



### Charakter

Name \_\_\_\_\_  
 Jägerstufe \_\_\_\_\_  
 Profession \_\_\_\_\_  
 Motivation \_\_\_\_\_  
 Vorteil \_\_\_\_\_  
 Verderbnis \_\_\_\_\_

### Rollen

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	_____
E	_____
M	_____
M	_____
M	_____

### Geld

Unterhalt \_\_\_\_\_ Vermögen \_\_\_\_\_

### Bestliche Ausrüstung

\_\_\_\_\_

### Körperliche Attribute

Körperkraft	KKR	<input type="text"/>
Athletik	ATH	<input type="text"/>
Geschick	GES	<input type="text"/>
Coups	[=ATH]	<input type="text"/>

### Geistige Attribute

Sinnesschärfe	SIN	<input type="text"/>
Wissen	WIS	<input type="text"/>
Willenskraft	WIL	<input type="text"/>
Ideen	[=WIS]	<input type="text"/>

### Abgeleitete Ressourcen

Lebenspunkte	[KKR+WIL+7]	<input type="text"/>
Initiative	[SIN+GES]	<input type="text"/>

### Allgemeine Fertigkeiten

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



# Inhaltende Einflüsse

Art	Stufen	Anm. Zustände
Äußerer Schaden	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	_____
Innerer Schaden	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	_____
Malusschaden	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	_____
Lähmungsschaden	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	≤[AP] _____

## Schutz und Gesundheit

Panzerung  Leicht (PW1)  Mittel (PW2)  Schwer (PW3)

Puffer-[LEP] \_\_\_\_\_

Basis-[LEP] \_\_\_\_\_

Minus-[LEP]  -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] \_\_\_\_\_

## Heilfaktor

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

KKR  ATH  GES  SIN  WIS  WIL

