

Spektakulus 2014

Charakterbogen

Spielername: _____

Charaktername: _____

- Feuerling Wasserling
 Söldner Elfen freies Gefolge

Gilde: _____

Erfahrungspunkte: _____ 5

Anzahl an bereits teilgenommenen Veranstaltungen:

Hauptveranstaltung: _____ x 1,5 Punkte = _____

Nebenveranstaltung: _____ x 1 Punkt = _____

Erfahrungspunkte Gesamt: (abgerundet auf volle Zahl!) _____

Spezielle Fähigkeiten:

Feuerlinge:

- Magmarüstung (+1LP) 2 EP
 Feuerpfeile (Novize der Magie erforderlich!)

Wasserlinge:

- Eisrüstung (+1 LP) 2 EP
 Wasserpfeile (Novize der Magie erforderlich!)

Elfen:

- Heilende Berührung 2 EP
 Heilkräuterkunde 2 EP

Rüstungswerte:

Körperzone	Leder	Metall
Kopf	1 Punkt	2 Punkte
Arme	1 Punkt	2 Punkte
Torso	1 Punkt	2 Punkte
Beine	1 Punkt	2 Punkte

Allgemeine Fähigkeiten:

- Lesen und Schreiben (Muttersprache) 1 EP
 Lesen und Schreiben (Fremdsprache 1) 2 EP
 Lesen und Schreiben (Fremdsprache 2) 2 EP
- Wund-Erstversorgung 1 EP
 Arztkunde (aufbauend) 2 EP
 Medicus (aufbauend) 4 EP
 Pfeilentfernung (Medicus Spezialisierung) 2 EP
 Entgiftung (Medicus Spezialisierung) 2 EP
 Heilkräuterkunde (Medicus Spezialisierung) 2 EP
- Rüstung reparieren - Leder 1 EP
 Rüstung reparieren – Metall (Schmieden) 2 EP
 Waffe/Schild reparieren - Holz 1 EP
 Waffe/Schild reparieren – Metall (Schmieden) 2 EP
 Pfeil-/bzw. Bolzenbau 2 EP

Alchemie:

- Alchemiegrundkenntnis 2 EP

Alchemistische Tränke:

- Heiltrank 1 EP
 Schlaftrank 1 EP
 Blindheitstrank 1 EP
 Taubheitstrank 1 EP

- Liebestrank 1 EP
- Übelkeitstrank 1 EP
- Unverwundbarkeitstrank 3 EP
- Gift 3 EP
- Gegengift 3 EP

Magieränge:

- Novize der Magie (bis zu 3 Magiefertigkeiten) 1 EP
- Adept der Magie (aufbauend - bis zu 5 Magiefertigkeiten) 2 EP
- Magier (aufbauend - bis zu 10 Magiefertigkeiten) 4 EP
- Meister der Magie (**aufbauend - kann nur im Spiel erlangt werden!**)

Magiefertigkeiten:

- Licht (Magiegrundfertigkeit)
- Lesen und Schreiben (Magiegrundfertigkeit)

- Windstoß 1 EP
- Entwaffnen 1 EP
- Versteinerung 1 EP
- Schweigen 1 EP
- Schlaf 1 EP
- Tanz 1 EP

- Magie entdecken 1 EP
- Magie erkunden (aufbauend) 2 EP
- Magie neutralisieren(aufbauend) 2 EP
- Alchemie neutralisieren 2 EP

- Schloss/Truhe magisch verriegeln 1 EP
- magisches Schloss/Truhe öffnen 1 EP

- Lederhaut (+1 LP) 1 EP
- Holzhaut (+2 LP) (aufbauend) 2 EP
- Steinhaut (+3 LP) (aufbauend) 3 EP

- Schutzkuppel 2 EP

	Zusätzliche Magiefertigkeiten: (nur im Spiel erlernbar)	Bestätigung durch Erzmagier
<input type="checkbox"/>	Magische Barriere	
<input type="checkbox"/>	Magischer Befehl	
<input type="checkbox"/>	Gedankenschlag	
<input type="checkbox"/>	Lähmender Blick	
<input type="checkbox"/>		

Spezielle Magiefertigkeiten - Meister der Magie:

- Gruppenwindstoß (aufbauend auf Windstoß) 2 EP
- Gruppenschutzkuppel (aufbauend auf Schutzkuppel) 2 EP
- Gruppentanz (aufbauend auf Tanz) 2 EP
- Spruchrolle 2 EP

Schamanismus:

- Lesen und Schreiben (Grundfertigkeit)
- Divination/Wahrsagung (Grundfertigkeit)
- Kraftlieder (Grundfertigkeit)

- Totem der Heilung..... 3 EP
- Schockwelle (vgl. Windstoß) 1 EP
- Druckwelle (aufbauend)..... 2 EP

- Versteinerung 1 EP
- Schweigen 1 EP
- Schlaf 1 EP
- Tanz 1 EP
- Traumreise 3 EP

- Schamanismus neutralisieren 2 EP
- Alchemie neutralisieren 2 EP