





## Anhaltende Einflüsse

Art	Stufen
Äußerer Schaden	○○○○○
Innerer Schaden	○○○○○
Malusschaden	○○○○○
Lähmungsschaden	○○○○○ ≤[Ap]

## Reduzierungsproben

Einfluss	Fertigkeit für Reduzierungsprobe	Hilfeleistung
Innerer Schaden	Unempfindlichkeit**	Erste Hilfe*
Äußerer Schaden	Unempfindlichkeit**	Erste Hilfe*
Malus	Geistesstärke**	Redekunst
Lähmung	Akrobatik**	Muskelspiel

\* Verbraucht kein EH-Kästchen

\*\* Auf dieser Probe wird der Malus durch Malusstufen ignoriert.

Es können aber andere Modifikatoren zur Geltung kommen, positive wie negative.

## Panzerung

Pw1 Leicht

Pw2 Mittel

Pw3 Schwer

## Aktionspunkte

3 AP

4 AP

5 AP

AP = 6 - PW

## Basis-[LEP]

Aktuell (30) (29) (28) (27) (26) (25) (24) (23) (22) (21) (20) (19) (18) (17)  
 (16) (15) (14) (13) (12) (11) (10) (9) (8) (7) (6) (5) (4) (3)  
 (2) (1) (0) (-1\*) (-2) (-3) (-4) (-5) (-6) (-7) (-8) (-9) (-10) (X)

## Heilfaktor

Erste Hilfe [EH]

 

Mag. Heilung [MH]

   

& Elixiere

Puffer-[LEP] (1) (2) (3) (4) (5) (6) (7) (8) (9) (10)

## Waffen: Fertigkeiten und Kampfwerte

BESITZ	KATEGORIE	SCH	AP	FW	ATTRIBUT	SUMME Σ	PARADE	ANMERKUNG
<input checked="" type="checkbox"/>	Fausthiebe	0	1	○○○○○	+ ATH	<input type="text"/>	-3	
<input type="checkbox"/>	Dolche	1	1	○○○○○	+ GES	<input type="text"/>	-2	Giftverwendung
<input type="checkbox"/>	Fechtwaffen	2	1	○○○○○	+ ATH	<input type="text"/>	-1	
<input type="checkbox"/>	Schwerter	4	2	○○○○○	+ KKR	<input type="text"/>	+/- 0	
<input type="checkbox"/>	Schlagwaffen	5	2	○○○○○	+ KKR	<input type="text"/>	-2	
<input type="checkbox"/>	Stangenwaffen	8	3	○○○○○	+ KKR	<input type="text"/>	+/- 0	
<input type="checkbox"/>	Wurfwaffen	1	2	○○○○○	+ GES	<input type="text"/>	N/A	Angreifer muss freistehen
<input type="checkbox"/>	Pistolen	3	2	○○○○○	+ SIN	<input type="text"/>	N/A	Immer freie Schussmöglichkeit
<input type="checkbox"/>	Armbrüste	5	2	○○○○○	+ SIN	<input type="text"/>	N/A	Angreifer muss freistehen
<input type="checkbox"/>	Musketen	9	3	○○○○○	+ SIN	<input type="text"/>	N/A	Angreifer und Ziel müssen freistehen
<input checked="" type="checkbox"/>	Ausweichen	-	1	○○○○○	+ATH	<input type="text"/>		

## Notizen & Ausrüstung







## Anhaltende Einflüsse

Art	Stufen
Äußerer Schaden	○○○○○
Innerer Schaden	○○○○○
Malusschaden	○○○○○
Lähmungsschaden	○○○○○ ≤[Ap]

## Reduzierungsproben

Einfluss	Fertigkeit für Reduzierungsprobe	Hilfeleistung
Innerer Schaden	Unempfindlichkeit**	Erste Hilfe*
Äußerer Schaden	Unempfindlichkeit**	Erste Hilfe*
Malus	Geistesstärke**	Redekunst
Lähmung	Akrobatik**	Muskelspiel

\* Verbraucht kein EH-Kästchen

\*\* Auf dieser Probe wird der Malus durch Malusstufen ignoriert.

Es können aber andere Modifikatoren zur Geltung kommen, positive wie negative.

## Panzerung

Pw1 Leicht

Pw2 Mittel

Pw3 Schwer

## Aktionspunkte

3 AP

4 AP

5 AP

AP = 6 - Pw

## Basis-[LEP]

Aktuell (30) (29) (28) (27) (26) (25) (24) (23) (22) (21) (20) (19) (18) (17)  
 (16) (15) (14) (13) (12) (11) (10) (9) (8) (7) (6) (5) (4) (3)  
 (2) (1) (0) (-1\*) (-2) (-3) (-4) (-5) (-6) (-7) (-8) (-9) (-10) (X)

## Heilfaktor

Erste Hilfe [EH]

 

Mag. Heilung [MH]

   

& Elixiere

Puffer-[LEP] (1) (2) (3) (4) (5) (6) (7) (8) (9) (10)

## Waffen: Fertigkeiten und Kampfwerte

	SCH	AP	FW	ATTRIBUT	SUMME Σ	PARADE	ANMERKUNG
<input checked="" type="checkbox"/> Fausthiebe	0	1	○○○○○	+ ATH	<input type="text"/> ⚔	-3	
<input type="checkbox"/> Dolche	1	1	○○○○○	+ GES	<input type="text"/> ⚔	-2	Giftverwendung
<input type="checkbox"/> Fechtwaffen	2	1	○○○○○	+ ATH	<input type="text"/> ⚔	-1	
<input type="checkbox"/> Schwerter	4	2	○○○○○	+ KKR	<input type="text"/> ⚔	+/- 0	
<input type="checkbox"/> Schlagwaffen	5	2	○○○○○	+ KKR	<input type="text"/> ⚔	-2	
<input type="checkbox"/> Stangenwaffen	8	3	○○○○○	+ KKR	<input type="text"/> ⚔	+/- 0	
<input type="checkbox"/> Wurfwaffen	1	2	○○○○○	+ GES	<input type="text"/> ⚔	N/A	Angreifer muss freistehen
<input type="checkbox"/> Pistolen	3	2	○○○○○	+ SIN	<input type="text"/> 🏹	N/A	Immer freie Schussmöglichkeit
<input type="checkbox"/> Armbrüste	5	2	○○○○○	+ SIN	<input type="text"/> 🏹	N/A	Angreifer muss freistehen
<input type="checkbox"/> Musketen	9	3	○○○○○	+ SIN	<input type="text"/> 🏹	N/A	Angreifer und Ziel müssen freistehen
<input checked="" type="checkbox"/> Ausweichen	-	1	○○○○○	+ ATH	<input type="text"/> ⚔		

## Notizen & Ausrüstung

