

PSICRYSTAL

Crystal Name

PERSÖNLICHKEIT

- | | |
|-------------------------------------|---------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Artiste | <input type="checkbox"/> Observant |
| <input type="checkbox"/> Bully | <input type="checkbox"/> Selbstsicher |
| <input type="checkbox"/> Feigling | <input type="checkbox"/> Resolved |
| <input type="checkbox"/> Friendly | <input type="checkbox"/> Weise |
| <input type="checkbox"/> Held | <input type="checkbox"/> Zielstrebig |
| <input type="checkbox"/> Lügner | <input type="checkbox"/> hinterhältig |
| <input type="checkbox"/> Sorgfältig | <input type="checkbox"/> Sympathetic |
| <input type="checkbox"/> Nimble | <input type="checkbox"/> |

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
1	Alertness * Improved Evasion Self-propulsion Shared Powers Sighted Telepathic Link	+0	+0
3	Deliver Touch Powers	+1	+1
5	Telepathic Speech	+2	+2
7		+3	+3
9	Flight	+4	+4
11	Power Resistance	+5	+5
13	Sight Link	+6	+6
15	Channel Power	+7	+7
17		+8	+8
19		+9	+9

*** Applies to owner when within 5 ft**

FERTIGKEITEN

	Ungeübt	Fertigkeits- bonus	Owner's Ranks	Sonst. Mod.
Schätzen			IN	
Autohypnose	■		WE	
Balancieren	■		GE	
Bluffen	■		CH	
Klettern	■		GE	+8
Konzentration	■		KO	
Schriftzeichen entschlüsseln			IN	
Diplomatie	■		CH	
Mechanismus ausschalten			IN	
Verkleiden	■		CH	
Entfesselungskunst	■		GE	
Fälschen	■		IN	
Informationen sammeln	■		CH	
Mit Tieren umgehen			CH	
Heilkunde	■		WE	
Verstecken	■		GE	
Einschüchtern	■		CH	
Springen	■		ST	
Lauschen	■		WE	
Leise bewegen	■		GE	
Schlösser öffnen			GE	
Psicraft			IN	
Reiten	■		GE	
Suchen	■		IN	
Motiv erkennen	■		WE	
Fingerfertigkeit			GE	
Zauberkunde			IN	
Entdecken	■		WE	
Survival	■		WE	
Spuren lesen	■		GE	
Spuren lesen Geübt			ÜBERLEBENSKUNST	
Schwimmen	■		ST	
Turnen			GE	
Magische Gegenstände benutzen			CH	
Use Psionic Device			CH	
Seil benutzen	■		GE	
Knowledge: Psionics			IN	
	□			
	□			

GESUNDHEIT

TREFFERPUNKTEerletzungen

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

KAMPF

ANGRIFFE

GRUNDWERTE ANGRIF Temp. Schaden

+

+

INITIATIVE BONUS

with Self-propulsion:
Basic Speed

with Flight:
Fliegend

	Basic Speed	Freight
INIT	30 m 6 Fe	50 m 10 Fe

RINGKAMPE

BONUS = Grundgriff + ST - 12 +

Größen-
modifikationst Mod

BONUS **BONUS** Grundangriff + **ST** -12 +

RETTUNGSWÜRFE

Owner's	Base	Save	Const.	Mod.	Temp.
---------	------	------	--------	------	-------

ZÄHIGKEIT SAVE

$$\boxed{\text{ZÄH}} = \text{KO} + \quad + \quad \boxed{\phantom{\text{ZÄH}}}$$

REFLEX SAVE

$$\boxed{\text{REF}} = \boxed{\text{GE}} + \boxed{} + \boxed{}$$

WILLEN RETTUNGSWURF

$$\boxed{\text{WIL}} = \text{WE} + \quad + \quad \boxed{}$$

- ☐ Entrinnen ☐ Verbessertes Entrinnen ☐ Fallenspur
☐ Ausdauer

EFFEKTE

[illegible]

FÄHIGKEITEN IM KAMPE

[illegible]