DragonSys 2nd Edition Charakterbogen V 1.2 – Charakterdetails

Spieler			
Name:	Vorname:	Con-Tage:	Alter:

Charakter:			
Name:	Vorname:	Geschlecht:	Alter:
Klasse:	Rasse:	Con-Tage:	EP[1]:
DragonSys Klasse: ☐universell ☐Kämpfer ☐Magier ☐Abenteurer		Rassenvorteile: ☐ja ☐nein	

I. Kämpferfertigkeiten		
Kämpfer Schutzpunkt 1	30	
..... 2	50	
..... 3	70	
..... (>3 nur für spezialisierte Kämpfer) 4	100	
..... 5	200	
..... 6	400	
Berserker Punkt..... 1	20	
..... 2	30	
..... 3	50	
..... 4	100	
Regeneration..... 1	50	
..... 2	100	
..... 3	150	
..... 4	200	
Seelenschutz	50	
Summe I :		

II. Abenteurerfertigkeiten		
Adel	30+	
Fallen stellen [3]	EP	
Feuer machen	10	
Geschichten & Legenden [3]	EP	
Giftkunde [3]	EP	
Handel	EP	
Heilkunde [3]	30	
Immunität gegen Gift [1]	EP	
Immunität gegen Magie [1]	EP	
Kräuterkunde [3]	EP	
Meucheln	70	
Niederschlagen	30	
Schlösser [3]	EP	
Schriften [3]	EP	
Erschaffene mag. Gegenstände [2]	EP	
Summe II :		

III. Magierfertigkeiten		
Meisterprüfung [2]	100+ MP	
Großmeisterfähigkeit [2]	500+ MP	

[1] nur Summe. Auf Seite 3 einzeln aufführen.
[2] Bescheinigung von SL notwendig!
[3] Fertigkeit erst bei 10+ EP praktisch einsetzbar.

IV. Zauber und angeborene Fähigkeiten

X[3]	Bezeichnung	Z[4]	A[5]	Kosten	Σ	X[3]	Bezeichnung	Z[4]	A[5]	Kosten	Σ
Zwischensumme:						Summe IV:					

[3]Anzahl (nur bei angeborenen Fähigkeiten) [4] Zauber (ankreuzen) [5]Angeborene Fähigkeit (ankreuzen, Kosten x3!)

V. Summe der verbrauchten EP (I+II+IV)			
I:	II:	IV:	Σ:

© www.dreywassern.de 2000

entworfen zur Verwendung mit DragonSys 2nd Edition®

Immunitäten (Magie, Gifte, Flüche, etc.)			
Wogegen	Kosten	Wogegen	Kosten
		Summe (für II):	

Kurzbeschreibung, Notizen	Gewandungsfotos, Skizzen, etc.

Con-Übersicht

Convention / besondere Aktion	Datum	Con-Tage	Ep
		Summe:	

Bestätigte Gegenstände, Prüfungen, etc.

Beschreibung	Con-Name	Unterschrift