

DragonSys Charakterbogen

Spieler			
Name	Vorname	Con-Tage	Geburstag

Charakter			
Name		Geschlecht	Alter
Stand ---	Rasse Mensch	Con-Tage	0 EP 50
Klasse Abenteurer			
Bem.		Startpunkte	50

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	10
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	0
	2	30	0
	3	50	0
	4	70	0
Meuchelschutz	1	20	0
	2	30	0
	3	50	0
	4	50	0
		Summe:	40

DragonSys Charakterbogen magische / klerikale Fähigkeiten

magische/klerikale Fähigkeiten			
	Bezeichnung	Kosten	Summe
1	Licht	5	5
2	Magie spüren	5	5
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
	Summe		10
(3) Anzahl der angeborenen Zauber	(4) Zauber	(5) Angeborene Fähigkeit	
Summe der verbrauchten EP:	50	Verbleibende EP:	0

DragonSys Charakterbogen Con-Übersicht

Con	Datum	Con-Tage	EP
		Summe	0 0

Zauberspruch Übersicht

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 Magie spüren

Komponenten: Keine
 Anwendung: Der zaubernde legt erst die rechte und dann die linke Hand auf die Person oder den Gegenstand und spricht die magischen Worte.
 Nach 10 Atemzügen gibt er das Ergebnis bekannt (Spielleitung fragen)
 Dauer: Bis zur Untersuchung
 Magische Worte: Magiatheruc
 Effekt: Der Zaubernde kann die Aura von Gegenständen oder Personen spüren.
 Der Zauber (Die Spielleitung) verrät nur ob Magie vorhanden ist. Nicht Aber, wie stark oder welche Art der Magie am wirken ist.