittlerer Schild (15) _____
 - großer Schild (15) _____

NATÜRL. WAFFEN

- Modifikator _____
- Faust (25) _____
 - Ringens (25) _____
 - Tritt (15) _____

ZUSÄTZLICHE MAGIE

- _____
- _____
- _____

NOTIZEN

- _____
- _____
- _____
- _____

AUSRÜSTUNG, SCHÄTZE UND MAGISCHE GEGENSTÄNDE

- _____ Max. BEL _____ BEL _____
- _____
- _____
- _____

Räder (R) Lunare (L) Klacks (K) Bolgs (B) Güter (L)



FAMILIE

GROSSELTERN

Großvater _____ Verstorben?

Großmutter _____ Verstorben?

ELTERN

Vater _____ Verstorben?

Mutter _____ Verstorben?

TANTEN & ONKEL

_____ G _____ Verstorben?

_____ G _____ Verstorben?

_____ G _____ Verstorben?

_____ G _____ Verstorben?

_____ G _____ Verstorben?

_____ G _____ Verstorben?

_____ G _____ Verstorben?

_____ G _____ Verstorben?

_____ G _____ Verstorben?

_____ G _____ Verstorben?

_____ G _____ Verstorben?

_____ G _____ Verstorben?

GESCHWISTER

_____ G _____ Verstorben?

_____ G _____ Verstorben?

_____ G _____ Verstorben?

_____ G _____ Verstorben?

_____ G _____ Verstorben?

_____ G _____ Verstorben?

_____ G _____ Verstorben?

_____ G _____ Verstorben?

_____ G _____ Verstorben?

_____ G _____ Verstorben?

_____ G _____ Verstorben?

_____ G _____ Verstorben?

BERÜHMTE AHNEN

CLAN- UND STAMMESFÜHRER

FAMILIENEREIGNISSE

EHE

FORM DER EHE

STATUS

KINDER

Partner _____ G _____ Verstorben?

Partner _____ G _____ Verstorben?

Ereignisse _____

_____ G _____ Verstorben?

_____ G _____ Verstorben?

_____ G _____ Verstorben?

BESITZ

ERNTE

MODIFIKATOR

HAUSHALT

Omen des letzten Jahres _____

Überfälle _____

Heldenqueste _____

Ernte des letzten Jahres _____

Omen des nächsten Jahres _____

Beschreibung _____

EINKOMMEN DES ABENTEURERS

Grundeinkommen _____ L

Besondere Anmerkungen _____

Hufe _____

Pächter _____

REITTIER | ELEMENTAR | VERBÜNDETER

Name _____	Art _____	ANGRIFF %	SCHADEN	REICHWEITE	AR	PUNKTE	TREFFERZONE	W20	SCHUTZ/TP						
STÄ _____	KON _____	GRÖ _____	GES _____	INT _____						/					
MAN _____	CHA _____	BW _____	TP _____	MP _____						/					
Schadensbonus _____	GES-AR _____	GRÖ-AR _____								/					
Leidenschaften _____	Fertigkeiten _____									/					
Runen _____	Punkte _____									/					
Magie _____										/					
Anmerkung _____	Lösegeld _____ (L)	Trefferpunkte		TOT	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	/
		10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	/	



ARBEITSBLATT: HINTERGRUND DES ABENTEURERS

HEIMATLAND

Heimatland _____

GRUNDLEIDENSCHAFTEN

Liebe (Familie) _____

Loyalität (Clan) _____

Loyalität (Stamm) _____

Hass _____

Andere _____

ABSTAMMUNG

Bevorzugter Großeltern teil _____

Beruf _____

Bevorzugter Elternteil _____

Beruf _____

Anderer Großeltern teil _____

Beruf _____

Anderer Elternteil _____

Beruf _____

FAMILIENGESCHICHTE

GESCHICHTE DES BEVORZUGTEN GROSSELTERNTEILS

Falls gestorben, mach mit der Geschichte des bevorzugten Elternteils weiter oder fahre mit einem anderen Großeltern teil fort.

JAHR	EREIGNIS	ERGEBNISSE	SCHICKSAL
1561	Dein bevorzugter Großeltern teil wurde spätestens in diesem Jahr geboren.		
1582	_____		Getötet? <input type="checkbox"/>
	Deine Eltern wurden spätestens in diesem Jahr geboren.		
1597	_____		Getötet? <input type="checkbox"/>
1602	_____		Getötet? <input type="checkbox"/>
1603-4	_____		Getötet? <input type="checkbox"/>
	Deine Eltern sind mittlerweile verheiratet. Dein Abenteurer wird irgendwann im Jahr 1604 geboren.		
1605	_____		Getötet? <input type="checkbox"/>
	Sollte dein bevorzugter Großeltern teil bis hierher überlebt haben, dann setzt er sich zur Ruhe. Nun beginnt dein bevorzugter Elternteil mit seinen Abenteuern. Bestimme die Geschwister deiner Mutter und deines Vaters, falls gewünscht. Mehr dazu findest du im Abschnitt Familie auf der Seite Familie und Besitz .		

GESCHICHTE DES BEVORZUGTEN ELTERNTEILS

Falls gestorben, mach mit Deiner Geschichte weiter, oder fahre mit deinem anderen Elternteil fort. Bestimme deine Geschwister, falls gewünscht.

JAHR	EREIGNIS	ERGEBNISSE	SCHICKSAL
1608	_____		Getötet? <input type="checkbox"/>
1610	_____		Getötet? <input type="checkbox"/>
1613	_____		Getötet? <input type="checkbox"/>
1615	_____		Getötet? <input type="checkbox"/>
1616	_____		Getötet? <input type="checkbox"/>
1618	_____		Getötet? <input type="checkbox"/>
1619	_____		Getötet? <input type="checkbox"/>
1620	_____		Getötet? <input type="checkbox"/>
1621	_____		Getötet? <input type="checkbox"/>

Sollte dein bevorzugter Elternteil bis hierher überlebt haben, dann setzt er sich zur Ruhe. Herzlichen Glückwunsch! Es ist Zeit für deine eigenen Abenteuer.

DEINE GESCHICHTE

Du wirst erwachsen und dein Abenteuer beginnt.

JAHR	EREIGNIS	ERGEBNISSE	SCHICKSAL
1622	_____		
1623	_____		
1624	_____		
1625	_____		

Nun ist es Zeit für neue Abenteuer!

SCHÄTZE UND VORTEILE

BERÜHMTE VORFAHREN UND RUF

