



Charakter

Name _____
 Jägerstufe _____
 Profession _____
 Motivation _____
 Vorteil _____
 Verderbnis _____ Segnungen _____

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	<input type="checkbox"/> Leicht (Pw1) <input type="checkbox"/> Mittel (Pw2) <input type="checkbox"/> Schwer (Pw3)
Puffer-[LEP]	_____
Basis-[LEP]	_____ Aktuell _____
Minus-[LEP]	<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

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

