

RASSE _____	(Seite: _____)	
KULTUR _____	(Seite: _____)	
PROFESSION _____	(Seite: _____)	

EIGENSCHAFTEN

EIGENSCHAFTEN	MODIFIKATOR			Min.- WERT	▼
	Vor-/Nachteile ¹	Rasse	Kultur	Profession ²	Wert (GP) ³
MUT					
Klugheit					
Intuition					
Charisma					
Fingerfertigkeit					
Gewandtheit					
Konstitution					
Körperkraft					
Sozialstatus (max: ____)					
Summe GP Eigenschaften:					

Basiswerte

LEBENSENERGIE					
AUSDAUER					
ÄSTHETIK					
KARMAENERGIE					
MAGIERESISTENZ					

VORTEILE

	☐	☐	☐	
	☐	☐	☐	
	☐	☐	☐	
	☐	☐	☐	
	☐	☐	☐	
	☐	☐	☐	
	☐	☐	☐	
	☐	☐	☐	
	☐	☐	☐	
	☐	☐	☐	
	☐	☐	☐	
	☐	☐	☐	
	☐	☐	☐	
	☐	☐	☐	
	☐	☐	☐	
	☐	☐	☐	
	☐	☐	☐	
	☐	☐	☐	
	☐	☐	☐	
	☐	☐	☐	
	☐	☐	☐	
	☐	☐	☐	

Summe GP Vorteile:

Summe GP Rasse, Kultur, Profession, Eigenschaften, Vorteile:

ПАСПОРТ

Max. 50 GP; SE = Schlechte Eigenschaft (max. 30 GP)

[illegible]

Doppelt vergebene Vor-/Nachteile: falls in Punkten vergeben, dann aufaddieren oder gleichwertigen anderen Nachteil (z.B. bei Schlechten Eigenschaften) nehmen, bei Stufen nächst höhere Stufe (sofern möglich), in allen anderen Fällen werden entsprechend des Vor-/Nachteils viele GP frei und müssen für einen neuen Vor-/Nachteil (vorzugsweise empfohlen) verwendet werden.

SONDERFERTIGKEITEN

Kosten 1/50 der AP in GP; auch Rituale und Liturgien; VB = verbilligt

[illegible]

Summe Start-AP Sonderfertigkeiten:		
------------------------------------	--	--

Summe GP Sonderfertigkeiten:

¹ Vorteil *Herausragende Eigenschaft*, Nachteil *Miserable Eigenschaft*; analog für LeP, AsP, AuP, MR; GP-Kosten unter „Vorteile“ oder „Nachteile“ eintragen.

² Bei Eigenschaften Mindestwert laut Profession

³ Bei Eigenschaften die selbst verteilten Punkte (bis zu 100 GP), bei allen anderen die GP-Kosten des Vorteils, des Nachteils oder der Sonderfertigkeit.

Doppelt vergebene Sonderfertigkeiten: Bei SF mit Spezialisierung (z.B. Ortskenntnis) andere Spezialisierung wählen, sonst passende andere SF (gleichwertig) wählen. Falls SF einmal automatisch und einmal verbilligt, dann Verbilligung für passende, gleichwertige andere SF. Falls zweimal verbilligt, dann letztendlich nur ein Viertel der Kosten.

Unfähigkeiten: _____

[illegible]

⁷ Repräsentationen: Ach: Achaz-Kristallomanten, Bor: Borbaradianer, Dru: Druiden, Elf: Elfen, Geo: Geoden, Hex: Hexen, Mag: Gildenmagier, Sch: Schelme, Srl: Scharlatane.