

Mythras

Spieler: _____ Charakter: **Angeioplastes**
 Alter: ____ Geschlecht: ♂ Händigkeit: r
 Bau: schlank Größe: 1,95 m Gewicht: 77 kg **3**
 Kulturtyp: zivilisiert Heimatland: Meeros Kult: _____
 Beruf: Handwerker (Töpfer) Sozialklasse: Bürger

GLÜCKSPUNKTE

NOTIZEN

EIGENSCHAFTEN UND ATTRIBUTE

STÄ (6)
KON (10)
GRÖ (16)
GES (11)
INT (15)
MAN (13)
CHA (9)

TREFFERZONEN

1W20	Rüstung	BEL
1-3	r. Bein	—
4-6	l. Bein	—
7-9	Unterleib Lederrock	2
10-12	Brust Lederkürass	2
13-15	r. Arm	—
16-18	l. Arm	—
19-20	Kopf Lederhelm	2

Rüstungsmalus **Schild**
 Art und gedeckte Zonen

1 Leichtschild, 3 Zonen

Kopf SW 2 LP 6

Brust SW 2 LP 8

r. Arm SW LP 5

l. Arm SW LP 5

Unterleib SW 2 LP 7

r. Bein SW LP 6

l. Bein SW LP 6

Aktions- Bewegungs- Erfahrungs- Heil- Initiativ- Schadens-
 punkte weite bonus rate bonus bonus
3 **6** **0** **2** **13-2** **—**

KAMPFSTILE (STÄ+GES)

Name des Stils	%	Waffen
Schleuderer (Plänkeln)	37	Schleuder, Schwert, Schild
Seitenwaffen (Vielseitig)	32	Streitaxt, Streitkolben, Handbeil, Schild
unbewaffnet	39	Faust, Tritt

Waffe	Schaden	Größe	Reichw.	SW / TP	Zusatzeffekte	BEL	Wurf-/Schussweite	Ladezeit
Kurzschwert	1W6	mittel	kurz	6/8	Ausbluten, Durchbohren	1		
Leichtschild	1W4	groß	kurz	4/12	Betäuben, Zurückdrängen	2		
Schleuder	1W8	groß		1/2	Betäuben	—	10/150/300 m	—
Streitkolben	1W8	mittel	kurz	6/6	Betäuben, Zurückdrängen	1		
unbewaffnet	1W3	klein	Berührung	Arm	Betäuben, Kombinieren, Packen, Waffe ergreifen			

STANDARDFERTIGKEITEN

Fertigkeit	Eigenschaften	%
Athletik	STÄ+GES	32
Beeinflussen	CHA ×2	38
Bootfahren	STÄ+KON	16
Erste Hilfe	INT+GES	41
Gewandtheit	GES ×2	37
Heimatkunde	INT ×2	50
Heimlichkeit	GES+ INT	26
Muskelkraft	STÄ+GRÖ	32
Reiten	GES+MAN	24
Schwimmen	STÄ+KON	16
Singen	CHA+MAN	22
Sitten	INT ×2	70
Tanzen	GES+CHA	20
Täuschen	INT+CHA	29
Unbewaff. Kampf	STÄ+GES	32
Verbergen	GES+MAN	34
Verständnis	INT+MAN	48
Wagenlenken	GES+MAN	34
Wahrnehmung	INT+MAN	53
Willenskraft	MAN ×2	61
Zähigkeit	KON ×2	35

SPEZIALFERTIGKEITEN

Fertigkeit	Eigenschaften	%
Gassenwissen	MAN+CHA	27
Geschäftssinn	INT+CHA	39
Handwerk	GES+INT	
Töpfer		66
Schreiner		36
Mechanik	GES+INT	41
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
Sprachen	(INT+CHA)	%
Muttersprache (Meerotisch)		64
_____	_____	_____
_____	_____	_____

