

NAME: Abbir

KULTUR: Luathi BERUF: Hekas

KULTURELLE TUGEND: Flamme der Freiheit



Schakale

BRONZEZEITLICHES FANTASY-ROLLENSPIEL

STR	GES	KON	MUT	WEI	MAN
9	12	9	12	14	15

SCHICKSAL	<input type="radio"/>				
DUNKLE	<input type="radio"/>				
VERDERBNIS	<input type="text"/>				

LEBENS- PUNKTE	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	KAMPFGEIST× 3
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	KAMPFGEIST× 2
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	KAMPFGEIST× 1

	MAXIMAL	ZURZEIT
AKTIONSPUNKTE:	4	_____
AUSDAUER:	10	_____
KAMPFGEIST:	30	_____

FERTIGKEITEN

ALLGEMEINE

- AUFTRETEN 40%
- BEEINFLUSSEN 75%
- BOOTFAHREN 20%
- HANDWERK 35%
- REITEN 30%
- ÜBERLEBEN 60%
- WAGENLENKEN 35%
- WAHRNEHMUNG 56%

Luathii
Geheil

HALBWELT

- DIEBEREI 10%
- GESCHÄFTSSINN 50%
- HEIMLICHKEIT 41%
- TÄUSCHEN 40%
- WISSEN
- HEILKUNDE² 45%
- KULTUR (EIGENE) 50%
- KULTUR (FREMDE) 35%
- WISSEN 25%
- ALBERTUMSKUNDE 0%

ABWEHR

- AUSWEICHEN¹ 30%
- WILLENSKRAFT 70%
- ZÄHIGKEIT 46%

KAMPF

- ATHLETIK 50%
- FERNKAMPF 40%
- NAHKAMPF 45%
- UNBEWAFFNET 36%

EIGENARTEN UND TALENTE

Unter Kauma geboren ¹
Ein Balsam in Gilead ²

AKTIVE ERF.PUNKTE BIS JETZT: _____

KAMPF

BEWEGUNGSWEITE: 14 INITIATIVE: 12+1W6 SCHADENSbonus: 0

WAFFE	SCHADEN
Keule	1W6
Dolch	1W6
Schleuder (50 Meter)	1W6

RÜSTUNG	SCHUTZWERT
Leinenrüstung	1
Schild	1

AUSRÜSTUNG

ZAHLUNGSMITTEL: 13 Schemel

GEGENSTAND	BEL
Leinenrüstung	1
Schild	1
Keule	1
Schleuder	1
Dolch	1
Rucksack, Proviant für 2 Wochen,	
Wasserschlauch, 10 Meter Seil,	
5 Fackeln, Ritualistenausrüstung	2

GESAMT: 7

ERHÖHTER AUSDAUERSCHADEN: -

AKTIONSPUNKTMALUS: -

MAGIE

MAXIMAL ZURZEIT

MAGIEPUNKTE: 15 _____

ZAUBER	%	MP	AP	WIRKUNG
<input type="radio"/> Balsam des Kahars	50	4	2	Heilt 1W8 Lebenspunkte
<input type="radio"/> Morgenlicht	50	1	1	Hand leuchtet
<input type="radio"/> Sperre	56	4	alle	Hält Untote, Rathik usw. auf
<input type="radio"/> Berührung d. Gesetz.	35	3	2	Schaden in Höhe der Verderbth.

NAME: Dabar

KULTUR: Luathi BERUF: Bauer

KULTURELLE TUGEND: Familienbande



Schakale

BRONZEZEITLICHES FANTASY-ROLLENSPIEL

STR	GES	KON	MUT	WEI	MAN
13	12	15	12	10	0

SCHICKSAL

DUNKLE

VERDERBNIS

LEBENS-PUNKTE

KAMPFGEIST×3

KAMPFGEIST×2

KAMPFGEIST×1

	MAXIMAL	ZURZEIT
AKTIONSPUNKTE:	4/3	_____
AUSDAUER:	13	_____
KAMPFGEIST:	39	_____

FERTIGKEITEN

ALLGEMEINE

- AUFTRETEN 20%
- BEEINFLUSSEN 40%
- BOOTFAHREN 20%
- HANDWERK 68%
- REITEN 30%
- ÜBERLEBEN³ 75%
- WAGENLENKEN 30%
- WAHRNEHMUNG⁴ 68%

HALBWELT

- DIEBEREI 20%
- GESCHÄFTSSINN 33%
- HEIMLICHKEIT 45%
- TÄUSCHEN 35%
- WISSEN
- HEILKUNDE 55%
- KULTUR (EIGENE) 35%
- KULTUR (FREMDE) 15%
- WISSEN¹ 30%
- ALERTUMSKUNDE 0%

ABWEHR

- AUSWEICHEN 42%
- WILLENSKRAFT 62%
- ZÄHIGKEIT 54%
- KAMPF
- ATHLETIK 35%
- FERNKAMPF 40%
- NAHKAMPF² 64%
- UNBEWAFFNET 40%

Luathii
Geheul

EIGENARTEN UND TALENTE

Hirte der Aeco-Ebene ¹
Langspeer der Luathi ²
Nase des Schakals ³
Träger des Auges von Chium ⁴

AKTIVE ERF.PUNKTE BIS JETZT: _____

KAMPF

BEWEGUNGSWEITE: 14 INITIATIVE: 12+1W6 SCHADENSbonus: +1W4

WAFFE	SCHADEN	RÜSTUNG	SCHUTZWERT
Speer (2-händig)	2W6+1W4	Leinenrüstung	1
Dolch	1W6+1W4		
Bogen (100 Meter)	1W12		

AUSRÜSTUNG

ZAHLUNGSMITTEL: 14 Schekel

GEGENSTAND	BEL
Leinenrüstung	1
Speer	3
Dolch	1
Bogen	2
Rucksack, Proviant für 2 Wochen, Wasserschlauch, 10 Meter Seil, 5 Fackeln	2
GESAMT:	9
ERHÖHTER AUSDAUERSCHADEN:	-
AKTIONSPUNKTMALUS:	-

NAME: Ariston

KULTUR: Melkoni BERUF: Lykosier

KULTURELLE TUGEND: Alles ertragen



Schakale

BRONZEZEITLICHES FANTASY-ROLLENSPIEL

STR	GES	KON	MUT	WEI	MAN
13	11	11	14	9	13

SCHICKSAL

DUNKLE

VERDERBNIS

LEBENS-PUNKTE

KAMPFGEIST×3

KAMPFGEIST×2

KAMPFGEIST×1

	MAXIMAL	ZURZEIT
AKTIONSPUNKTE:	5/6	_____
AUSDAUER:	12	_____
KAMPFGEIST:	36	_____

FERTIGKEITEN

ALLGEMEINE

- AUFTRETEN 30%
- BEEINFLUSSEN¹ 65%
- BOOTFAHREN 30%
- HANDWERK 35%
- REITEN 50%
- ÜBERLEBEN 56%
- WAGENLENKEN 35%
- WAHRNEHMUNG 50%

HALBWELT

- DIEBEREI 30%
- GESCHÄFTSSINN 40%
- HEIMLICHKEIT 40%
- TÄUSCHEN 33%
- WISSEN
- HEILKUNDE² 30%
- KULTUR (EIGENE) 35%
- KULTUR (FREMDE) 35%
- WISSEN 25%
- ALBERTUMSKUNDE 0%

ABWEHR

- AUSWEICHEN¹ 52%
- WILLENSKRAFT 45%
- ZÄHIGKEIT 55%
- KAMPF
- ATHLETIK 30%
- FERNKAMPF 40%
- NAHKAMPF² 75%
- UNBEWAFFNET 36%

