CHARAKTERBOGEN

DRACHEN Dämmerung
powered by ERPS

Name:
Spieler:
Klasse:
Rasse:
Beschreibung:
LP (gesamt):
LP (verbraucht):

Basiswerte	
STR	
GES	
KON	
WIS	
CHA	
PSI	

Sinneswerte	
SEH	
HRV	
GER	
GSM	
TST	
INT	

Abgel. Werte	
SBO	
TRK	
GST	
GTRK	

Belastung	
Rüstung	
Waffen	
Standard	(5)
Gesamt	

Rüstungsschutz und Wunden

w	Zone	RS	Last	Wunden			
6-9	Rumpf						
5	Arm rechts						
4	Arm links						
3	Bein rechts						
2	Bein links						
1	Kopf						
	Gesamtlastwert						

Beweglichkeit, Reaktion und Schnelligkeit

Tragkraft		BEW	REA	SCH
TRK/2		100%	Bew/2	Bew/2+25
TRK ×1		Bew-1	Bew/2	Bew/2+24
TRK ×2		75%	Bew/2	Bew/2+22
TRK ×3		50%	Bew/2	Bew/2+20
TRK ×4		0	0	18
TRK ×5		-2	-2	16

Treffer-, Schock- und Psi-Punkte

TP									
SP									
PP									
Auswirkungen									

Geld	
GM	
SM	
BM	
KM	

Körperliche Fertigkeiten — Priorität:

Fertigkeit	Bonus	Stufe	LP
Heben	Str 12/18		
Athletik	Str 8/16		
Laufen	Kon 6/15		
Springen	6/14		
Schleichen	9/17		
Verbergen	9/17		
Schwimmen	Kon 6/14		
Tauchen	Kon 8/16		
Reiten	4/13		
Wagenlenken	Ges 6/14		
Skilaufen	8/14		
Schlittenfahren	6/14		
Kanufahren	6/14		
Rudern	Str 8/14		
Balancieren	9/17		
Tanzen	7/14		
Fingerfertigkeit	Ges 8/16		
Klettern	8/15		
Segeln	8/15		
Winden	7/15		
Trefferpunkte	–		

Geistige Fertigkeiten — Priorität:

Fertigkeit	Bonus	Stufe	LP	Fertigkeit	Bonus	Stufe	LP
Astrologie	Cha 6/16			Alchimie	Wis 10/17		
Astronomie	Wis 8/16			Dimensionskunde	Wis 8/16		
Führung	Cha 10/17			Gebräuche	Cha 5/15		
Psychologie	Wis 7/16			Glücksspiel	Cha 8/17		
Rhetorik	Cha 9/17			Kochen	Ges 6/15		
Schauspielerei	Cha 11/18			Lippenlesen	Wis 9/15		
Verwaltung	Cha 9/16			Magietheorie	Wis 11/18		
Fälschen	Ges 10/18			Mathematik	Wis 8/16		
Mechanik	Wis 6/14			Meditation	Psi 6/15		
Schlösser öffnen	Ges 9/17			Medizin	Wis 5/15		
Tierkunde	Wis 6/14			Musizieren	Ges 8/16		
Naturkunde	Wis 7/15			Seilkunst	Ges 7/15		
Pflanzenkunde	Wis 6/14			Spuren lesen	Wis 6/13		
Kräuterkunde	Wis 6/14			Stimme nachahmen	Cha 10/17		
Giftkunde	Wis 9/16						
Kulturenkunde	Wis 6/14			Lesen/Schreiben	Wis 5/13		
Sagenkunde	Wis 6/14			Zeichensprache	Wis 6/16		
				Sprache	Wis 7/15		
Geographie	Wis 6/14			Sprache	Wis 7/15		

Psi-Fertigkeiten — Priorität:

Fertigkeit	Stufe	LP
Psi-Widerstand		
Psi-Einsatz		
Beschwören		
Bewegung		
Binden		
Dimension		
Elemente		
Empathie		
Gegenmagie		
Hypnose		
Illusion		
Kontrolle		
Körperbewußtsein		
Materietransformation		
Natur		
Regeneration		
Schock		
Telepathie		
Verständnis		
Wahrnehmung		

Waffenloser Kampf (körperliche Fertigkeiten)

Fertigkeit	Ini	Bonus	An/Pa	AbB			Schaden	LP
Boxen	+1	Str 9/15	/	21	13	4	SP	
Ringen	+3	10/16	/	21	13	4	SP	

Waffenfertigkeiten — Priorität:

Nahkampffertigkeit	Ini	Bonus	An/Pa	AbB			Schaden	BF		Last	LP
			/								
			/								
			/								
			/								
			/								
			/								

Fernkampffertigkeit	MU	Ini	Bonus	Stufe	AbB			Schaden	RW	SF	Last	LP

Psi-Sprüche

Spruch	%	Spruch	%

Waffenfertigkeiten

Priorität:

Nahkampffertigkeit	Ini	Bonus	An/Pa	AbB			Schaden	BF		Last	LP
			/								
			/								
			/								
			/								
			/								
			/								
			/								
			/								

Fernkampffertigkeit	MU	Ini	Bonus	Stufe	AbB			Schaden	RW	SF	Last	LP

Zusätzliche Fertigkeiten

Fertigkeit	Pri.	Bonus	Stufe	LP

Bisherige Abenteuer

Abenteuername	Spielleiter	Spielercharaktere

Psi-Sprüche

Spruch	%

Notizen

Ausrüstung

Ausrüstungsteil	Aufbewahrungsort	Last

Tiere

	Bew	TRK	TP
	Sch	RS	PP
	Bew	TRK	TP
	Sch	RS	PP
	Bew	TRK	TP
	Sch	RS	PP