



Name _____
 Jägerstufe _____
 Profession _____
 Motivation _____
 Anmerkungen _____

Rolle N° 1 _____
 Rolle N° 2 _____
 Rolle N° 3 _____

Verderbnis ○○○○○✘

Ressourcen
 Ambition _____ Quintessenz _____
 Segnung _____ Rage _____

favorisiertes Kleidungsset
 Name _____
 Anmerkung _____

Jägerkräfte

Unterhalt _____
 Vermögen _____

Körperliche Attribute
 Körperkraft [KKR] ○○○○○○
 Athletik [ATH] ○○○○○○
 Geschick [GES] ○○○○○○

Geistige Attribute
 Sinnesschärfe [SIN] ○○○○○○
 Wissen [WIS] ○○○○○○
 Willenskraft [WIL] ○○○○○○

Abgeleitete Ressourcen
 Lebenspunkte [KKR + WIL + 7] _____
 Initiative [SIN + GES] _____
 Coups ✘ = ATH _____
 Ideen 🍀 = WIS _____

Allgemeine Fertigkeiten

NAME	FW	ATTRIBUT	SUMME Σ
Akademisches Wissen	○○○○○	+WIS	_____ 🍀
Akrobatik	○○○○○	+ATH	_____ ✘
Aufmerksamkeit	○○○○○	+SIN	_____ 🍀
Erste Hilfe	○○○○○	+WIS	_____ 🍀
Fingerfertigkeit	○○○○○	+GES	_____ ✘
Geistesstärke	○○○○○	+WIL	_____ 🍀
Handwerken	○○○○○	+GES	_____ ✘
Heimlichkeit	○○○○○	+ATH	_____ ✘
Muschelspiel	○○○○○	+KKR	_____ ✘
Mystisches Wissen	○○○○○	+WIS	_____ 🍀
Praktisches Wissen	○○○○○	+WIS	_____ 🍀
Recherche	○○○○○	+SIN	_____ 🍀
Redekunst	○○○○○	+WIL	_____ 🍀
Seefahrt	○○○○○	+WIS	_____ 🍀
Unempfindlichkeit	○○○○○	+KKR	_____ ✘
	○○○○○	+ _____	_____

Goldene Regel: Die Zahl der HeXXenwürfel (🍀) für eine Probe entspricht immer der Summe aus FW + Attribut. Für eine Probe werden niemals HeXXenwürfel abgezogen oder addiert!

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

Leicht *Pw1*

Mittel *Pw2*

Schwer *Pw3*

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 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 type="checkbox"/>	Ausweichen	-	1	○○○○○	+ ATH	<input type="text"/>		

Notizen & Ausrüstung

