Name
Rasse
Kultur
Profession

Charakterdokumente

www.lippo-design.de

Version 5.0

Geschlecht	☐ m ☐ w	Haarfarbe	GP-Startwert
Alter	Götterläufe	Augenfarbe	Sozialstatus
Größe	Schritt	Geburtstag	Stufe
Gewicht	Stein	Geburtsort	Glauben

Vor- & Nachteile		

Eigenschaften	Basis	Aktuell
Mut		
Klugheit		
Intuition		
Charisma		
Fingerfertigkeit		
Gewandtheit		
Konstitution		
Körperkraft		

Schlechte Eigenschaften	Wert

Basis-Werte	=	≈
AT-Basis (MU+GE+KK)/5		
PA-Basis (IN+GE+KK)/5		
FK-Basis (IN+FF+KK)/5		
INI-Basis (MU+MU+IN+GE)/5		

LE	Basis (KO+KO+KK)/2	+ Modifikator	+ Vor/Nachteile	+ Zukauf (KO/2)	= Maximum	- pLeP	= Aktuell			
AU	Basis (MU+KO+GE)/2	+ Modifikator	+ Vor/Nachteile	+ Zukauf (2xKO)	= Maximum	- pAuP	= Aktuell			
KE	Basis (24 oder 12)	+ Modifikator	+ SF: Karmalqueste	+ Zukauf (IN)	= Maximum	- pKaP	= Aktuell			
AE	Basis (MU+IN+CH)/2	+ Modifikator	+ Vor/Nacht.	+ SF	+ Zukauf (CH)	= Maximum	- pAsP	= Aktuell		
MR	Basis (MU+KL+KO)/5	+ Modifikator	+ Vor/Nacht.	+ SF	= Aktuell					

Energien	max.	aktuell
Lebensenergie		
Ausdauer		
Astralenergie		
Karmaenergie		

Erfahrungspunkte															
EP (gesammelt)															
- EP (verbraucht)															
= EP (frei)															
EP	0	100	300	600	1000	1500	2100	2800	3600	4500	5500	6600	7800	9100	10500
Stufe	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15

Notizen & Ergänzungen

Mit flinken Fingern!

MU:	KL:	IN:	CH:	FF:	GE:	KO:	KK:	BE:

Metatalente & Gaben (G)		TaW	Sonderfertigkeiten & Talentspezialisierungen
	(/ /)		
	(/ /)		
	(/ /)		
	(/ /)		
	(/ /)		
	(/ /)		
	(/ /)		

Kampftechniken				
Nahkampftechniken		eBE	AT / PA	TaW
Dolche	D	-1	/	
Hiebwaffen	D	-4	/	
Raufen	C	BE	/	
Säbel	D	-2	/	
			/	
			/	
			/	
			/	
			/	
			/	
			/	
Fernkampftechniken		eBE	FK	TaW
Wurfmesser	C	-3		

Körperliche Talente (D)		eBE	TaW
Klettern	(MU/GE/KK)	x2	
Körperbeherrschung	(MU/IN/GE)	x2	
Schleichen	(MU/IN/GE)	BE	
Schwimmen	(GE/KO/KK)	x2	
Selbstbeherrschung	(MU/KO/KK)	-	
Sich Verstecken	(MU/IN/GE)	-2	
Singen	(IN/CH/KO)	-3	
Sinnesschärfe	(KL/IN/IN)	-	
Tanzen	(CH/GE/GE)	x2	
Zechen	(IN/KO/KK)	-	
	(/ /)		
	(/ /)		
	(/ /)		
	(/ /)		
	(/ /)		

Gesellschaftliche Talente (B)		TaW
Menschenkenntnis	(KL/IN/CH)	
Überreden	(MU/IN/CH)	
	(/ /)	
	(/ /)	
	(/ /)	
	(/ /)	
	(/ /)	
	(/ /)	

Natur-Talente (B)		TaW
Fährtensuchen	(KL/IN/KO)	
Orientierung	(KL/IN/IN)	
Wildnisleben	(IN/GE/KO)	
	(/ /)	
	(/ /)	
	(/ /)	
	(/ /)	
	(/ /)	

Wissenstalente (B)		TaW
Götter / Kulte	(KL/KL/IN)	
Rechnen	(KL/KL/IN)	
Sagen / Legenden	(KL/IN/CH)	
	(/ /)	
	(/ /)	
	(/ /)	
	(/ /)	
	(/ /)	
	(/ /)	
	(/ /)	
	(/ /)	
	(/ /)	
	(/ /)	
	(/ /)	
	(/ /)	
	(/ /)	
	(/ /)	
	(/ /)	
	(/ /)	

Sprachen & Schriften (A)	Komp.	TaW

Handwerkliche Talente (B)		TaW
Heilkunde Wunden	(KL/CH/FF)	
Holzbearbeitung	(KL/FF/KK)	
Kochen	(KL/IN/FF)	
Lederarbeiten	(KL/FF/FF)	
Malen / Zeichnen	(KL/IN/FF)	
Schneidern	(KL/FF/FF)	
	(/ /)	
	(/ /)	
	(/ /)	
	(/ /)	
	(/ /)	
	(/ /)	
	(/ /)	
	(/ /)	
	(/ /)	
	(/ /)	
	(/ /)	
	(/ /)	
	(/ /)	

Mit blitzenden Klingen!

INI-Basis	BE	Sonderfertigkeiten	**Initiative** + w6 + Mod.
	- +	○ Kampfgespür (+2) ○ Kampfreflexe (+4)	=

PA-Basis	BE	Sonderfertigkeiten	**Ausweichen**
	- +	○ Ausweichen I (+3) ○ Ausweichen II (+3) ○ Ausweichen III (+3)	=

Behinderung durch Rüstung	
Kopf x 2 =	Brust x 4 =
Bauch x 2 =	Rücken x 4 =
L-Arm x 1 =	R-Arm x 1 =
L-Bein x 2 =	R-Bein x 2 =
Gesamt =	: 20 =
Rüstungsgewöhnung ○ I ○ II ○ III	
Gesamt-RS :	Gesamt-BE :

Rüstungsstücke

Zonenrüstung	Zufall	RS	I. / II. Wunde	III. Wunde
Kopf	19 - 20		○ ○ : MU, KL, IN, INI je -2	○ : 2W6 SP; BW; BV
Brust	16 - 18		○ ○ : AT, PA, KO, KK je -1; W6 SP	○ : BW; BV
Rücken	15		○ ○ : AT, PA, KO, KK je -1; W6 SP	○ : BW; BV
Arm (Schwert)	9,11,13		○ ○ : AT, PA, KK, FF je -2	○ : Arm handlungsunfähig
Arm (frei*)	10,12,14		○ ○ : AT, PA, KK, FF je -2	○ : Arm handlungsunfähig
Bauch	7 - 8		○ ○ : AT, PA, KO, KK, GS, INI -2; W6 SP	○ : BW; BV
Bein (rechts)	2,4,6		○ ○ : AT, PA, GE, INI je -2; GS -1	○ : Sturz; kampfunfähig
Bein (links)	1,3,5		○ ○ : AT, PA, GE, INI je -2; GS -1	○ : Sturz; kampfunfähig
BW = W20 KR bewusstlos; BV = je KR 1 SP durch Blutverlust; *Schildträger : 10 = Bein (links), 12 = Rücken, 14 = Kopf				

Waffenloser Kampf	TP/KK	eBE	AT	PA	eAT	ePA	TP (A)
Raufen	10/3	BE	( )	( )	( )	( )	
Ringen	10/3	BE	( )	( )	( )	( )	

Nahkampfwaffen	INI	DK	TP/KK	WM	eBE	AT	PA	eAT	ePA	TP	BF		
			/	/		( )	( )	( )	( )				
			/	/		( )	( )	( )	( )				
			/	/		( )	( )	( )	( )				
			/	/		( )	( )	( )	( )				
			/	/		( )	( )	( )	( )				

Schilde/Parierwaffen	INI	WM	PA	Bruchfaktor						○ Linkhand (PA+1)
										○ Schildkampf I (PA+2)/ ○ II (PA+3)
										○ Parierwaffen I / ○ II

Fernkampfwaffen	Entfernungen	TP/Entfernung	NLZ	eBE	FK	eFK	TP
	/ / / /	/ / / /			( )	( )	
	/ / / /	/ / / /			( )	( )	
	/ / / /	/ / / /			( )	( )	

