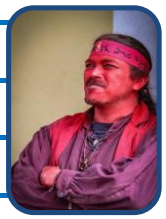
CODEX 3.0

VERSION 2024

SPIELER*IN
Jogi

Charakter:
Flamme

Beruf: Freier (Bürger*in)
Kleriker - Priester



Grundpunkte:		100
Vorteile:		-25
Nachteile:		35
	Summe:	110
Abenteuer		-54
Magie		-59
Wissen		-28
	Summe:	-141
Lifetage	3	15
Meister-Bonus:		0
ÜBERZÄHLIGE PUNKTE:		-16

VORTEILE:	Kosten:
Rang & Status (Seite 2)	0
Empathie mit Tieren	5
Ungewöhnlicher Hintergrund (Seite 2)	10
Gespür für Magie	10
Summe:	25

STÄRKE (S)	3
GESCHICK (G)	4
KLUGHEIT (K)	2
ESSENZ [E]	1
in Summe 10:	korrekt

LEBENSPUNKTE: 3
(bei S=1: **4 LP**, S=2 od. 3: **3 LP**, bei S= 4: **2 LP**)
zusätzliche LP 0

NACHTEILE: (negative Zahlen)	
Ehrlichkeit	-5
Fanatismus / Treibende Kraft	-10
Feindschaft 2.1 (stark/selten)	-10
Sozialer Nachteil 1.3 (lästig/häufig)	-10
maximal -50 (-80 inkl."Ausgeglichen") gestattet. Summe:	-35

ALCHEMIE-PUNKTE:	0
KARMA- PUNKTE	4
MAGIE-PUNKTE:	0

magische Lehre:
keine
Schulen & Zauberzugriff s.S.2

RÜSTUNG: =+TP:
(A): KEINE. Das ist eine DropDown-Leiste. Persönliche Rüstung (Seite 2, Zelle A123) eintragen. **0**

in Rüstung (gesamt): **3 (3)**

Nächste Fertigkeit / Talent / Zauber :
(= woran der Charakter gerade arbeitet, aber noch nicht alle Punkte hat)

ABENTEUER	Attribute:		Kosten	Summe:	Bereich
Rüstung I (Gambesson, Weiches Leder)	3	3	4	12	A
keine zusätzlichen Lebenspunkte	3	3	0	0	A

Lifes (vergangene Jahre: als Summe, Details 2. S.)	Tage:
eine Übersicht findet sich auf Seite 2	0
das erste Live / Larp darf schon eingerechnet werden ;)	3
(Live von FR - SO zählen in der Regel 3 LT)	

WAFFENFERTIGKEITEN	Attribute:		Kosten	Summe:	Bereich
Bastard-schwert (bis 135 cm)²	4	3	12	42	A
Summe:					54

(noch keine pers. Waffe) 3

diese Zellen werden bei Bedarf aktiviert.

MAGIE	Attribute:		Kosten	Summe:	Bereich	ANZAHL:	Erläuterungen & Hinweise
Magiepunkte:	1	1			M		
Glaubensaspekt 1 (Anzahl eintragen)	1	1	20	20	M	1	Teh´Masat
Heilige Weihe	1	1	20	20	M		
Zeremonienkunde 1	2	1	6	9	M		
zusätzliche Karmapunkte:	1	1	10	10	M	1	
Summe:							59

WISSEN, HANDWERK & HOBBY	Attribute:		Kosten	Summe:	Bereich	ANZAHL:	Erläuterungen & Hinweise
Lesen / Schreiben (pro Schrift)	2	2	4	8	W	1	Allgemein
Religionen (pro Kultur)	2	2	4	8	W	1	Teh´Masat
Erste Hilfe	4	2	4	12	W		
Summe:							28

Abenteuer (A)	54,0
Magie (M)	59,0
Wissen (W)	28,0

A&M: 113	Alle 3:
A&W: 82	141
M&W: 87	

angestrebte Meisterschaft:	Bereich(-e)	benötigte Punkte
„Priester“: M1, M2, M6, M8, W11	Magie	250

Meister-Fähigkeiten sind auf S.2 unter "Hobby-Meisterschaft" als Dropdown angeführt.

Rang & STATUS		GESINNUNG DES CHARAKTERS	
Freier (Bürger*in)	**0**	Gut (chaotisch)	Gutes Herz & Freier Geist. Sei Freundlich & Wohlwollend, lass Dich nicht durch Vorschriften abhalten.

GOLDLAND: Cives

Der Charakter zählt als Aussenweltler: Nein

erworbene Titel ohne Punktekosten (erspielt):

WICHTIG: die untenstehenden Infofelder und GP-Einträge gelten nur dann, wenn zuerst auf S.1 die entsprechenden Vor/Nachteile aktiv sind

Besondere Rüstung	**GP**	Schutz
KEINE. Das ist eine DropDown-Leiste. Persönliche Rüstung (Seite 2, Zelle A123) eintragen.	0	0
Besondere Waffe:	0	
Besondere Ausrüstung:	0	
Ungewöhnlicher Hintergrund	10	(gesamt)

MEISTERSCHAFT

HOBBY-MEISTERSCHAFT 1	M6: Zeremonienkunde 4
HOBBY-MEISTERSCHAFT 2	W11: Wissen um ... 4

Geprüfter MEISTER?: NEIN wenn ja - SL/Spiel:

Meisterprüfungs-BONUS (Wert= 0 GP):

Hobby-Meisterschaften düfen OHNE Meisterprüfung, bei ausreichendem Training in einem Bereich erlernt werden!

Persönliche Waffe (Meister, ²°°) 0

Reichtum **1 Silber, 3 Kupfer** Mit diesem Betrag startet dein CHA jedes Spiel!

wähle: Stufe 1 *nicht verbrauchtes Geld kannst du deinem Geldbeutel hinzufügen*

Bündelpaket Feuerhalbelementar:

Vorteile: Immun natürliches Feuer (20), Heilung per Feuerschaden 1 pro Zauberstufe (15), Sprache: Ignan = Feuer (5)

Nachteile: Wasser = Schmerz (-10), Wasser- & Kälte-Zauber = Effekt x 2 (-10), viel Wasser z.B. Kübel voll oder mehr = "auf Null!" (-10)

Nachteile (Allergien, Freunde, Feinde, Soziales):

Feindschaft: Torog Nai

Sozial: Freund des Lebens - nimmt von ALLEN Lebewesen zuerst mal NUR DAS BESTE an!

EIGENES WISSEN / HOBBY	L/M/S/sS	1. Attribut	2. Attribut	GP	SUMME	Beschreibung:	
					0		Hobby 1
					0		Hobby 2
					0		Hobby 3

Bisherige Lifes (chronologisch)	**LT**	**Datum**

LT bisher gesamt: 0 = +0 GP

Mitgeführte Ausrüstung, Notizen, Sonstige Infos:

Alchemie & Gifte

Zauber-1	**Zauber-2**	**Zauber-3 (U*/S)**	**Zauber-4 (S*)**
(Kam-1) Windstoß*	(Kam-2) Schutz vor Kampfmagie		
(Kam-1) Schwacher Feuerbolzen (2 TP)			

Geld des Charakters:	
GOLD	
SILBER	1
KUPFER	3

MAGISCHE LEHRE:

keine

bevorzugte Schule: Kampf

1. Gegenschule: Beherrschung

2. Gegenschule: Nekromantie

INFOS:

potentielle Gegenschulen:

Beherrschung, Erkenntnis, Nekromantie

Bard*in: spezialisiert auf:

andere Schule: