M.A.G.U.S. karakterlap és kitöltési útmutató

a 25 éves jubileum tiszteletére

Útmutató a Krónikák.hu Jubileumi M.A.G.U.S. Karakterlapjának kitöltéséhez

Kedves Játékos, ahány ízlés, annyi féle karakterlap létezik: mindenki igényeit egyszerre kielégíteni lehetetlen. A M.A.G.U.S. szerepjáték 25 éves születésnapjára készítettünk egy kétoldalas karakterlapot. Az alábbiakban útmutatást adunk, mi miként javasoljuk használni. Ha valamit máshova, másként szeretnél írni, ám tedd, de tartsd szem előtt a legfontosabbat, miszerint minél hamarabb meg kell találnod a keresett értékeket, hogy ha a Kalandmestered kérdezi vagy neked van szükséged rá bármilyen okból.

A karakterlapot **Komattre** és **Gulandro** állította össze, s több kalandmester-játékos véleményét is figyelembe vették, hogy tükrözzön valamit a két és fél évtizedes tapasztalatból, s amellett, hogy esztétikus legyen, mégis nyújtson mindenkinek valami új élményt is a használatával. Igyekeztünk, hogy a karakterlapon a karakteralkotás, de még inkább a játékban zajló események logikája mentén építsük fel azt a gondolati teret, amelyet használni fogsz. Ez alapján a legfontosabb, hogy a két oldal közötti elsőt a STATIKUS értékeknek, míg a másodikat a DINAMIKUS értékeknek szántuk elsősorban.

1. (Statikus) oldal I. Régió: *a karakter háttere és személyisége*

Név: a pergamenszalagra feljegyezheted karaktered nevét, nemesi előtagját és hívójelét, becenevét is. Érdemes NYOMTATOTT NAGYBETŰVEL írni, hogy elkerüld azokat a kényelmetlen helyzeteket, hogy játékostársaid esetleg rosszul jegyezzék meg és egy fontos pillanat hevében kizökkenjenek/kizökkentsenek a hangulatból azzal, hogy másképp utalnak rád.

Kor: a karaktered kora, az Yneven töltött esztendőinek száma ÉS a fajának megfelelő korkategória (ld. szabálykönyv) megjelölése. **Ne felejtsd el, hogy a kategóriákba való belépéssel Tulajdonságaid értéke is változhat a hosszú, kalandozással töltött évek során!**

Kaszt: karaktered főkasztja / alkasztja / alapkasztja / presztízskasztja / belsőkasztja a törvénykönyvek alapján. **Érdemes minden ismert kategóriát megjelölni, mert más szabályok vonatkozhatnak rá!**

Faj: Ynev világán rengeteg formája van az életnek, valamivel kevesebb értelmes lény lakja és még (sokkal) kevesebb ezek közül, amelyik kalandozásra adja a fejét és így játszhatóvá válik.

Vallás: elsősorban egy olyan istent kell megjelölni, akire a karakter maga patrónusként tekint. Yneven az istenek hatalma kézzelfogható, ami majd minden halandót választásra kényszerít közülük, sokszor még születésük előtt. Ha nem sikerült választani, akkor érdemes azt a tágabban vett hitvilágot/panteont megjelölni, amit a karakter feltétel nélkül tisztel. Ha ez sem sikerül, válassz egy olyan filozófiai irányzatot, amelyet a karaktered őszintén tud követni. Ebben az esetben azonban óvakodj az istenektől és ne csodálkozz, ha a leghűségesebb pap bajtársad is csak a fejét csóválja, mikor gyógyításra lenne szükséged tőle és patrónusától.

Származás: bár sokfelé sodorja a karaktert mindaz, ami a kalandozók életével együtt jár, mégis van olyan kultúra, amelyik a legmélyebben hatott rá, és amit leginkább sajátjának érezhet, még akkor is, hogy ha esetleg nem született bele. Az alapján, hogy itt mit választ a karakter, megkapja a hozzá tartozó **Kultúraismeret Képzettséget Mf-on** és az adott környezethez tartozó **Nyelvismeretet 5. fokon, mint anyanyelvét**.

Csillagjegy: a játékosnak van lehetősége választani egyet az ynevi égboltot beborító nevezetes konstellációk közül, amelyek (egyesek szerint) kijelölik sorsának alakulását, bizonyos jellemvonásait és a szerepet, amit ezen életében eljátszik. A választható csillagjegyek: **Áspiskígyó, Déli Tőr, Délsarok, Démon Szeme, Diss Tüze, Egyszarvú, Elátkozott Utas, Gyémánt, Holló, Igazak Menedéke, Karakka, Kék Vadon, Lailat, Lámpásemelő, Lándzsa, Mantikor, Orkölő, Rusenor Trónusa, Sárkánygerinc, Vérgyűrű.**

Rend/Iskola: túl a kaszt által meghatározott kereteken ebben a szekcióban lehet mélyebben, pontosabban megjelölni hol, milyen képzésben, klánban, szervezetben vagy melyik magányos mesternél sajátította és mélyítette el tudását a karakter. **Fontos figyelni arra legalább csapat szinten, hogy bizonyos Rend/Iskola ellentétes, vagy egyenesen ellenséges másokéval.** Összeszokott csapatoknál ez okozhat szükségtelen feszültségeket, de adott esetben (és igények mellett) érdekes szerepjátékos kihívásokat is teremthet. Játék előtt erről mindenképp érdemes társaiddal egy hullámhosszra kerülni. Itt érdemes megjegyezni azt is, ha esetleg valaki a Rend/Iskola megjelölése ellenére RENEGÁT lett.

Rang: Ynev különös világán különböző korok, civilizációk és kultúrák léteznek egymással párhuzamosan és összeérve, amelyek adott esetben bonyolult és szigorú társadalmi rendszereket alkotnak (pl. toroni kasztrendszer). Az ilyen helyekről származó karakternek élet-halál kérdése, hogy tudja, hol helyezkedik el és hová is tartozik. Esetleg születése jogán birtokol kiemelt státuszt és előnyöket (pl. nemesi vér), vagy sokkal misztikusabb úton lett kiválasztva bizonyos szerep betöltésére (pl. amundoknál a hatnebek). Ezek szociális és játékrendszeri módon is befolyásolhatják a karaktered milyenségét.

Csapat: a játékos karakterek egy különálló társadalmi osztályba tartoznak, ami a kontinensen szinte minden kultúrában és országban ismert. Ők a kalandozók, akik felülemelkednek származásuk, vallásuk és neveltetésük gátjain, hogy a hétköznapi halandók számára felfoghatatlan tetteket hajtsanak végre. Látszólag sokszor nem különböznek sokban a világot járó milliónyi zsoldostól és kalandortól, mégis többek annál. Társulásaikat, amelyekben közösen indulnak kalandjaikra vagy csak egy-egy feladatra kalandozócsapatnak nevezik, és külön nevekkel illetik. Híres csapatok kötődnek világmegváltó küldetések sikeréhez vagy éppen bukásához (például a Manifesztáció fegyverzetének megszerzésére és elpusztítására indult csapat neve **Ibarai Ötök** volt, a Fekete Dalnok kiszabadításra indultak pedig a **Bátrak Karavánjaként** maradtak fent az utókornak). A játékosoknak is van módjuk elnevezni csapatukat, hogy aztán tetteikkel maguk is legendákká váljanak (pl. **Sivatag Rózsái, Négy Kóborló, Maradék, Slae-Yeorth, Pénzverők** és sok más kompánia). Egy kalandozó életútja során több csapathoz is tartozhat.

Falka: felhajtónak nevezzük azokat a karizmatikus, befolyásos és kiterjedt kapcsolatokkal rendelkező személyeket, akikhez sokszor befutnak a megbízások, felkérések és a lehetséges küldetések. Ők választják ki vagy keresik fel aztán ismeretségi körükből azokat, akikről úgy gondolják, a legalkalmasabbak a feladatra (ilyen például az erioni Ricaro, a délvidéki Hatalmas, és a pyarroni H'Lagoon). Az ilyen felhajtók holdudvarát és az abba tartozó kalandozók egységét nevezzük falkának, melyek közül több nevezetes is létezik (pl. a **Caedoni** falka, az egykori szín- és zsoldostársulat **Halandók** néven, a délvidéki **Ezüst Rend** és az északi **Filozófusok** jelenleg). Hogyha a karakter úgy érzi elkötelezett egyik Falka iránt, és előszeretettel fogad el tőlük megbízásokat, jó kapcsolatot épített már ki tagjaival, akkor felírhatja karakterlapjára azt.

Jelmondat: mondják, mikor olyan kihívásokkal szembesülnek a halandók, mint a kalandozók legtöbbje nap mint nap, kikristályosodik a számukra legfontosabb. Akár életútjuk közben találnak rá maguk igazságára, akár oktatásuk közben nevelik beléjük, egy költeményből idéznek, esetleg nemesi házuk jelmondatát teszik magukévá és hirdetik tetteikkel, lehet olyan gondolat, amire rátekintve a karakterlapon pontosan tudja, mit kell tennie az adott helyzetben, hogy hű maradjon önmagához. (Néhány példa: **„Sohasem felejtünk, sohasem bocsátunk."** – az Ikrek fejvadászainak jelmondata, **„A holtakat, mint a múltat, el kell temetni; nem túl mélyre persze, mert bármikor szükség lehet rájuk."** – Alyr Arkhon mondása, **„Nem győzni jöttünk, hanem pusztítani!"** – Kyria legendás pusztítóinak jelmondata, **„Harcolj büszkén, halj meg becsülettel!"** – a sempyer-i Haragszentek jelmondata, **„A fegyver nem, csak a vele szerzett dicsőség örök."** – el Sobira emírjeinek jelmondata, **„Az áldozat lészen diadalmunk"** – Davalon címerén álló jelmondat).

Szint: a játékos karakterének játéktechnikai szintje. Váltott- vagy Ikerkaszt esetén jelölni kell, melyik kaszthoz melyik szint tartozik.

Jellem: a M.A.G.U.S. rendszerében használt Élet-Rend-Káosz-Halál jellemek variációi, ahogy a törvénykönyvben megfogalmazásra kerültek (esetlegesen a hozzájuk tartozó lény megjelölésével együtt).

1. (Statikus) oldal II. Régió: *a karakter tulajdonságai és százalékos szakértelmei*

A jubileumi karakterlapunkon egy új, grafikus módot választottunk a tulajdonságok felvezetésére és könyvelésére. A kördiagramon megtaláljátok mind a tíz, jelenleg is használatban lévő **Tulajdonságot**, amelyekhez 10-től 18-ig számokat rendeltünk hozzá. Kedvetek szerint karikázással vagy satírozással jelöljétek be melyik tulajdonsághoz milyen érték is tartozik, hogy a végén vizuálisan is láthassátok karaktereitek erősségeit, gyengéit. A fent jelölt értékeken felüli (vagy aluli) szám esetén hagytunk egy-egy üres sort, ahová beírhatjátok az ettől a tartománytól eltérő értékeiteket.

Korábbi karakteralapokkal ellentétben a **Százalékos jártasságokat és képzettségeket** a Tulajdonságok alatt találod külön rubrikákban, hogy mindenre, amire kaland közben dobáspróbát kérhet a kalandmester, egy helyen legyen neked. Ne felejtsd el, hogy ha a kasztod szerint nem is kapsz külön százalékos képzettségeket, később Kézettségpontból tudod ezeket az értékeket növelni, illetve ha nincsen, akkor is jogosult vagy százalékos dobásra a kapcsolódó tulajdonságod (legtöbb esetben Ügyesség) tíz feletti értéke alá a M.A.G.U.S. szabályai szerint *(amely érték nem adódik hozzá a képzettség megléte esetén a százalékhoz).*

1. (Statikus) oldal III. Régió: *a karakter előnyei-hátrányai és így szerzett varázstárgyai*

A M.A.G.U.S. rendszere kezdetben nem tartalmazott **Előnyöket és Hátrányokat**, bár az első hivatalos (4 oldalas) karakterlapjain már javasolta és buzdított arra, hogy legyenek a karakter milyenségét és részletességét jobban elmélyítő tulajdonságai felsorolva. Később a Rúna magazin II. évfolyam 2. számának Karakterformálás című kiegészítő cikkében már játéktechnikai sajátosságokat is megfogalmaztak ezzel kapcsolatban. Az idők folyamán ebből (is) kiindulva több rendezvény karakteralkotása tartalmazott különleges választható listákat, most pedig van módod ezeket kulturáltan vezetni a karakterlapodon is.

Fantasy szerepjáték révén a M.A.G.U.S.-ban kiemelt fontossága van a **Varázstárgyaknak**, amelyek élet és halál között dönthetnek bizonyos helyzetekben (akár egy Gyógyitalról van szó, akár egy Sárkánybotról). Ebben a táblázatban kiemelt helyen tudod vezetni az ilyen felszerelési tárgyaidat és azok hatását, tölteteit és számát. Ha karaktered valamiért cselekvőképtelen állapotba kerül, társaid akkor is tudjanak rajtad gyorsan segíteni esetlegesen a nálad lévő varázstárgyakkal.

1. (Statikus) oldal IV. Régió: *a karakter harcértékei és fegyverzete*

Miután a karaktert (spirálfüzetben vagy karakteralkotó programmal) kiszámoltad, **Fegyver nélküli harcértékeit** jegyezd fel a lap jobb felső sarkában található rubrikákba, hiszen ezek szinte minden fegyverrel és eszközzel ugyanannyiak lesznek

(ne feledd, hogy ez nem egyenlő a pusztakezes értékeiddel, mivel annak is van külön harcértéke).

A karakterlap első oldalán, jobb oldalt három kitölthető helyet találsz a legszívesebben és leggyakrabban forgatott eszközeid számára. A **Fegyver** megnevezése utáni harcértékek **(KÉ, TÉ/CÉ, VÉ/Táv)** helyére már a fegyver önálló harcértékével összeadott saját Fegyver nélküli harcértéked kerüljön (s ne feledkezz meg róla, hogyha Mf-ú fegyverhasználat esetén további harcértékek adódnak ehhez hozzá). ***A Tám/kör. érték meghatározásánál minden fegyver esetén kérd ki a Kalandmestered véleményét és egyeztesd a törvénykönyvben leírtakkal!***

A sebzésednél ne feledkezz meg a különböző (pl. tulajdonságból vagy kasztból fakadó) pozitív módosítókról. Mindenképp jelöld meg, ha a fegyvered **Áldott** éppen, vagy általában **Mágikus** tulajdonságú, hogy a harc hevében ez ne okozhasson félreértést. Amennyiben **Pajzsot** vagy más védekező eszközt (pl. hárítótőr, alkarvédő) is használsz az adott fegyverhez, jelöld meg és jegyezd fel a módosítóját a rendelkezésre álló rubrikában

1. (Statikus) oldal V. Régió: *a karakter tudati, mágikus képességei és/vagy ellenállása*

A **Pszi** képességnél feltüntethető ezután, hogy a karakter rendelkezik –e a Rúna III. évfolyam 1. számának *Pszi diszciplínák* című cikkében megtanulható tanokkal. Emellett bejelölhető, hogy a karakter mely iskola követője az erejének felhasználásában, illetve a maximális Pszi-pont száma is beírható a megfelelő rubrikába. A **Mágiaellenállását** jelentő pszi pajzsokat is itt lehet részletezni és kiszámolni.

A **Varázserő** résznél vezetheted a karakter mágikus energiájának nagyságát (hogyha van) és pap főkasztú karakter esetén bejelölheted melyik isteni szférákba tartozó litániákba, rituálékba kapott beavatást. A karakterlapon itt van helye az egyéb mágikus energiák, az Od Pont és a Vérpont vezetésének, hogyha a karakter kasztja vagy faja rendelkezik ezek fölött.

1. **(Statikus) oldal VI. Régió:** *a karakter életereje és páncélzata*

Logikailag a harc és/vagy mágiahasználat után kerül sor az esetleges sérülések és sebek elviselésére. Erről ezen régióban lévő értékek hivatottak számot adni, hogy a karakter milyen módon viseli a kapott ütéseket és miként tud ellenállni nekik. Az **Ép** rubrikába a maximális *Életerő pont* értéket kell feljegyezni, az **Fp**-vel jelölt hexaéderben pedig a *Fájdalomtűrés pont* maximumát. Ezek között található a mindkettőre vonatkozó **Vért** statisztikája, ahol lehet és érdemes jelölni azt, hogy milyen képzettségi fokon járatos a karakter a *Nehézvértviseletben*.

Elérve az első oldal végére ismételjük meg azt, hogy ezen az oldalon elsősorban a statikus értékek feljegyzése kap helyet, amik ritkán változnak a kaland folyamán, így érdemes kezelni játékban is.

2. **(Dinamikus) oldal VII. Régió:** *változó karakter értékek*

A **Levonások** pont alatt lehet és érdemes az első oldal értékeihez képest jegyezni a változásokat, és ha éppen nincsen olyan szituáció, amelyekben változhatnak (pl. táborverés) akkor a levonásokat kitörölve summázni, hogy éppen milyen aktuális értékekkel rendelkezik a karakter **Ép, Fp, Mp, és Ψp** tekintetében.

2. **(Dinamikus) oldal VIII. Régió:** *vagyon és más javak*

Az oldal tetejének közepén található ábrában vezethető, hogy a karakter milyen és mennyi pénzzel is rendelkezik a kaland kezdetén, illetve azokat az érméket vagy más fizetőeszközöket hol verték, honnan is származnak *(amelyre a Rúna I. évfolyamának 2. számában részletes leírást találsz adott esetben)*. A mithrill pénz olyan valószerűtlenül ritkán kerül játékos karakterhez és olyan ritkán használják valódi fizetőeszköznek, hogy annak vezetése inkább a felszerelés, de még inkább a későbbi Zsákmány rovatban (ld. később) ésszerű.

A karakter által birtokolt vagyontárgyakat az egyszerűség kedvéért két csoportra osztottuk **Látható – és Nem látható** felszerelés formájában. Előbbi oszlopba lehet az olyan tárgyakat (és elsősorban ruházatot) írni, amelyek az első találkozás, első benyomás alkalmával feltűnhetnek a többi (játékos és nem játékos) karakternek.

Fontos, hogy a kaland közben szerzett tárgyak is eszerint a logika szerint kerüljenek elkönyvelésre, hogy ne legyen kérdés adott esetben a mesélő és játékos közötti vitában (pl. hogy mit lophattak el tőle könnyebben).

Ezen táblázat alatt található a **Mérgek**re vonatkozó rész, ahol a karakter pontosan vezetheti az általa előállított és/vagy bármikor bevethető mérgeit, megjelölve annak Hatásait abban a sorrendben, hogy mi történik a sikeres Méregellenállás próba esetén (Hatás1) és mi történik, hogy ha a célpont elrontja (Hatás2).

A lap közepén foglal helyet hosszában a **Társak**nak szánt táblázat, amelyben lehetőség szerint a veled tartó állat, familiáris, hátas, fegyverhordozó vagy ismerős NJK értékeit is fel lehet vezetni, hátha egy szorult helyzetben éppen ők fognak kimenteni a bajból.

2. (Dinamikus) oldal IX. Régió: *képzettségek, jártasságok és szakértelmek*

Ezen gondolati egység a **Nyelvek**et szimbolizáló nyitott könyvvel kezdődik el, ahol az adott kultúrákban beszélt meghatározó nyelvet kell beírni és azt, hogy a karakter milyen szinten képes a kommunikációra rajta. Erről, a törvénykönyvön felül a regényekben, és a Rúna magazin több számában is találsz részletes információkat, hogy mélyíteni tudd a karakteredet az adott kultúrkörnyezetben.

Ezután következnek maguk a **Képzettségek**, amelyeket szabadon, saját szájízed szerint vezethetsz fel a karakterlapodra. Csupán javaslatunk és észrevételünk, hogy a törvénykönyv felosztásán túl érdemes lehetőleg egy oszlopba pozícionálni a Harci képzettségeket egymás után, majd őket követően beírni a többi fajtát, hogy a harci körökben minél gyorsabban megtaláld a szükséges és kapcsolódó képzettséget kérdés esetén. *Ezen felül fontos, hogy a megfelelő fokhoz tartozó kockát is bejelöld magadnak. Új képzettségek esetén érdemes meghagyni az Af kockájába tett jelet is, mert (ellentétben a kaszttal szerzettekkel) így visszakövethető, hogy melyik képzettséget fejlesztetted a karakternek és kiszámolható a rá költött KP mennyiség is ellenőrzés céljából.*

2. (Dinamikus) oldal X. Régió: *Elismerések és plecsnik*

A karakterlap ezen részén találhatóak a(z elsősorban) rendezvényekre vonatkozó információk, elsők között **A karakter által átélt kalandok / teljesített találkozók** pont. Ezen belül tudod követni, hogy mely történeteken vettél részt a karaktereddel, mi volt a rendezvény elnevezése, melyik csapatban játszottál éppen, ki volt a Kalandmesteretek és milyen Elismerést vagy Jutalmat szereztetek a részvételért (valamilyen előnyt vagy hátrányt, Tapasztalati pontot vagy más juttatást).

Külön táblázat **(Küldetés tárgyai / Zsákmány)** ad helyet az adott rendezvények kalandjaiban megszerzett, nevesített tárgyaknak és kincseknek, amelyek továbbvihetőek más találkozók történeteibe is a karakterrel vagy csapattal (ezek a tárgyak nem sokszorosíthatóak, és egy csapatban csak egyetlen karakter birtokolhatja őket természetesen).

Otthoni felhasználás során lehet vezetni kalandok közben a **Tapasztalati Pontokat** is, illetve később majd a Krónikák.hu rendezvényein szerzett, a karakter fejlesztésére szolgáló, és a játék közben felhasználható pontokat is.

Ezek után még van hely ugyanígy a kaland során szerzett fegyverek számára is, amelyek tovább bővíthetik a karakter repertoárját az első oldalon megjelölt eszközein felül.

Reméljük, a karakterlap elnyeri tetszéseteket és remélem legalább olyan sok kalandon keresztül kísér majd el titeket, mint amennyit lejátszása közben álmodtuk mi meg.

Amennyiben észrevételed és véleményed volna vele kapcsolatban, ne tartsd magadban (a karakterlapon már úgy sincs rá hely, hogy feljegyezd) és oszd meg velünk honlapunkon a Krónikák.hu-n, ahol sok más, a reményeink szerint a játékodban segítséget nyújtó kalandot, kiegészítőt és anyagot találhatsz

*A borító **Balogh Gabriella** térképének felhasználásával készült, a karakterlap és a kitöltési útmutató tartalmát pedig a következő illusztrátorok munkái keltették életre: Max Dunbar, Alex Pascenko, Yama Orce, Lobo Borges és Edouard Guiton. Jó tett nem felejtődhet!*

Név:

Kor: _____ Rend/iskola: _____

Kaszt: _____ Rang: _____

Faj: _____ Csapat: _____

Vallás: _____ Falka: _____

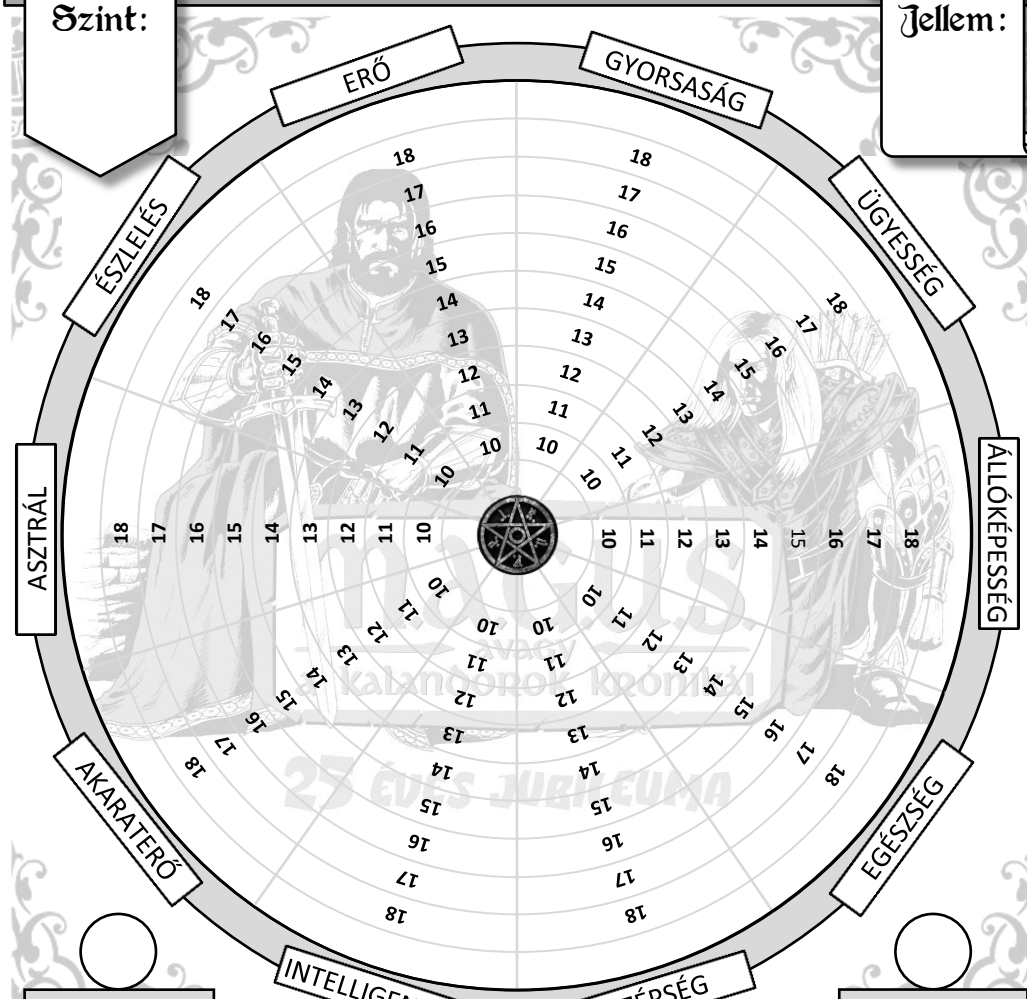
Származás: _____ Jelmondat: _____

Csillagjegy: _____ _____

Fegyver nélkül:	KÉ	TÉ	VÉ	CÉ

Szint:

Jellem:



Titkosajtó keresés

Csapdafelfedezés

Ugrás | Esés | Mászás | Zsebmetszés | Zárnyitás | Rejtőzés | Kötéltánc | Lopózás

Fegyver:

KÉ	TÉ/CÉ	VÉ/Táv
Tám/kör	**Sebzés**	
☐ mágikus ☐ áldott	**Pajzs**	

Fegyver:

KÉ	TÉ/CÉ	VÉ/Táv
Tám/kör	**Sebzés**	
☐ mágikus ☐ áldott	**Pajzs**	

Fegyver:

KÉ	TÉ/CÉ	VÉ/Táv
Tám/kör	**Sebzés**	
☐ mágikus ☐ áldott	**Pajzs**	

Pszi

Új diszciplínák: ☐ Af ☐ Mf

☐ Pyarroni ☐ Slan

☐ Kyr ☐ Siopa

Ψ:

pajzsok	asztrál	mentál
természetes		
statikus		
dinamikus		
ME		

Varázserő

Mana:

☐ Élet
☐ Lélek
☐ Természet
☐ Halál

OD:

Vérpont:

Előny

Hátrány

Varázstárgyak	Hatás	Mp	db

ÉP:

Vért:

☐ Af ☐ Mf

SFÉ:

MGT:

Fp:

	Levonások	Akt.
ÉP		
Fp		
Mp		
Ψ		

Arany	Ezüst	Réz

Hol verték?

Nyelv	Szint	Nyelv	Szint

Látható felszerelés	db	Nem látható felszerelés	db

Képzettség	Af/Mf	Képzettség	Af/Mf
	☐☐		☐☐
	☐☐		☐☐
	☐☐		☐☐
	☐☐		☐☐
	☐☐		☐☐
	☐☐		☐☐
	☐☐		☐☐
	☐☐		☐☐
	☐☐		☐☐
	☐☐		☐☐
	☐☐		☐☐
	☐☐		☐☐
	☐☐		☐☐
	☐☐		☐☐
	☐☐		☐☐
	☐☐		☐☐
	☐☐		☐☐
	☐☐		☐☐
	☐☐		☐☐
	☐☐		☐☐
	☐☐		☐☐
	☐☐		☐☐
	☐☐		☐☐
	☐☐		☐☐
	☐☐		☐☐

Mérgek	szint	Hatás 1.	Hatás 2.

Társak	Faj	Név	ÉP	Fp	KÉ	TÉ	VÉ	Tám/kör	Sebzés	Max. teher	Megjegyzés
Állat											
Kísérő											

A karakter által átélt kalandok / teljesített találkozók

Címe	Rendezvény	Csapat	KM	Elismerés / Jutalom

Tapasztalati pontok:

Fegyver:		
KÉ	TÉ/CÉ	VÉ/Táv
Tám/kör	Sebzés	
☐ mágikus	Pajzs	
☐ áldott		

Fegyver:		
KÉ	TÉ/CÉ	VÉ/Táv
Tám/kör	Sebzés	
☐ mágikus	Pajzs	
☐ áldott		

A küldetés tárgyai / Zsákmány	db