Munition	Anmerkungen	Anzahl									

Sonderfertigkeiten des Kampfes	Seite

Ausrüstung, Vermögen & Kleidung

Schmuck und Kleidung

Anzahl	**Gegenstand**	Anmerkungen
X		
X		
X		
X		
X		
X		
X		
X		
X		
X		
X		
X		
X		
X		
X		
X		
X		
X		
X		
X		
X		
X		
X		
X		
X		

Rationen / Portionen										**Proviant / Tränke**	Anmerkungen

Vermögen														(1 D = 10 S = 100 H = 1000 K)							
Dukaten																					
Silbertaler																					
Heller																					
Kreuzer																					

Zauberei & Hexenwerk

MU:	KL:	IN:	CH:	FF:	GE:	KO:	KK:	MR:

Zauber	Komp.	Anmerkungen	Seite	ZfW	
(/ /)					
(/ /)					
(/ /)					
(/ /)					
(/ /)					
(/ /)					
(/ /)					
(/ /)					
(/ /)					
(/ /)					
(/ /)					
(/ /)					
(/ /)					
(/ /)					
(/ /)					
(/ /)					
(/ /)					
(/ /)					
(/ /)					
(/ /)					
(/ /)					
(/ /)					
(/ /)					
(/ /)					
(/ /)					
(/ /)					
(/ /)					
(/ /)					
(/ /)					
(/ /)					
(/ /)					
(/ /)					
(/ /)					
(/ /)					
(/ /)					
(/ /)					
(/ /)					
(/ /)					

Sonderfertigkeiten der Magie	Seite

Götter & Kulte

MU:	KL:	IN:	CH:	FF:	GE:	KO:	KK:	MR:

Sonderfertigkeiten der Kirchen/Kulte	Seite

Liturgien		Grad	Anmerkungen	Seite
Mirakel		I	Talent bzw. Eigenschaft steigt um 5 + LkP*/2	S. 26
○ Eidsegen	(Praios)	I	Ein geleisteter Eid wird sinngemäß gesegnet	S. 93
○ Feuersegen	(Ingrimm)	I	Flammenfinger oder Schutz z.B. eines Lagerfeuers	S. 95
○ Geburtssegen	(Tsa)	I	Schutz von Neugeborenen vor Dämonen, Kobolden, etc.	S. 96
○ Glückssegen	(Phex)	I	Vorteil Glück für eine Probe auf göttergefälliges Talent	S. 97
○ Grabsegen	(Boron)	I	Schutz des Grabes vor Grabräubern & unheiligen Wesen	S. 97
○ Harmoniesegen	(Rahja)	I	Proben auf MU, CH, IN um LkP*/2 erleichtert	S. 99
○ Heilungssegen	(Peraine)	I	Patient erhält 5 + LkP*/2 LE zurück	S. 99
○ Märtyrersegen	(Firun)	I	Selbstbeherrschung erhöht um 5 + LkP*	S. 102
○ Schutzsegen	(Rondra)	I	Schutz vor einer Art von unheiligen Kreaturen	S. 108
○ Speisesegen	(Travia)	I	Reinigt Nahrung für LkW Personen von Dreck & Fäulnis	S. 110
○ Tranksegen	(Efferd)	I	Reinigt Flüssigkeiten für LkW Personen von Dreck & Fäulnis	S. 111
○ Weisheitssegen	(Hesinde)	I	IN und KL steigen insgesamt um LkP*/2; MR steigt um LkP*/4	S. 114

Notizen, Paktinformationen, ...

Mirakelprobe (S. 27)			
Mirakelprobe		(MU/IN/CH)	
Grad I	5 KaP		-
Grad II	10 KaP		+2
Grad III	15 KaP		+4
Grad IV	20 KaP		+6
Grad V	25 KaP	(1 pKaP)	+8
Grad VI	30 KaP	(3 pKaP)	+10

Ritualprobe (S.118)			
Geister rufen		(MU/IN/CH)	
Geister bannen		(MU/CH/KK)	
Geister binden		(KL/IN/CH)	
Geister aufnehmen		(MU/IN/KO)	
Grad I	1w AsP		-
Grad II	2w AsP		+2
Grad III	3w AsP		+4
Grad IV	4w AsP		+6
Grad V	5w AsP	(1/10 pAsP)	+8
Grad VI	6w AsP	(1/10 pAsP)	+10