

Fertigkeiten:

ausgegebene EP:

Immunitäten: (3-fache EP-Kosten)

.....		<input type="text"/>
.....		<input type="text"/>
.....		<input type="text"/>
Niederschlagen.....	1 EP	<input type="text"/>
Meucheln (Voraussetzung: Niederschlagen)	20 EP	<input type="text"/>
Zusätzlicher Lebenspunkt 1	5 EP	<input type="text"/>
Zusätzlicher Lebenspunkt 2	7 EP	<input type="text"/>
Zusätzlicher Lebenspunkt 3	9 EP	<input type="text"/>
Zusätzlicher Lebenspunkt 4	15 EP	<input type="text"/>
Zusätzlicher Lebenspunkt 5	30 EP	<input type="text"/>
Zusätzlicher Magiepunkt (1 EP = 1 MP)	1+ EP	<input type="text"/>
Dieben.....	4 EP	<input type="text"/>
Warendiebstahl (Voraussetzung: Dieben)...	4 EP	<input type="text"/>
ausgebene Erfahrungspunkte gesamt:		<input type="text"/>

Charakterbogen ConQuest 2014

Charakterbogen zählt als Conbestätigung für 5 Con-Tage.

Teilnehmername:

Charaktername:

Con-Tage gesamt:

Erfahrungspunkte gesamt:

Fertigkeiten:

ausgegebene EP:

Erste Hilfe	2 EP	<input type="text"/>
Heilkunde (Voraussetzung: Erste Hilfe)	4 EP	<input type="text"/>
Arztkunde (Voraussetzung: Heilkunde)	8 EP	<input type="text"/>
Geschichten und Legenden	1+ EP	<input type="text"/>
Lesen und Schreiben	2 EP	<input type="text"/>
Rüstung reparieren, Klasse 1	3 EP	<input type="text"/>
Rüstung reparieren, Klasse 2	3 EP	<input type="text"/>
Rüstung reparieren, Klasse 3	3 EP	<input type="text"/>
Schild reparieren	3 EP	<input type="text"/>
Geschoss herstellen	3 EP	<input type="text"/>
Schlösser öffnen/herstellen	1+ EP	<input type="text"/>
Fallen finden/entschärfen/bauen	1+ EP	<input type="text"/>

Stempel und Unterschrift SL

Magiespruchliste / Alchemistische Mixturen

Bei gewähltem Effekt bitte entsprechende Effektart (alchemistisch=A/magisch=M) einkreisen und am Ende die EP addieren.

Alle Effekte mit Stufen (auch bei Heilung Wunde/Körper) müssen von der kleinsten Stufe aus erworben werden.

Alle Effekte gegen die man sich immunisieren kann sind mit einem * gekennzeichnet.

Alarm [M] 2 EP	Heilung Körper..... [A][M] 9 EP	Schildverstärkung [A][M] 4 EP
Alchemie neutralisieren [A] 2 EP	Heilung Wunde [A][M] 3 EP	Schlaf*..... [A][M] 2 EP
Barriere [A][M] 4 EP	Koma*..... [A][M] 25 EP	Schwäche 1*..... [A][M] 4 EP
Berserker* [A][M] 4 EP	Licht..... [A][M] 1 EP	Schwäche 2*..... [A][M] 8 EP
Effekt erkennen 1..... [A][M] 1 EP	Magie aufheben [M] 2+ EP	Schweigen*..... [A][M] 4 EP
Effekt erkennen 2..... [A][M] 2 EP	Magie übertragen..... [M] 2 EP	Siegel..... [A][M] 2 EP
Effektschutz..... [M] 8 EP	Magieentsicherung..... [M] 4 EP	Stärke 1..... [A][M] 4 EP
Energiefeld..... [M] 5 EP	Magiesicherung..... [M] 4 EP	Stärke 2 [A][M] 8 EP
Energiefluid 1..... [A] 10 EP	Magische Suche 1 [M] 2 EP	Taubheit*..... [A][M] 3 EP
Energiefluid 2 [A] 10 EP	Magische Suche 2 [M] 4 EP	Tiersprache..... [A][M] 2 EP
Entwaffnen..... [M] 1 EP	Nachwachsen..... [M] 25 EP	Übelkeit*..... [A][M] 3 EP
Feuer [A][M] 1 EP	Reinigung Wunde..... [A][M] 2 EP	Vergessen*..... [A][M] 3 EP
Gegenstand erhitzen..... [M] 2 EP	Rüstungseffekt 1 [A][M] 2 EP	Verlangsamung 1* [A][M] 3 EP
Geschoss 1..... [A][M] 1 EP	Rüstungseffekt 2..... [A][M] 4 EP	Verlangsamung 2* [A][M] 5 EP
Geschoss 2 [A][M] 2 EP	Rüstungseffekt 3..... [A][M] 7 EP	Versteinern*..... [A][M] 6 EP
Geschoss 3 [A][M] 3 EP	Rüstungseffekt 4..... [A][M] 10 EP	Wahrheit*..... [A][M] 4 EP
Geschoss 4 [A][M] 4 EP	Rüstungseffekt 5..... [A][M] 15 EP	Windstoss.....[M] 2 EP
Geschoss 5 [A][M] 5 EP	Rüstungseffekt 6..... [A][M] 20 EP	

Magiepool = ausgebene EP in Magie:

ausgegebene EP magisch/alchemistisch gesamt: