

# Charakterbogen (Regelwerk: That`s Live 9. Auflage)



Spieler:  
 Name/ Vorname:  
 Adresse:

Geburtsdatum:  
 Telefon:  
 E-Mail:

Charakter:  
 Name:  
 Rasse:  
 Beruf:  
 Klasse: (bitte ankreuzen)  MK  MUK

Trankpunkte:  
 Giftpunkte:  
 Alchemiepunkte:  
 Contage:

Magiepunkte:  
 Ritualpunkte:  
 Gebetspunkte:  
 Bitte Bestätigungen beilegen

Überlebtes Con	Orga	Tage						

Vorteile:	MUK	MK	Bem.
Schmerzunempfindlichkeit	20 P	20 P	
Schnelle Heilung	25 P	25 P	
Zeitgefühl	10 P	10 P	
Zweites Gesicht	20 P	20 P	

Nachteile:	MUK	MK	Bem.
Alter	15 P	15 P	
Blindheit	20 P	20 P	
Nachtblindheit	10 P	10 P	
Einäugig	10 P	10 P	
Einarmig	10 P	10 P	
Lahm	10 P	10 P	
Misstrauen geg. Magie	10 P	--	
Kodex gegen Magie	20 P	--	
Kodex gegen Waffen	15 P	15 P	
Magiefokus	--	10 P	

Artefakte:	P.	verliehen durch

Waffenfertigkeiten:	MUK	MK	Bem.
Dolch/ Kurzsword	0 P	5 P	
Einhandwaffen	0 P	15 P	
Zweihandwaffen	0 P	--	
Stangenwaffen	0 P	20 P	
Kampfstab	0 P	10 P	

	MUK	MK	Bem.
Kettenwaffen	0 P	20 P	
Wurfaffen	0 P	15 P	
Schusswaffen	0 P	35 P	
Beidhändiger Kampf	0 P	--	
Schild	0 P	20 P	

Fähigkeiten:	MUK	MK	Bem.
Alchemie * ~	20 P	20 P	
Bewusstlos schlagen	10 P	15 P	
Erste Hilfe	10 P	10 P	
Fallen			
Stufe 1	10 P	10 P	
Stufe 2	20 P	20 P	
Stufe 3	30 P	30 P	
Stufe 4	40 P	40 P	
Feuer machen	5 P	5 P	
Giftkunde ~	15 P	15 P	
Heraldik	10 P	10 P	
Karten zeichnen	10 P	10 P	
Krankheiten heilen	10 P	10 P	
Legenden & Gesc.	15 P	15 P	
Lesen & Schreiben	5 P	0 P	
Meditation	--	10 P	
Medizin *	20 P	20 P	
Meucheln *	20 P	20 P	
Orientierung	10 P	10 P	
Pflanzenkunde	10 P	10 P	
Ritualkunde /	--	10 P	
Zeremonienwissen	--	10 P	
	--	10 P	

	MUK	MK	Bem.
Rüstungen rep.			
Leder	5 P	10 P	
Kette	10 P	15 P	
Platte	15 P	20 P	
Runenkunde ~	--	20 P	
Schätzen	15 P	15 P	
Schlösser			
Stufe 1	10 P	10 P	
Stufe 2	20 P	20 P	
Stufe 3	30 P	30 P	
Stufe 4	40 P	40 P	
Spuren lesen	10 P	15 P	
Trankkunde ~	15 P	15 P	
Waffen schmieden	15 P	20 P	
Wissen um Magie ~	40 P	20 P	
Zähigkeit *	40 P	60 P	

Sprachen:			
	10 P	10 P	
	10 P	10 P	
	10 P	10 P	
	10 P	10 P	

Magieimmunitäten:	MUK	MK	Bem.

Giftimmunitäten	MUK	MK	Bem.

Bei IT gelernten Fähigkeiten zu ½ Punktekosten dies bitte in der Spalte Bem. Angeben! - Bei Fähigkeiten mit ~ bitte Seite 2 ausfüllen. - Fähigkeiten mit \* sind an Vorbedingungen (andere Fähigkeiten oder Vorteile) gebunden (Alchemie: Trank- & Giftkunde, Medizin: Erste Hilfe; Meucheln: Bewusstlos schlagen, Zähigkeit: Schmerzunempfindlichkeit), - Runenkunde wird von vielen SLs nicht mehr zugelassen (MF spielt mit Runenkunde).

Tränke:	MUK	MK	Bem.		MUK	MK	Bem.
Frostschutztrank	5 P	5 P		Göttliche Versenkung	15 P	15 P	
Heiltrank 1	5 P	5 P		Heiltrank 3	15 P	15 P	
Hitzeschutztrank	5 P	5 P		Immuntrank 2	15 P	15 P	
Lederhauttrank	5 P	5 P		Liebestrank	15 P	15 P	
Eisenhauttrank	10 P	10 P		Steinhauttrank	15 P	15 P	
Heiltrank 2	10 P	10 P		Berserkertrank	20 P	20 P	
Immuntrank 1	10 P	10 P		Immuntrank 3	20 P	20 P	
Magietrank	10 P	10 P		T. d. schnellen Heilung	30 P	30 P	
Schmerzunempf.trank	10 P	10 P					
Anti-Liebestrank	15 P	15 P					

Gifte:	MUK	MK	Bem.		MUK	MK	Bem.
Depressionsgift	5 P	5 P		Schlafgift	10 P	10 P	
Durstgift	5 P	5 P		Blindgift	15 P	15 P	
Hustengift	5 P	5 P		Satelitengift	15 P	15 P	
Lachgift	5 P	5 P		Schmerzgift	15 P	15 P	
Klebegift	5 P	5 P		Wahnsinnsgift	15 P	15 P	
Schadensgift leicht	5 P	5 P		Anti-Magie-Gift	20 P	20 P	
Übelkeitsgift	5 P	5 P		Behütergift	20 P	20 P	
Altersgift	10 P	10 P		Tödliches Gift	25 P	25 P	
Lähmungsgift	10 P	10 P					
Schadensgift schwer	10 P	10 P					

Alchemistische Mixturen:	MUK	MK	Bem.		MUK	MK	Bem.
Alchem. Feuerball	1	5 P	5 P	Sternenstaub	1	5 P	5 P
	2	10 P	10 P		2	10 P	10 P
	3	15 P	15 P				
Yokalsäure	15 P	15 P					
Goldleim	10 P	10 P					
Drachentränen	5 P	5 P					

Zauber/ Gebete:	MUK	MK	Schule.		MUK	MK	Schule.
Feuerfinger		5 P	Verschiedenes	Angst	--	5 P	Kampf
Licht 1		5 P	Verschiedenes	Mag. Geschoß 1	--	5 P	Kampf
Magie wahrnehmen		5 P	Verschiedenes	Verwirrung	--	5 P	Kampf
Rüstung reparieren		5 P	Verschiedenes	Waffe mag. Machen 1	--	5 P	Kampf
Schlösser öffnen 1		5 P	Verschiedenes	Windstoß	--	5 P	Kampf
Stille 1		5 P	Verschiedenes	Lähmung	--	10 P	Kampf
Alarm 1		10 P	Verschiedenes	Mag. Geschoß 2	--	10 P	Kampf
Licht 2		10 P	Verschiedenes	Rüstung	--	10 P	Kampf
Magische Suche		10 P	Verschiedenes	Schlaf	--	10 P	Kampf
Mit Toten sprechen		10 P	Verschiedenes	Blindheit	--	15 P	Kampf
Schlösser öffnen 2		10 P	Verschiedenes	Mag. Geschoß 3	--	15 P	Kampf
Schutzzauber 1		10 P	Verschiedenes	Schildbrecher	--	15 P	Kampf
Stille 2		10 P	Verschiedenes	Waffe mag. Machen 2	--	15 P	Kampf
Verriegeln 1		10 P	Verschiedenes	Mag. Geschoß 4	--	20 P	Kampf
Wahnsinn 1		10 P	Verschiedenes	Metall erhitzen	--	20 P	Kampf
Magie identifizieren		15 P	Verschiedenes	Antimagie 1	--	10 P	Antimagie
Mit Toten sprechen 2		15 P	Verschiedenes	Antimagie 2	--	15 P	Antimagie
Schutzzauber 2		15 P	Verschiedenes	Antimagie 3	--	20 P	Antimagie
Stille 2		15 P	Verschiedenes	Antimagie	--		Antimagie
Verriegeln 3		15 P	Verschiedenes	Antimagie	--		Antimagie
Wahnsinn 2		15 P	Verschiedenes	Heilung 1	--	5 P	Heilung
Artefakt herstellen 1		20 P	Verschiedenes	Gift neutralisieren 1	--	10 P	Heilung
Wahnsinn 3		20 P	Verschiedenes	Heilung 2	--	10 P	Heilung
Artefakt herstellen 2		75 P	Verschiedenes	Gift neutralisieren 2	--	15 P	Heilung
Schutz vor Untoten		5 P	Priesterspruch	Heilung 3	--	15 P	Heilung
Waffe weihen 1		10 P	Priesterspruch	Gift neutralisieren 3	--	20 P	Heilung
Untote vertreiben		15 P	Priesterspruch	Heilung 4	--	20 P	Heilung
Göttliche Eingebung		15 P	Priesterspruch	Wiederauferstehung	--	50 P	Heilung
Untote vernichten		15 P	Priesterspruch		--		
Waffe weihen 2		15 P	Priesterspruch		--		

Runen (lassen viele SLs nicht zu):	MUK	MK	Bem.		MUK	MK	Bem.
LO. Verzweiflung	--	5 P		WES. Vergessen	--	10 P	
NOG. Kraft	--	5 P		FUR. Wahnsinn	--	15 P	
SA: Furcht	--	5 P		PA. Schutz	--	15 P	
XU. Qual	--	5 P		VEN. Dunkelheit	--	15 P	
YI. Erlöschen	--	5 P		MAJ. Dauerhaftigkeit	--	20 P	
RO. Halten	--	10 P			--		

Sonstiges: