CODEX 3.0

VERSION 2024

SPIELER*IN: Jacky

Charakter: Eadha nic Ura nic Alhwen McGryffyd McDubh

Beruf: Freier (Bürger*in)

Fochloch Faith - Vessel of the gods

Grundpunkte:	100
Vorteile:	-20
Nachteile:	25
Summe:	105
Abenteuer	0
Magie	-103
Wissen	-16
Summe:	-119
Lifetage 3	15
Meister-Bonus:	0
ÜBERZÄHLIGE PUNKTE:	1

VORTEILE:	Kosten:
Rang & Status (Seite 2)	0
Empathie mit Tieren	5
Sechster Sinn	15
Summe:	20

NACHTEILE: (negative Zahlen)	
Sucht 2.3 (stark/häufig)	-20
Phobie 1.2 (lästig/manchmal)	-5
maximal -50 (-80 inkl."Ausgeglichen") gestattet. 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

ALCHEMIE-PUNKTE:	0
KARMA- PUNKTE	0
MAGIE-PUNKTE:	8

magische Lehre: **Spezialist**

Schule & Gegenschulen 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
keine zusätzlichen Lebenspunkte	3	3	0	0	A

WAFFENFERTIGKEITEN	Attribute:		Kosten	Summe:	Bereich
				Summe:	0

(noch keine pers. Waffe) 3

MAGIE	Attribute:		Kosten	Summe:	Bereich
Magiepunkte:	1	1	16	16	M
Zauberspruch 1	1	1	6	24	M
Zauberspruch 2	1	1	12	12	M
Zauberspruch 3 (Spezialist ODER Meister, M3)	1	1	18	18	M
Blutmagie	2	1	8	12	M
Ritualkunde 1	2	1	6	9	M
Magietheorie	2	2	6	12	M
				Summe:	103

diese Zellen werden bei Bedarf aktiviert.

ANZAHL:	8
ANZAHL:	4
	1
	1

Erläuterungen & Hinweise

WISSEN, HANDWERK & HOBBY	Attribute:		Kosten	Summe:	Bereich
Pflanzenkunde 1 (1/3)	2	2	4	8	W
Lesen / Schreiben (pro Schrift)	2	2	4	8	W
				Summe:	16

Ogham

Abenteuer (A)	0,0
Magie (M)	103,0
Wissen (W)	16,0

A&M: 103	Alle 3:
A&W: 16	119
M&W: 119	

angestrebte Meisterschaft:	Bereich(-e)	benötigte Punkte
„Ritualist“: M2, M5, M8, W3, 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 (neutral)	Gib Dein Bestes. Hilf ungefragt, Kooperiere, Vermittle wo nötig.

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	0	(gesamt)

MEISTERSCHAFT

HOBBY-MEISTERSCHAFT 1

HOBBY-MEISTERSCHAFT 2

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*

Nachteile (Allergien, Freunde, Feinde, Soziales):

Sucht: Kräuter & Pilze … Tabak Pfeiferl für die Nerven und zum Abschwächung der permanenten Visionen ;)

Phobie: Fomori

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:

2 x Pilze aus der Anderswelt von meinem allerliebsten und schönsten Redcap

(der geile Shit aus der Anderswelt - Wirkung unbekannt, aber sicher geil)

Alchemie & Gifte

Zauber-1	**Zauber-2**	**Zauber-3 (U*/S)**	**Zauber-4 (S*)**
(Nat-1) Tiersprache	(Erk-2) Kleines Orakel (KR)	(Erk-3) Großes Orakel (KR)	
(Nat-1) Astralsicht			
(Erk-1) Entdecke Magie			
(Nek-1) Schockgriff (-1 LP)			

Geld des Charakters:	
GOLD	
SILBER	1
KUPFER	3

MAGISCHE LEHRE:

Spezialist

bevorzugte Schule: Erkenntnis

1. Gegenschule: Dämonologie

2. Gegenschule: Schutz

INFOS:

potentielle Gegenschulen:

Dämonologie, Natur, Schutz

Bard*in: spezialisiert auf:

andere Schule: