

Charakter

Name _____

Jägerstufe _____

Profession _____

Motivation _____

Vorteil _____

Verderbnis _____ Segnungen _____



Können

Rolle №1 _____

Rolle №2 _____

Rolle №3 _____

Kleidungssets

Set №1 _____

Bonus _____

Set №2 _____

Bonus _____

Jägerkräfte

Name _____ Effekt _____

Ausbaukräfte

Ausbaukraft _____

S _____

G _____

G _____

G _____

E _____

E _____

E _____

M _____

M _____

M _____

Ausbaukraft _____

S _____

G _____

G _____

G _____

E _____

E _____

M _____

M _____

M _____

Gela

Unterhalt _____

Vermögen _____

Kostliche Ausrüstung

Körperliche Attribute

Körperkraft KKR _____

Athletik ATH _____

Geschick GES _____

Coups [=ATH] _____

Geistige Attribute

Sinneschärfe SIN _____

Wissen WIS _____

Willenskraft WIL _____

Ideen [=WIS] _____

Abgeleitete Ressourcen

Lebenspunkte [KKR+WIL+7] _____

Initiative [SIN+GES] _____

Allgemeine Fertigkeiten

Name	FW	Attribut Σ
Akrobatik	<input type="text"/>	[+ATH]
Aufmerksamkeit	<input type="text"/>	[+SIN]
Erkennen	<input type="text"/>	[+SIN]
Erste Hilfe	<input type="text"/>	[+WIS]
Fingerfertigkeit	<input type="text"/>	[+GES]
Geistesstärke	<input type="text"/>	[+WIL]
Handwerken	<input type="text"/>	[+GES]
Heimlichkeit	<input type="text"/>	[+ATH]
Land und Leute	<input type="text"/>	[+WIS]
Redekunst	<input type="text"/>	[+WIL]
Muskelspiel	<input type="text"/>	[+KKR]
Reflexe	<input type="text"/>	[+SIN]
Reiten	<input type="text"/>	[+ATH]
Unempfindlichkeit	<input type="text"/>	[+KKR]
Wissensgebiete	<input type="text"/>	[+WIS]

Anhaltende Einflüsse

Art	Stufen	Anm.	Zustände
Äußerer Schaden			
Innerer Schaden			
Malusschaden			
Lähmungsschaden		≤[AP]	

Schutz und Gesundheit

Panzerung Leicht (*Pw1*) Mittel (*Pw2*) Schwer (*Pw3*)

Puffer-[*LEP*]

Basis-[*LEP*]

Minus-[*LEP*]

Aktuell

-1 -2 -3 -4 -5 -6 -7 -8 -9 -10

Bei Basis-[*LEP*]≤-1 der Verlust aller Coups / Ideen,
deren Benutzung unmöglich. Puffer-[*LEP*]=0

Handlungen

Aktionspunkte [AP] _____

Heilsfaktor

Erste Hilfe [*EH*]

Mag. Heilung [*MH*]

& Elixiere

Initiative

Waffenübersicht

Waffe dabei?	SCH	AP	Fw	Attribut	Σ	Anmerkungen
<input checked="" type="checkbox"/> Fausthieb	0	1	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	[+ATH]	<input type="checkbox"/>	Parade -3, außer Fausthiebe
<input type="checkbox"/> Dolche & Messer	1	1	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	[+GES]	<input type="checkbox"/>	Giftverwendung / Parade -2, außer Fausthiebe und Dolche & Messer
<input type="checkbox"/> Fechtwaffen	2	1	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	[+ATH]	<input type="checkbox"/>	Parade -1 pro gebundenem Gegner über dem Ersten
<input type="checkbox"/> Schwertwaffen	3	2	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	[+KRR]	<input type="checkbox"/>	Voll parierfähig
<input type="checkbox"/> Säbelwaffen	4	2	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	[+KRR]	<input type="checkbox"/>	Parade -1
(...beritten)	5	2	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	[+KRR]	<input type="checkbox"/>	Parade -1
<input type="checkbox"/> Schlagwaffen	5	2	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	[+KRR]	<input type="checkbox"/>	Parade -2
<input type="checkbox"/> Stangenwaffen	6	3	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	[+KRR]	<input type="checkbox"/>	Parade kostet 2AP
(...geg. Reiter)	8	3	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	[+KRR]	<input type="checkbox"/>	Parade kostet 2AP
<input type="checkbox"/> Lanzenwaffen	6	3	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	[+KRR]	<input type="checkbox"/>	Parade kostet 2AP
(...beritten)	7	2	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	[+KRR]	<input type="checkbox"/>	Parade kostet 2AP
<input type="checkbox"/> Schleuder	1	2	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	[+GES]	<input type="checkbox"/>	Geschoss geeignet, Werfer muss freistehen
<input type="checkbox"/> Pistole	3	2	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	[+SIN]	<input type="checkbox"/>	Immer freie Schussmöglichkeit
<input type="checkbox"/> Armbrust	5	3	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	[+SIN]	<input type="checkbox"/>	Schütze muss freistehen
<input type="checkbox"/> Muskete	8	3	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	[+SIN]	<input type="checkbox"/>	Schütze und Ziel müssen freistehen
<input checked="" type="checkbox"/> Ausweichen	1	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	[+ATH]	<input type="checkbox"/>	Pro geb. Gegner -1, Distanzangriffe -1	
<input type="checkbox"/> Schildbenutzung	1	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	[+KRR]	<input type="checkbox"/>	Nur 1x pro Runde / Blockt Distanzangriffe	

KKR

ATH

GES

SIN

WIS

WIL

