

DragonSys Charakterbogen

Spieler			
Name	Vorname	Con-Tage	Geburstag

Charakter			
Name	Geschlecht	M	Alter
Stand ---	Rasse Mensch	Con-Tage	0 EP 70
Klasse Magier			
Bem. Heiler	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. Abenteuerfertigkeiten			
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	0
	2	30	0
	3	50	0
	4	70	0
Meuchelschutz	1	20	0
	2	30	0
	3	50	0
	4	50	0
		Summe:	30

DragonSys Charakterbogen magische / klerikale Fähigkeiten

magische/klerikale Fähigkeiten			
	Bezeichnung	Kosten	Summe
1	Gift Neutralisieren	30	30
2	Gift Spüren	5	5
3	Licht	5	5
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
		Summe	40
(3) Anzahl der angeborenen Zauber		(4) Zauber	(5) Angeborene Fähigkeit
Summe der verbrauchten EP:		70	Verbleibende EP: 0

1 Gift Neutralisieren

Komponenten: Eine Prise Salz und ein OP Messer.
Anwendung: Die Vergiftung mit der Klinge berühren und mit Salz bestreuen. (Harte trinken Ein Glas Salzwasser bei Einnahmegiften)
Dauer: Sofort
Magische Worte: TOXIS MOVO CORPOREM SANKTUM CORPOREM MAGIA
Effekt: Jedes Gift im Körper des Patienten wird sofort neutralisiert. Bereits entstandene Schäden werden selbstverständlich NICHT geheilt.

2 Gift Spüren

Komponenten: Ein ca. 10 cm Stöckchen helles Holz selbst geschnitzt, schwarze Farbe
Anwendung: Den untersuchten Gegenstand mit dem Stäbchen berühren und Formel sprechen
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 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.

Fähigkeit Heilkunde (30 pkt.): Der Charakter kann Wunden und Krankheiten richtig behandeln. Er kennt die Grundregeln der ersten Hilfe und kann Kräuter und Salben Einsetzen. Korrekt versorgte Wunden heilen schneller (1Punkt/4 Stunden) als nicht versorgte Wunden (1Pkt/Tag). Heilercharaktere sollten auch an Heilerwerkzeug in Ihrer Gürteltasche denken (Fläschchen mit Wasser zum Reinigen; larptaugliche Nadel, Faden, Skalpell, etc.).

