

PSICRYSTAL

Crystal Name

PERSONALITY

- ☐ Artiste
 - ☐ Bully
 - ☐ Coward
 - ☐ Friendly
 - ☐ Hero
 - ☐ Liar
 - ☐ Meticulous
 - ☐ Nimble
 - ☐ Observant
 - ☐ Poised
 - ☐ Resolved
 - ☐ Sage
 - ☐ Single-minded
 - ☐ Sneaky
 - ☐ Sympathetic
 - ☐

ATTRIBUTSWERTE

	Attributs- wert		Attributs- modifikator	Temp. Bonus
ST	_____		ST	_____
KO	_____		KO	_____
GE	_____	INT Bonus	GE	_____
IN	_____	<div style="border: 1px dashed black; width: 100px; height: 40px; display: flex; align-items: center; justify-content: center;">INT Bonus</div>	IN	_____
WE	_____		WE	_____
CH	_____		CH	_____

$$\text{Attributsmodifikator} = (\text{Attributswert} - 10) \div 2$$

PSICRYSTAL

Owner's Level	Granted Abilities	Natürliche Rüstung	INT Bonus
	Alertness * Improved Evasion Self-propulsion Shared Powers Sighted Telepathic Link		
1	<input type="checkbox"/>	+0	+0
3	<input type="checkbox"/> Deliver Touch Powers	+1	+1
5	<input type="checkbox"/> Telepathic Speech	+2	+2
7		+3	+3
9	<input type="checkbox"/> Flight	+4	+4
11	<input type="checkbox"/> Power Resistance	+5	+5
13	<input type="checkbox"/> Sight Link	+6	+6
15	<input type="checkbox"/> Channel Power	+7	+7
17		+8	+8
19		+9	+9
* Applies to owner when within 5 ft			

FERTIGKEITEN

	Ungeübt	Fertigkeits- bonus	Owner's Ranks	Sonstiges
Schätzen			IN	
Autohypnosis	■		WE	
Balance	■		GE	
Disguise	■		CH	
Klettern	■		GE	+8
Konzentration	■		KO	
Decipher Script			IN	
Diplomatie	■		CH	
Mechanismus ausschalten			IN	
Verkleiden	■		CH	
Entfesselungskunst	■		GE	
Forgery	■		IN	
Gather Information	■		CH	
Mit Tieren umgehen			CH	
Heilkunde	■		WE	
Hide	■		GE	
Einschüchtern	■		CH	
Jump	■		ST	
Listen	■		WE	
Move Silently	■		GE	
Open Lock			GE	
Psicraft			IN	
Reiten	■		GE	
Search	■		IN	
Motiv erkennen	■		WE	
Fingerfertigkeit			GE	
Zauberkunde			IN	
Spot	■		WE	
Survival	■		WE	
Spuren folgen	Geübt	Überlebenskunst		
Schwimmen	■		ST	
Tumble			GE	
Use Magic Device			CH	
Use Psionic Device			CH	
Use Rope	■		GE	
Knowledge: Psionics			IN	
	□			
	□			

GESUNDHEIT

TREFFERPUNKTEerletzungen

TP		TP
----	--	----

KAMPF

GRUNDANGRIFF Temp. AngriffTemp. Schaden

+

+

INITIATIVE BONUS	with Self-propulsion: Basic Speed	with Flight: Fliegend
INIT	30 m 6 Fe	50 m 10 Fe

GRAPPLE BONUS

 = Grundangriff + **ST -12** +

RETTUNGSWÜRFE

	Owner's	
	Base Save Sonstiges	Temp.
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		
17		
18		
19		
20		
21		
22		
23		
24		
25		
26		
27		
28		
29		
30		
31		
32		
33		
34		
35		
36		
37		
38		
39		
40		
41		
42		
43		
44		
45		
46		
47		
48		
49		
50		
51		
52		
53		
54		
55		
56		
57		
58		
59		
60		
61		
62		
63		
64		
65		
66		
67		
68		
69		
70		
71		
72		
73		
74		
75		
76		
77		
78		
79		
80		
81		
82		
83		
84		
85		
86		
87		
88		
89		
90		
91		
92		
93		
94		
95		
96		
97		
98		
99		
100		

ZÄHIGKEIT SAVE

ZÄH = KO + +

REFLEX SAVE

REF = GE + +

WILLEN RETTUNGSWURF

WILL = WE + +

- ☐ Entrinnen ☐ Verbessertes Entrinnen ☐ Fallens-
Ausdauer Entrinnen gespür

EFFEKTE

ANGRIFFE

Reichweite	ANGRIFFSBONUS	Schaden	Kritisch
m Fe			

Reichweite	ANGRIFFSBONUS	Schaden	Kritisch
m Fe			

Reichweite	ANGRIFFSBONUS	Schaden	Kritisch
m Fe			

RÜSTUNG

RÜSTUNGSKLASSE	Natürliche Rüstung	Größen- modifikator	Misc Modifizier
----------------	-----------------------	------------------------	--------------------

$$\boxed{\text{RK}} = 10 + \text{GE} + \quad + 4 +$$

AUF DEM FALSCHEN FUSS RÜSTUNGSKLASSE

RK = 10 / + + 4 +

BERÜHRUNG RÜSTUNGSKLASSE
RK = 10 + GE / + 4 +

Temp. RK	Power Resistance	Schadensreduzierung
RK	/	

KAMPFFÄHIGKEITEN