MAGIEPUNKTE

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
12	13										

MAGISCHE FERTIGKEITEN

Fertigkeit	Eigenschaften	%
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

LEIDENSCHAFTEN

Leidenschaft	%
Liebe zur Heimat (Meeros)	58
_____	_____
_____	_____
_____	_____

ERSCHÖPFUNG

	Fert.	Bew.	AR	AP
<input type="checkbox"/> Frisch				
<input type="checkbox"/> Außer Atem	2/3			
<input type="checkbox"/> Ermüdet	2/3	-1		
<input type="checkbox"/> Ermattet	1/2	-2	-2	
<input type="checkbox"/> Verbraucht	1/2	1/2	-4	-1
<input type="checkbox"/> Geschwächt	1/10	1/2	-6	-2
<input type="checkbox"/> Lahmgelegt	1/10	*	-8	-3
<input type="checkbox"/> Besinnungslos	*	*	*	*
<input type="checkbox"/> Komatös	*	*	*	*

Mythras

Spieler: _____ Charakter: **Emporos**
 Alter: ____ Geschlecht: ♂ Händigkeit: l
 Bau: mittel Größe: 1,72 m Gewicht: 70 kg
 Kulturtyp: zivilisiert Heimatland: **Meeros** Kult: _____
 Beruf: Händler Sozialklasse: **Meister**

GLÜCKSPUNKTE

3

NOTIZEN

EIGENSCHAFTEN UND ATTRIBUTE

STÄ (11)
KON (10)
GRÖ (12)
GES (8)
INT (11)
MAN (14)
CHA (14)

TREFFERZONEN

1W20	Rüstung	BEL
1-3	r. Bein	—
4-6	l. Bein	—
7-9	Unterleib	Lederrock 2
10-12	Brust	Lederkürass 2
13-15	r. Arm	—
16-18	l. Arm	—
19-20	Kopf	Lederhelm 2

Rüstungsmalus **Schild**
 Art und gedeckte Zonen

1 **Leichtschild, 3 Zonen**

Kopf SW 2 LP 5
 Brust SW 2 LP 7
 r. Arm SW LP 4
 l. Arm SW LP 4
 Unterleib SW 2 LP 6
 r. Bein SW LP 5
 l. Bein SW LP 5

Aktions- Bewegungs- Erfahrungs- Heil- Initiativ- Schadens-
 punkte weite bonus rate bonus bonus
 2 6 1 2 10-2 -

KAMPFSTILE (STÄ+GES)

Name des Stils	%	Waffen
Schleuderer (Plänkeln)	44	Schleuder, Schwert, Schild
unbewaffnet	39	Faust, Tritt

Waffe	Schaden	Größe	Reichw.	SW / TP	Zusatzeffekte	BEL	Wurf-/Schussweite	Ladezeit
Kurzschwert	1W6	mittel	kurz	6/8	Ausbluten, Durchbohren	1		
Leichtschild	1W4	groß	kurz	4/12	Betäuben, Zurückdrängen	2		
Schleuder	1W8	groß		1/2	Betäuben	—	10/150/300 m	—
unbewaffnet	1W3	klein	Berührung	Arm	Betäuben, Kombinieren, Packen, Waffe ergreifen			

STANDARDFERTIGKEITEN

Fertigkeit	Eigenschaften	%
Athletik	STÄ+GES	34
Beeinflussen	CHA ×2	62
Bootfahren	STÄ+KON	31
Erste Hilfe	INT+GES	19
Gewandtheit	GES ×2	31
Heimatkunde	INT ×2	37
Heimlichkeit	GES+ INT	19
Muskelkraft	STÄ+GRÖ	23
Reiten	GES+MAN	27
Schwimmen	STÄ+KON	21
Singen	CHA+MAN	28
Sitten	INT ×2	62
Tanzen	GES+CHA	22
Täuschen	INT+CHA	45
Unbewaff. Kampf	STÄ+GES	34
Verbergen	GES+MAN	27
Verständnis	INT+MAN	60
Wagenlenken	GES+MAN	42
Wahrnehmung	INT+MAN	40
Willenskraft	MAN ×2	48
Zähigkeit	KON ×2	35

SPEZIALFERTIGKEITEN

Fertigkeit	Eigenschaften	%
Gassenwissen	MAN+CHA	33
Geschäftssinn	INT+CHA	70
Höflichkeit	INT+CHA	40
Lesen	INT ×2	22
Orientierung	INT+MAN	45
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
Sprachen	(INT+CHA)	%
Muttersprache (Meerotisch)		65
Badoschi		30

MAGIEPUNKTE

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
12	13	14									

MAGISCHE FERTIGKEITEN

Fertigkeit	Eigenschaften	%
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

LEIDENSCHAFTEN

Leidenschaft	%
Liebe zur Heimat (Meeros)	55
_____	_____
_____	_____

ERSCHÖPFUNG

	Fert.	Bew.	AR	AP
<input type="checkbox"/> Frisch				
<input type="checkbox"/> Außer Atem	2/3			
<input type="checkbox"/> Ermüdet	2/3	-1		
<input type="checkbox"/> Ermattet	1/2	-2	-2	
<input type="checkbox"/> Verbraucht	1/2	1/2	-4	-1
<input type="checkbox"/> Geschwächt	1/10	1/2	-6	-2
<input type="checkbox"/> Lahmgelegt	1/10	*	-8	-3
<input type="checkbox"/> Besinnungslos	*	*	*	*
<input type="checkbox"/> Komatös	*	*	*	*

Mythras

Spieler: _____ Charakter: **Ariadne**

Alter: ____ Geschlecht: ♀ Händigkeit: r

GLÜCKSPUNKTE

Bau: schlank Größe: 1,67 m Gewicht: 56 kg

3

Kulturtyp: zivilisiert Heimatland: Meeros Kult: Myceras

Beruf: Priesterin (Anwärterin) Sozialklasse: Bürger

NOTIZEN

EIGENSCHAFTEN UND ATTRIBUTE

STÄ	3
KON	9
GRÖ	11
GES	13
INT	17
MAN	16
CHA	11

TREFFERZONEN

1W20	Rüstung	BEL
1-3	r. Bein	_____
4-6	l. Bein	_____
7-9	Unterleib	_____
10-12	Brust	_____
13-15	r. Arm	_____
16-18	l. Arm	_____
19-20	Kopf	_____

Rüstungsmalus **Schild**
Art und gedeckte Zonen

Aktionspunkte	Bewegungsweite	Erfahrungsbonus	Heilrate	Initiativbonus	Schadensbonus
3	6	0	2	15	-1W4

KAMPFSTILE (STÄ+GES)

Name des Stils	%	Waffen
Priesterin (Meiden)	41	Dolch
unbewaffnet	31	Faust, Tritt
_____	_____	_____
_____	_____	_____

Waffe	Schaden	Größe	Reichw.	SW / TP	Zusatzeffekte	BEL	Wurf-/Schussweite	Ladezeit
Dolch	1W4+1-1W4	klein	kurz	6/8	Ausbluten, Durchbohren	—	_____ / _____ / _____ m	_____
unbewaffnet	1W3-1W4	klein	Berührung	Arm	Betäuben, Kombinieren, Packen, Waffe ergreifen	—	_____ / _____ / _____ m	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____ / _____ / _____ m	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____ / _____ / _____ m	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____ / _____ / _____ m	_____

STANDARDFERTIGKEITEN

Fertigkeit	Eigenschaften	%
Athletik	STÄ+GES	16
Beeinflussen	CHA ×2	47
Bootfahren	STÄ+KON	12
Erste Hilfe	INT+GES	30
Gewandtheit	GES ×2	41
Heimatkunde	INT ×2	49
Heimlichkeit	GES+ INT	30
Muskelkraft	STÄ+GRÖ	14
Reiten	GES+MAN	29
Schwimmen	STÄ+KON	12
Singen	CHA+MAN	27
Sitten	INT ×2	84
Tanzen	GES+CHA	34
Täuschen	INT+CHA	38
Unbewaff. Kampf	STÄ+GES	31
Verbergen	GES+MAN	34
Verständnis	INT+MAN	73
Wagenlenken	GES+MAN	34
Wahrnehmung	INT+MAN	48
Willenskraft	MAN ×2	47
Zähigkeit	KON ×2	33

SPEZIALFERTIGKEITEN

Fertigkeit	Eigenschaften	%
Höflichkeit	INT+CHA	33
Lesen	INT ×2	49
Musizieren (Kithara)	GES+CHA	29
Wissen (Mythologie)	INT ×2	49
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
Sprachen (INT+CHA)	_____	_____
Muttersprache (Meerotisch)	_____	68
_____	_____	_____
_____	_____	_____

MAGIEPUNKTE

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16							

MAGISCHE FERTIGKEITEN

Fertigkeit	Eigenschaften	%
Volksmagie	MAN+CHA	57
Frömmigkeit (Myceras)	MAN+CHA	57
Beten	INT+CHA	58

LEIDENSCHAFTEN

Leidenschaft	%
Liebe zur Heimat (Meeros)	63
_____	_____
_____	_____
_____	_____

ERSCHÖPFUNG

	Fert.	Bew.	AR	AP
<input type="checkbox"/> Frisch				
<input type="checkbox"/> Außer Atem	2/3			
<input type="checkbox"/> Ermüdet	2/3	-1		
<input type="checkbox"/> Ermattet	1/2	-2	-2	
<input type="checkbox"/> Verbraucht	1/2	1/2	-4	-1
<input type="checkbox"/> Geschwächt	1/10	1/2	-6	-2
<input type="checkbox"/> Lahmgelegt	1/10	*	-8	-3
<input type="checkbox"/> Besinnungslos	*	*	*	*
<input type="checkbox"/> Komatös	*	*	*	*

Mythras

Spieler: _____ Charakter: **Polemistes**
 Alter: ____ Geschlecht: ♂ Händigkeit: r
 Bau: mittel Größe 2,03 m Gewicht: 94 kg
 Kulturtyp: zivilisiert Heimatland: Meeros Kult: Myceras
 Beruf: Krieger Sozialklasse: Bürger

GLÜCKSPUNKTE

2

NOTIZEN

EIGENSCHAFTEN UND ATTRIBUTE

STÄ (11)
 KON (11)
 GRÖ (18)
 GES (9)
 INT (11)
 MAN (11)
 CHA (9)

TREFFERZONEN

1W20	Rüstung	BEL
1-3	r. Bein Lederbeinschiene	2
4-6	l. Bein Lederbeinschiene	2
7-9	Unterleib Lederrock	2
10-12	Brust Hoplitenkürass	4
13-15	r. Arm Lederarmschiene	2
16-18	l. Arm Lederarmschiene	2
19-20	Kopf Lederhelm	2

Kopf
SW 2
LP 6

Brust
SW 5
LP 8

r. Arm
SW 2
LP 5

l. Arm
SW 2
LP 5

Unterleib
SW 2
LP 7

Rüstungsmalus Schild
Art und gedeckte Zonen

2 Leichtschild, 3 Zonen

Aktions- Bewegungs- Erfahrungs- Heil- Initiativ- Schadens-
 punkte weite bonus rate bonus bonus
 2 6 0 2 10-4 +1W2

KAMPFSTILE (STÄ+GES)

Name des Stils	% Waffen
Schleuderer (Plänkeln)	44 Schleuder, Schwert, Schild
Bürgerinfanterie (Formationskampf)	50 Speer, Schild, Wurfspeer
unbewaffnet	39 Faust, Tritt

Waffe	Schaden	Größe/Wucht	Reichw.	SW / TP	Zusatzeffekte	BEL	Wurf-/Schussweite	Ladezeit
Kurzspeer (Stoß)	1W8+1+1W2	mittel	lang	4/5	Durchbohren	2		
Kurzspeer (Wurf)	1W8+1W2	groß		4/5	Durchbohren	2	10/15/30 m	—
Kurzschwert	1W6+1W2	mittel	kurz	6/8	Ausbluten, Durchbohren	1		
Leichtschild	1W4+1W2	groß	kurz	4/12	Betäuben, Zurückdrängen	2		
Schleuderer	1W8	groß		1/2	Betäuben	—	10/150/300 m	—
unbewaffnet	1W3+1W2	klein	Berührung Arm		Betäuben, Kombinieren, Packen, Waffe ergreifen			

STANDARDFERTIGKEITEN

Fertigkeit	Eigenschaften	%
Athletik	STÄ+GES	45
Beeinflussen	CHA ×2	23
Bootfahren	STÄ+KON	22
Erste Hilfe	INT+GES	20
Gewandtheit	GES ×2	43
Heimatkunde	INT ×2	27
Heimlichkeit	GES+ INT	20
Muskelkraft	STÄ+GRÖ	54
Reiten	GES+MAN	20
Schwimmen	STÄ+KON	22
Singen	CHA+MAN	20
Sitten	INT ×2	62
Tanzen	GES+CHA	18
Täuschen	INT+CHA	25
Unbewaff. Kampf	STÄ+GES	65
Verbergen	GES+MAN	30
Verständnis	INT+MAN	27
Wagenlenken	GES+MAN	25
Wahrnehmung	INT+MAN	22
Willenskraft	MAN ×2	27
Zähigkeit	KON ×2	52

SPEZIALFERTIGKEITEN

Fertigkeit	Eigenschaften	%
Gassenwissen	MAN+CHA	25
Handwerk (Gürtler)	GES+INT	25
Wissen (Strategie und Taktik)	INT ×2	52
Überleben	KON+MAN	47
Sprachen (INT+CHA)		%
Muttersprache (Meerotisch)		60

MAGIEPUNKTE

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11

MAGISCHE FERTIGKEITEN

Fertigkeit	Eigenschaften	%
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

LEIDENSCHAFTEN

Leidenschaft	%
Liebe zur Heimat (Meeros)	52
_____	_____
_____	_____

ERSCHÖPFUNG

	Fert.	Bew.	AR	AP
<input type="checkbox"/> Frisch				
<input type="checkbox"/> Außer Atem	2/3			
<input type="checkbox"/> Ermüdet	2/3	-1		
<input type="checkbox"/> Ermattet	1/2	-2	-2	
<input type="checkbox"/> Verbraucht	1/2	1/2	-4	-1
<input type="checkbox"/> Geschwächt	1/10	1/2	-6	-2
<input type="checkbox"/> Lahmgelegt	1/10	*	-8	-3
<input type="checkbox"/> Besinnungslos	*	*	*	*
<input type="checkbox"/> Komatös	*	*	*	*

Mythras

Spieler: _____ Charakter: **Kleptes**
 Alter: ____ Geschlecht: ♂ Händigkeit: r
 Bau: normal Größe: 1,98 m Gewicht: 85 kg
 Kulturtyp: zivilisiert Heimatland: **Meeros** Kult: _____
 Beruf: Dieb Sozialklasse: Bürger

GLÜCKSPUNKTE

2

NOTIZEN

EIGENSCHAFTEN UND ATTRIBUTE

STÄ (11)
 KON (8)
 GRÖ (17)
 GES (13)
 INT (14)
 MAN (9)
 CHA (8)

TREFFERZONEN

1W20	Rüstung	BEL
1-3 r. Bein	_____	_____
4-6 l. Bein	_____	_____
7-9 Unterleib	_____	_____
10-12 Brust	Lederweste	1
13-15 r. Arm	_____	_____
16-18 l. Arm	_____	_____
19-20 Kopf	_____	_____

Rüstungsmalus Schild
 Art und gedeckte Zonen

1

Kopf SW LP 5
 Brust SW 1 LP 7
 r. Arm SW LP 4
 l. Arm SW LP 4
 Unterleib SW LP 6
 r. Bein SW LP 5
 l. Bein SW LP 5

Aktionspunkte: 3
 Bewegungsweite: 6
 Erfahrungsbonus: 0
 Heilrate: 2
 Initiativbonus: 14-1
 Schadensbonus: +1W2

KAMPFSTILE (STÄ+GES)

Name des Stils	%	Waffen
Messerkampf (Meiden)	54	Dolch, Messer, Wurfdolch
unbewaffnet	24	Faust, Tritt

Waffe	Schaden	Größe/Wucht	Reichw.	SW / TP	Zusatzeffekte	BEL	Wurf-/Schussweite	Ladezeit
Dolch	1W4+1W2	Klein	kurz	6/8	Ausbluten, Durchbohren	—	—	—
Wurfdolch	1W4+1W2	Klein	—	6/8	Durchbohren	—	5/10/20 m	—
unbewaffnet	1W3+1W2	Klein	Berührung	Arm	Betäuben, Kombinieren, Packen, Waffe ergreifen	—	—	—
_____	_____	_____	_____	____/____	_____	_____	____/____/____ m	_____
_____	_____	_____	_____	____/____	_____	_____	____/____/____ m	_____
_____	_____	_____	_____	____/____	_____	_____	____/____/____ m	_____

STANDARDFERTIGKEITEN

Fertigkeit	Eigenschaften	%
Athletik	STÄ+GES	39
Beeinflussen	CHA ×2	21
Bootfahren	STÄ+KON	19
Erste Hilfe	INT+GES	27
Gewandtheit	GES ×2	56
Heimatkunde	INT ×2	33
Heimlichkeit	GES+INT	57
Muskelkraft	STÄ+GRÖ	28
Reiten	GES+MAN	22
Schwimmen	STÄ+KON	19
Singen	CHA+MAN	17
Sitten	INT ×2	68
Tanzen	GES+CHA	21
Täuschen	INT+CHA	57
Unbewaff. Kampf	STÄ+GES	24
Verbergen	GES+MAN	47
Verständnis	INT+MAN	28
Wagenlenken	GES+MAN	27
Wahrnehmung	INT+MAN	33
Willenskraft	MAN ×2	28
Zähigkeit	KON ×2	16

SPEZIALFERTIGKEITEN

Fertigkeit	Eigenschaften	%
Akrobatik	STÄ+GES	34
Fingerfertigkeit	GES+CHA	51
Handwerk (Schlosser)	GES+INT	25
Mechanik	GES+INT	52
Schlösser öffnen	GES ×2	46
Wissen (Politik)	INT ×2	33
Sprachen (INT+CHA)	_____	____%
Muttersprache (Meerotisch)	_____	62

MAGIEPUNKTE

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

MAGISCHE FERTIGKEITEN

Fertigkeit	Eigenschaften	%
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

LEIDENSCHAFTEN

Leidenschaft	%
Liebe zur Heimat (Meeros)	53
_____	_____
_____	_____
_____	_____

ERSCHÖPFUNG

	Fert.	Bew.	AR	AP
<input type="checkbox"/> Frisch				
<input type="checkbox"/> Außer Atem	2/3			
<input type="checkbox"/> Ermüdet	2/3	-1		
<input type="checkbox"/> Ermattet	1/2	-2	-2	
<input type="checkbox"/> Verbraucht	1/2	1/2	-4	-1
<input type="checkbox"/> Geschwächt	1/10	1/2	-6	-2
<input type="checkbox"/> Lahmgelegt	1/10	*	-8	-3
<input type="checkbox"/> Besinnungslos	*	*	*	*
<input type="checkbox"/> Komatös	*	*	*	*

Mythras

Spieler: _____ Charakter: **Georgios**

Alter: ____ Geschlecht: ♂ Händigkeit: r

GLÜCKSPUNKTE

Bau: normal Größe: 1,76 m Gewicht: 78 kg

3

Kulturtyp: zivilisiert Heimatland: Meeros Kult: Torthil

Beruf: Bauer (Gutsverwalter) Sozialklasse: Bürger

NOTIZEN

EIGENSCHAFTEN UND ATTRIBUTE

STÄ (14)
KON (11)
GRÖ (13)
GES (14)
INT (11)
MAN (9)
CHA (8)

TREFFERZONEN

1W20	Rüstung	BEL
1-3 r. Bein	_____	_____
4-6 l. Bein	_____	_____
7-9 Unterleib	Lederrock	2
10-12 Brust	Lederkürass	2
13-15 r. Arm	_____	_____
16-18 l. Arm	_____	_____
19-20 Kopf	Lederhelm	2

Kopf
SW 2
LP 5

Brust
SW 2
LP 7

r. Arm
SW 4
LP 4

l. Arm
SW 4
LP 4

Unterleib
SW 2
LP 6

Rüstungsmalus **Schild**
Art und gedeckte Zonen

1 Leichtschild, 3 Zonen

r. Bein
SW 5
LP 5

l. Bein
SW 5
LP 5

Aktions- Bewegungs- Erfahrungs- Heil- Initiativ- Schadens-
 punkte weite bonus rate bonus bonus
 3 6 0 2 13-2 +1W2

KAMPFSTILE (STÄ+GES)

Name des Stils % Waffen

Bogenschütze 53 Kurzbogen
(Schnellschuss)

Seitenwaffen 38 Kurzsword, Streit-
(Vielseitig) axt, Streitkolben,
Handbeil, Schild

unbewaffnet 38 Faust, Tritt

Waffe	Schaden	Größe	Reichw.	SW / TP	Zusatzeffekte	BEL	Wurf-/Schussweite	Ladezeit
Kurzsword	1W6+1W2	mittel	kurz	6/8	Ausbluten, Durchbohren	1		
Leichtschild	1W4+1W2	groß	kurz	4/12	Betäuben, Zurückdrängen	2		
Kurzbogen	1W6+1W2	groß		4/4	Durchbohren	1	15/100/200 m	2
unbewaffnet	1W3+1W2	klein	Berührung	Arm	Betäuben, Kombinieren, Packen, Waffe ergreifen			
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____ m	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____ m	_____

STANDARDFERTIGKEITEN

Fertigkeit	Eigenschaften	%
Athletik	STÄ+GES	38
Beeinflussen	CHA ×2	36
Bootfahren	STÄ+KON	25
Erste Hilfe	INT+GES	25
Gewandtheit	GES ×2	38
Heimatkunde	INT ×2	47
Heimlichkeit	GES+INT	25
Muskelkraft	STÄ+GRÖ	32
Reiten	GES+MAN	28
Schwimmen	STÄ+KON	35
Singen	CHA+MAN	17
Sitten	INT ×2	62
Tanzen	GES+CHA	22
Täuschen	INT+CHA	24
Unbewaff. Kampf	STÄ+GES	38
Verbergen	GES+MAN	28
Verständnis	INT+MAN	25
Wagenlenken	GES+MAN	38
Wahrnehmung	INT+MAN	25
Willenskraft	MAN ×2	23
Zähigkeit	KON ×2	42

SPEZIALFERTIGKEITEN

Fertigkeit	Eigenschaften	%
Geschäftssinn	INT+CHA	35
Orientierung	INT+MAN	25
Spurenlesen	INT+KON	27
Überleben	KON+MAN	25
Wissen	INT ×2	---
Ackerbau	---	62
Viehzucht	---	62
Sprachen	(INT+CHA)	%
Muttersprache (Meerotisch)	---	59
_____	---	---
_____	---	---

MAGIEPUNKTE

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

MAGISCHE FERTIGKEITEN

Fertigkeit	Eigenschaften	%
Volksmagie	MAN+CHA	27
_____	_____	_____
_____	_____	_____

ERSCHÖPFUNG

	Fert.	Bew.	AR	AP
<input type="checkbox"/> Frisch				
<input type="checkbox"/> Außer Atem	2/3			
<input type="checkbox"/> Ermüdet	2/3	-1		
<input type="checkbox"/> Ermattet	1/2	-2	-2	
<input type="checkbox"/> Verbraucht	1/2	1/2	-4	-1
<input type="checkbox"/> Geschwächt	1/10	1/2	-6	-2
<input type="checkbox"/> Lahmgelegt	1/10	*	-8	-3
<input type="checkbox"/> Besinnungslos	*	*	*	*
<input type="checkbox"/> Komatös	*	*	*	*

LEIDENSCHAFTEN

Leidenschaft	%
Liebe zur Heimat (Meeros)	50
Treue zum Grundherrs	49
Treue zum Tempel	50
_____	---
_____	---

