

HeXXen 1733 Jägerbogen

Name: _____

Charakter

Jägerstufe	
Profession	
Motivation	
Vorteil	
Verderbnis	
Segnungen	

Geld

Unterhalt	
Vermögen	

Erfahrung

Jägerpunkte [JP]	
Fertigkeitspunkte [FP]	

Restliche Ausrüstung

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

Rollen

Rolle No1	
Rolle No2	
Rolle No3	

Kleidungssets

Set No1	
Vorteil	
Set No2	
Vorteil	

Körperliche Attribute

Körperkraft	KKR	
Athletik	ATH	
Geschick	GES	

Coups

=ATH

Geistige Attribute

Sinnesschärfe	SIN	
Wissen	WIS	
Willenskraft	WIL	

Ideen

=WIS

Allgemeine Fertigkeiten

Name	FW	Attribut	Summe
Akrobatik		+ATH	
Aufmerksamkeit		+SIN	
Erkennen		+SIN	
Erste Hilfe		+WIS	
Fingerfertigkeit		+GES	
Geistesstärke		+WIL	
Handwerken		+GES	
Heimlichkeit		+ATH	
Land & Leute		+WIS	
Redekunst		+WIL	
Muskelspiel		+KKR	
Reflexe		+SIN	
Reiten		+ATH	
Unempfindlichkeit		+KKR	
Wissensgebiete		+WIS	



KKR ATH GES SIN WIS WIL

Schutz

Panzerung angelegt?	PW
Leicht	1
Mittel	2
Schwer	3

Anhaltende Einflüsse

Art	Stufen	Anm.	Zustände
Äußerer Schaden	○○○○○○		
Innerer Schaden	○○○○○○		
Malusschaden	○○○○○○		
Lähmungsschaden	○○○○○○	≤ [AP]	

Handlungen

Aktionspunkte [AP]	<input type="text"/>
--------------------	----------------------

Heilfaktor

Erste Hilfe [EH]	○○
Mag. Heilung [MH] & Elixiere	○○ ○○

Gesundheit

Basis-[LEP]	Initiative
Puffer-[LEP]	SIN+GES
Minus-[LEP]	<input type="text"/>
	Bei Basis-[LEP] ≤ 1 Verlust aller Coups & Ideen, Benutzung unmöglich. Puffer-[LEP] = 0.

Waffenübersicht und Waffenfertigkeiten

Waffe dabei?	Sch	AP	FW	Attribut	Σ	Anmerkungen
X Fausthieb	0	1		+ATH		Parade -3, außer Fausthiebe
Dolche & Messer	1	1		+GES		Giftverwendung / Parade -2, außer Fausthiebe und Dolche & Messer
Fechtwaffen	2	1		+ATH		Parade -1 pro gebundenem Gegner über dem Ersten
Schwerter	3	2		+KKR		Voll parierfähig
Säbel (...beritten)	4 5	2 2		+KKR +KKR		Parade -1 Parade -1
Schlagwaffen	5	2		+KKR		Parade -2
Stangenwaffen (...geg. Reiter)	6 8	3 3		+KKR +KKR		Parade kostet 2AP Parade kostet 2AP
Lanzenwaffen (...beritten)	6 7	3 2		+KKR +KKR		Parade kostet 2AP Parade kostet 2AP
Schleuder	1	2		+GES		Geschossgeeignet, Werfer muss frei stehen
Pistole	3	2		+SIN		Immer freie Schussmöglichkeit
Armbrust	5	3		+SIN		Schütze muss frei stehen
Muskete	8	3		+SIN		Schütze und Ziel müssen fre istehen
X Ausweichen		1		+ATH		Pro geb. Gegner -1, Distanzangriffe -1
Schildbenutzung		1		+KKR		Nur 1x pro Runde / Blockt Distanzangriffe

