



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

Geistige Attribute

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

Abgeleitete Ressourcen

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

Allgemeine Fertigkeiten

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

Handlungen

Aktionspunkte [AP] _____

Heilfaktor

Erste Hilfe [EH]

Mag. Heilung [MH]

& Elixiere

Bei Basis-[LEP] ≤ -1 der Verlust aller Coups / Ideen, deren Benutzung unmöglich. Puffer-[LEP] = 0

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"/> Schwerter	3	2	<input type="checkbox"/>	[+KKR]	<input type="checkbox"/>	Voll parierfähig
<input type="checkbox"/> Säbel	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

