

# DEMIURGON

Das Vermächtnis der **Sarlann**

Name des Charakters	Geschlecht und Rasse	Selbstbezeichnung oder Beruf	Kampagne
---------------------	----------------------	------------------------------	----------

<b>Beschreibung</b>

Porträt oder Wappen
---------------------

<b>Talente</b>
----------------

Vitakraft	<b>VK</b>			Rüstung	Schadensbonus
Ausdauer	<b>AP</b>			Benommen/Bewusstlos (ohne/mit Rüstung)	
Magie/Psi	<b>MP</b>			Geld	
Initiative	<b>INI</b>		Kampagnenspezifische Skala:	Hasspunkte:	

<b>(Kampf-)Ausrüstung, Waffen</b>	<b>Zauber</b>

<b>Kampftechniken</b>	<b>Ausrüstung (II)</b>

<b>Bewegungstechniken</b>	Anzahl:

<b>Handwerkstechniken</b>	Anzahl:

<b>Bildungstechniken</b>	Anzahl:

<b>Sprachen (mit Angabe der Stufe)</b>	Sprachpunkte:

<b>BEWEGUNG</b> Lk Grad/Gruw Ausweichen, Faustschlag, Fußtritt, Klettern, Balancieren, Rennen, Schleichen, Verstecken, Springen, Fallen, Überraschen, Werfen, Fangen	<b>SINNESSCHÄRFE</b> Lk Grad/Gruw Horchen, Menschenkenntnis, Reaktion, Suchen, Zufällig Finden	
<b>BILDUNG</b> Lk Grad/Gruw Allgemeinbildung, Benimm, Kultur, Erinnern, Psy. Resistenz, Naturwissenschaft	<b>SPRACHEN</b> Lk Grad/Gruw Redegewandtheit	
<b>HANDWERK</b> Lk Grad/Gruw Herstellen, Manipulieren, Reparieren, Tarnen, Zerlegen	<b>STÄRKE</b> Lk Grad/Gruw Grundlast, Kraftakt, Kraftaktmasse, Ringen, Schadensbonus, Wurfmasse	
	<b>VITALITÄT</b> Lk Grad/Gruw Benommenheit, Bewusstlosigkeit, Phy. Resistenz, AP-Regeneration, Laufen/Marschieren	
Grad	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20	
Gruw	7 10 12 13 14 15 15 16 16 17 17 18 18 19 19 20 20 21 21 22	
Lerp		MSP: