



CHARAKTERBOGEN

SCOREKEEPER

CHARAKTERNAME: _____

SPIELER: _____ KAMPAGNE: _____

CHARAKTERÜBERSICHT: _____

Wahrnehmung (WAH)	<input type="text"/>	Intelligenz (INT)	<input type="text"/>	Reaktion	<input type="text"/>
Agilität (AGL)	<input type="text"/>	Willenskraft (WIL)	<input type="text"/>	Wachsamkeit	<input type="text"/>
Stärke (STR)	<input type="text"/>	Charisma (CHA)	<input type="text"/>	Schockwurf	<input type="text"/>
Resistenz (RES)	<input type="text"/>	Essenz _____	Aktionsradius _____	Ausweichen	<input type="text"/>
		Schadensbonus _____	Tragfähigkeit _____	In Deckung gehen	<input type="text"/>
				Magieresistenz	<input type="text"/>

PERSÖNLICHER STECKBRIEF

Vollständiger Name: _____ **Titel / Rang:** _____

Volk / Rasse: _____ **Größe:** _____ **Stand:** _____

Geschlecht: _____ **Gewicht:** _____ **Familienstand:** _____

Geburtstag: _____ **Haarfarbe:** _____ **Nachkommen:** _____

Alter: _____ **Augenfarbe:** _____ **Profession(en):** _____

Geburtsort: _____ **Hautfarbe:** _____ **Haus/Klan/Orden:** _____

Kurzbeschreibung: _____ **Aussehen:** _____

VOR- & NACHTEILE

Vorteile

Nachteile

_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Vorteile _____ - **Nachteile** _____ = **Fertigkeitsabzug / -bonus** _____

ERFAHRUNG

Erfahrung **Attributspunkte (bei Beginn)** **Attributspunkte (aktuell)**

Punkte übrig **Fertigkeitspunkte (bei Beginn)** **Fertigkeitspunkte (aktuell)**



FERTIGKEITEN

Fertigkeitswurf durchführen:

- 1. Aktionswert ermitteln = Bezugsattribut + Fertigkeitswert (+/- Situationsmodifikator)
2. Würfeln W20-Wurf <= Aktionswert = Erfolg
3. Effekt ermitteln Differenz zwischen Aktionswert/Würfelerfolg

BASISFERTIGKEITEN

(Alle Basiswert 3)

Vertical list of skill categories: Lesen, Schreiben, AGILITÄT, Schleichen, Verstecken, Waffenloser Kampf, STÄRKE, Klettern, Springen, Schwimmen, Werfen, Kraftakt, RESISTENZ, Ausdauerleistung, Standhaftigkeit, WAHRNEHMUNG, Suchen, Lauschen, WILLENSKRAFT, Selbstbeherrschung, CHARISMA, Kommandieren, Intuition, Etikette, Handeln, Diplomatie, Bluffen, Einschüchtern, Verkleiden, Tiere ausbilden, Verführen, Tanzen, AUFTRETEN.

WAFFENFERTIGKEITEN

(Auf Agilität)

Vertical list of weapon skills: Messerfechten, Schwertfechten, Stangenwaffen, Äxte & Schlagwaffen, Peitschen & Ketten, Bogen / Armbrust, Wurfwaffen, Faustfeuerwaffen, Gewehre, Schwere Waffen, Sprengmittel, AGILITÄT, Entfessekungkunst, Knoten & Seile, HANDWERKSKUNST, Einbrechen, Tauchen, Taschendiebstahl, WAFFENMANÖVER: Schnell ziehen, Schnell laden, Entwaffnen, WAHRNEHMUNG, Reiten, Falltechnik, Nachtkampf, Fahrzeug steuern, Beschatten, Boot steuern / Segeln, Skifahren, Fälschen, Fährten lesen, WAFFENMANÖVER: Zielwechsel, Finte

WILLENSKRAFT

Vertical list of willpower skills: Verhören / Foltern, Zechen, Meditation, INTELLIGENZ, Landwirtschaft, Heraldik / Staatskunde, Heilkunde, Gassenwissen, Recherche, Gifte/Drogen, Kräuterkunde, Kochen, Mechanik, Wert(e) einschätzen, Trivia, Überlebenstechnik, Naturkunde, Navigation

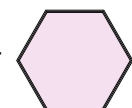
AKADEMISCHES WISSEN: Astrologie, Astronomie, (Al)Chemie, Medizin, Geschichte, Geographie, Musiklehre, Kriegskunst, Staats- & Rechtswesen, Psychologie, Religion(en), Gesellschaft & Soziales

WEITERE FERTIGKEITEN: (Empty grid for additional skills)



KAMPFBRIEF

REAKTION



NAHKAMPFANGRIFFE

Table for Close Combat Attacks with columns: Angriff / Waffe, Wert, Modifiziert, Schaden, Schadensmodifikator, Art, Gewicht, Zusatz.

FERNKAMPFANGRIFFE

Table for Ranged Combat Attacks with columns: Angriff / Waffe, Wert, Modifiziert, Schaden, Reichweite in Metern, Art, Ladezeit, Munition.

Skills: SCHOCKWURF, WACHSAMKEIT, AUSWEICHEN, IN DECKUNG GEHEN, MAGIERESISTENZ, WAFFENMANÖVER: Schnell ziehen, Schnell laden, Entwaffnen, Zielwechsel, Finte

VOLLE VERTEIDIGUNG: 1. Parade, Schild, 2. Parade, Zweitwaffe, 3. Parade, Konter-Modifikator

KAMPESTILE: (Empty grid for combat styles)

GRÖßENKLASSE, SITUATIONSMODIFIKATOREN: Pro Leichte Wunde, Pro Schwere Wunde, Pro neg. Ausdauer, Unsicherer Stand, Beengter Raum, In die Zange nehmen, Jmd. unterstützen

TREFFERZONEN: 1-4 Rechtes Bein, 5-8 Linkes Bein, 9-10 Unterleib, 11-14 Brust, 15-16 Rechter Arm, 17-18 Linker Arm, 19-20 Kopf

SCHADENSWÜRFE: 1-6 Kratzer, 7-11 Leichte Wunde, 12-15 Schwere Wunde, 16+ Tödliche Wunde

GESUNDHEIT

VERWUNDUNG: Maximum, Kratzer, Leichte Wunden, Schwere Wunden, Tödliche Wunden, Wunden, Trefferzonen

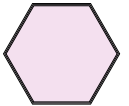
AUSDAUER: Maximum, Modifikatoren, Aktuell, RÜSTUNG: Beine, Unterleib, Brust, Arme, Kopf, Weich | Hart, Schutzwert

Schicksalspunkte: (Empty box for fate points)



INVENTAR

TRAGFÄHIGKEIT



TRAGFÄHIGKEIT

Leichte
Gegenstände

Mittlere
Gegenstände

Schwere
Gegenstände

Sehr Schwere
Gegenstände

4.5

1	
2	
3	

1

1

8

4

2

1

12.5

5	
6	

3

18

7

2

24.5

8

4

32

9

3

40.5

10

5

50

11

2

ÜBERBELASTUNG



Gesamt
Ausdauerverlust

Leicht
Ausdauer -1 Pro Gegenstand

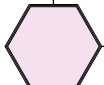
Mittel
Ausdauer -1 Pro Gegenstand

Schwer
Ausdauer -2 Pro Gegenstand

Sehr Schwer
Ausdauer halbiert



**Ausdauer-
verlust**
durch Rüstung



Ausdauerverlust
durch Gegenstände

Inventar

Sehr Leichte Gegenstände
(Keine Tragkraftbelastung)

Lager / Truhe
(Nicht am Körper getragen)

Besondere Gegenstände
(Beschreibung; Gewicht s.o.)

REITTIER / TIERGEFÄHRTE

WAH Name:

STR Kreatur:

AGL Reaktion Schockwurf

RES Ausweichen Wachsamkeit

WIL Angriffe:

INT

CHA Inventar

Kratzer Schwere Wunden Ausdauer

Leichte Wunden Tödliche Wunden

GEFÄHRT Typ:

WAH Eigenschaften

STR

AGL

RES Crewfertigkeiten

Reaktion Aktionsradius

Schockwurf Angriffe:

Wachsamkeit

Kratzer Schwerer Schaden

Leichter Schaden Fataler Schaden

Ladung