

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	0
Geschichten/Legenden	10+EP	0
Schlösser knacken	10+EP	10
Giftkunde	10+EP	0
Handel	10+EP	0
Schriften	10+EP	10
Heilkunde	30	0
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: 20

DragonSys Charakterbogen magische / klerikale Fähigkeiten

magische/klerikale Fähigkeiten			
	Bezeichnung	Kosten	Summe
1	Windstoß	20	20
2	Zaubertrick	5	5
3	Licht	5	5
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
Summe/Magiepunkte:			30
(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

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 Windstoß

Komponenten: Drei Federn von verschiedenen Vögeln
 Anwendung: Der Zaubernde fächelt mit den Federn in Richtung des Opfers und spricht
 Dauer: Solange der Zauber aufrecht erhalten wird
 Magische Worte: AERA ELEMENTUM MOVO DISCRIM
 Effekt: Der Zauber ruft einen starken Elementarwind hervor, der das Opfer zu Boden zwingt. Das Opfer wird mind. 5 Schritt zurück gedrängt.

3 Zaubertrick

Komponenten: Ein geringer Gegenstand (technisch)
 Anwendung: Variabel
 Dauer: Eine Anwendung
 Magische Worte: FHYRRLHEPHANTZ
 Effekt: Der Zaubernde kann einen kleinen technischen Gegenstand (Zahnstocher, Flaschenöffner, Fächer oder einen Trick vorführen und damit einen netten Optischen oder akustischen Gag bieten. Knallerbsen, Stinkbomben, Tonbandgerät, Wecker und ähnliches. Achtet bitte darauf, dass technik „Unsichtbar“ bleibt.

Achtung: Charaktere mit Schriftenkunde sollten sich vor dem Con die gängigen Runenschriften Ansehen. Diese können aber auch auf dem Con erspielt werden.
 Zum Schlösseröffnen und Fallenentschärfen benötigt Ihr Werkzeuge wie kleine Zangen, Dietriche, etc. In Eurer Gürteltasche!