

## DragonSys Charakterbogen

Spieler			
Name	Vorname	Con-Tage	Geburstag

Charakter			
Name		Geschlecht	Alter
Stand ---	Rasse Mensch	Con-Tage	0 EP
Klasse Abenteurer			
Bem.			
		Startpunkte	70

1 Kämpferfertigkeiten			
Kämpfer Schutz	1	30	0
	2	50	0
	3	70	0
	4	100	0
	5	200	0
	6	400	0
Berserker Punkt	1	20	0
	2	30	0
	3	50	0
	4	100	0
Selenschutz		50	0
Regeneration	1	50	0
	2	100	0
	3	150	0
	4	200	0
		Summe:	0

2. Magiefertigkeiten		
Meisterprüfung	50	0
Großmeisterprüfung	100	0
	Summe:	0

3. Abenteurerfertigkeiten		
Adel	10+EP	0
Fallen stellen	10+EP	0
Feuer machen	10	0
Geschichten/Legenden	10+EP	0
Schlösser knacken	10+EP	0
Giftkunde	10+EP	0
Handel	10+EP	0
Schriften	10+EP	0
Heilkunde	30	30
Spuren lesen	10+EP	0
Immunität gegen Magie (2)		0
Magischer Gegenstand (1)	5+EP	0
Immunität gegen Gifte (2)	10+EP	0
Meucheln	1	20
	2	30
	3	50
	4	70
Meuchelschutz	1	20
	2	30
	3	50
	4	50
		Summe: 30

## DragonSys Charakterbogen magische / klerikale Fähigkeiten

magische/klerikale Fähigkeiten			
	Bezeichnung	Kosten	Summe
1	Wunden heilen	20	20
2	Gift spüren	5	5
3	Licht	5	5
4	Lösen	10	10
5			
6			
7			
8			
9			
10			
Summe/Magiepunkte:			40
(3) Anzahl der angeborenen Zauber	(4) Zauber	(5) Angeborene Fähigkeit	
Summe der verbrauchten EP:	70	Verbleibende EP:	0

## DragonSys Charakterbogen Con-Übersicht

Con	Datum	Con-Tage	EP
		Summe	0 0

### 1 Licht

Komponenten: Taschenlampe  
 Anwendung: Die Taschenlampe richtung Sonne oder Mond richten und das Magische Wort sprechen.  
 Dauer: Bis der Zauber aufgehoben wird(die Lampe ausgeschalten)  
 Magische Worte: IGNITIA  
 Effekt: Der Zauber bietet eine Möglichkeit eine Taschenlampe In-Time benutzen Zu dürfen.

### 2 Gift Spüren

Komponenten: Ein ca. 10 cm Stöckchen helles Holz selbst geschnitzt, schwarze Farbe  
 Anwendung: Den untersuchten Gegenstand mit dem Stäbchen berühren und die Formel  
 Dauer: Sofort  
 Magische Worte: TOXIDATHERUC  
 Effekt: Die Spielleitung teilt dem Zaubernenden bei auffinden von Gift mit, Dass das Stäbchen eingefärbt werden muß. Je giftiger, desto mehr

### 3 Wunden heilen

Komponenten: Etwas Wundsalbe (Hautcreme) Wundöl (Olivenöl) oder zur Not Wundtinktur (Wasser)  
 Anwendung: Der Zaubernde pflegt und reinigt die Wunde und spricht die Magie  
 Dauer: Sofort  
 Magische Worte: CREO CORPOREM MEDICAM MAGICA  
 Effekt: Die Wunde wird in kürzester Zeit geheilt und kann schon nach nur wenigen (5 – 15 Minuten je nach verletzung) wieder voll belastet werden.  
 Bitte beachten. Wer gegen Magie immun ist, ist es evtl. Auch gegen diesen Zauber

### 4 Lösen

Komponenten: Eine Klinge  
 Anwendung: Der Zaubernde führt die Klinge am Opfer vorbei und spricht die Worte  
 Dauer: Sofort  
 Magische Worte: CARZUM AN  
 Effekt: Hiermit können Körperbeeinflussende Zauber aufgehoben werden.  
 Wie z. B. Mentaler Nagel, Binden, Voodoo und so weiter

Fähigkeit Heilkunde (30 pkt.): Der Charakter kann Wunden und Krankheiten richtig behandeln.