



Name _____
 Jägerstufe _____
 Profession _____
 Motivation _____
 Anmerkungen _____

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

Unterhalt _____
 Vermögen _____

Verderbnis ○○○○○⊗

Ressourcen
 Ambition Quintessenz
 Segnung Rage

favorisiertes Kleidungsset
 Name _____
 Anmerkung _____

Jägerkräfte

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 BASIS AKTUELL
 Ideen
 = WIS BASIS AKTUELL

Allgemeine Fertigkeiten

NAME	FW	ATTRIBUT	SUMME Σ
Akademisches Wissen	○○○○○	+WIS	<input type="text"/>
Akrobatik	○○○○○	+ATH	<input type="text"/>
Aufmerksamkeit	○○○○○	+SIN	<input type="text"/>
Erste Hilfe	○○○○○	+WIS	<input type="text"/>
Fingerfertigkeit	○○○○○	+GES	<input type="text"/>
Geistesstärke	○○○○○	+WIL	<input type="text"/>
Handwerken	○○○○○	+GES	<input type="text"/>
Heimlichkeit	○○○○○	+ATH	<input type="text"/>
Muschelspiel	○○○○○	+KKR	<input type="text"/>
Mystisches Wissen	○○○○○	+WIS	<input type="text"/>
Praktisches Wissen	○○○○○	+WIS	<input type="text"/>
Recherche	○○○○○	+SIN	<input type="text"/>
Redekunst	○○○○○	+WIL	<input type="text"/>
Seefahrt	○○○○○	+WIS	<input type="text"/>
Unempfindlichkeit	○○○○○	+KKR	<input type="text"/>
	○○○○○	+	<input type="text"/>

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"/>	Muscheten	9	3	○○○○○	+ SIN	<input type="text"/>	N/A	Angreifer und Ziel müssen freistehen
<input type="checkbox"/>	Ausweichen	-	1	○○○○○	+ ATH	<input type="text"/>		

Notizen & Ausrüstung

Vertical line separator