Melkonon
Geheil

EIGENARTEN UND TALENTE

Honigzunge ¹
Zweizahnkampf ²

AKTIVE ERF.PUNKTE BIS JETZT: _____

KAMPF

BEWEGUNGSWEITE: 13 INITIATIVE: 11+1W6 SCHADENSbonus: +1W4

WAFFE	SCHADEN	RÜSTUNG	SCHUTZWERT
2 Hoplitenschwerter	1W8+1W4	Lederrüstung	2
Dolch	1W6+1W4		
Schleuder (50 Meter)	1W6		

AUSRÜSTUNG

ZÄHLUNGSMITTEL: 8 Schekel

GEGENSTAND	BEL
Leiderrüstung	1
2 Hoplitenschwerter	2
Schleuder	1
Dolch	1
Rucksack, Proviant für 2 Wochen, Wasserschlauch, 10 Meter Seil, 5 Fackeln, Ritualistenausrüstung	2

GESAMT: 7

ERHÖHTER AUSDAUERSCHADEN: -

AKTIONSPUNKTMALUS: -

MAGIE

MAXIMAL ZURZEIT

MAGIEPUNKTE: 13 _____

ZAUBER	%	MP	AP	WIRKUNG
<input type="radio"/> Prüfung der Nyssalis	34	3	2	Zus. Zähigkeitprobe geg. Gifte ...
<input type="radio"/> Prüfung der Herden	32	2	2	13% Bonus Beeinfl. Geschäftss.
<input type="radio"/> Prüfung der Riesent.	32	3	2	13% Bonus auf Täuschen
<input type="radio"/> Prüfung des Friedens	55	7	4	Verhindert Gewaltanwendung

NAME: Khamat

KULTUR: Gerwa BERUF: Hem-Netjer

KULTURELLE TUGEND: Diener der Sechs und der Acht ○

Schakale

BRONZEZEITLICHES FANTASY-ROLLENSPIEL

STR	GES	KON	MUT	WEI	MAN
12	10	12	10	12	15

SCHICKSAL	○	○	○	○	○
DUNKLE	○	○	○	○	○
VERDERBNIS	[]				

LEBENS- PUNKTE	○	○	○	○	○	○	KAMPFGEIST×3
	○	○	○	○	○	○	KAMPFGEIST×2
	○	○	○	○	○	○	KAMPFGEIST×1

	MAXIMAL	ZURZEIT
AKTIONSPUNKTE:	4	_____
AUSDAUER:	11	_____
KAMPFGEIST:	33	_____

FERTIGKEITEN

ALLGEMEINE

- AUFTRETEN 46%
- BEEINFLUSSEN 48%
- BOOTFAHREN 16%
- HANDWERK 32%
- REITEN 34%
- ÜBERLEBEN 61%
- WAGENLENKEN 48%
- WAHRNEHMUNG 56%

Gerwan
Geheul

HALBWELT

- DIEBEREI 22%
- GESCHÄFTSSINN 56%
- HEIMLICHKEIT 32%
- TÄUSCHEN 24%
- WISSEN
- HEILKUNDE 46%
- KULTUR (EIGENE) 55%
- KULTUR (FREMDE) 28%
- WISSEN 21%
- ALERTUMSKUNDE 10%

ABWEHR

- AUSWEICHEN 41%
- WILLENSKRAFT 57%
- ZÄHIGKEIT ¹ 36%

KAMPF

- ATHLETIK 36%
- FERNKAMPF 75%
- NAHKAMPF ² 45%
- UNBEWAFFNET 35%

EIGENARTEN UND TALENTE

Unter Gai geboren ¹
Wächter der Priesterschaft ²

AKTIVE ERF.PUNKTE BIS JETZT: _____

KAMPF

BEWEGUNGSWEITE: 13 INITIATIVE: 10+1W6 SCHADENSBONUS: +1W4

WAFFE	SCHADEN	RÜSTUNG	SCHUTZWERT
Streitkolben	1W10+1W4	Leinenrüstung	1
Dolch	1W6+1W4	Schild	1
Gerwa-Bogen (150 Meter)	1W10		

AUSRÜSTUNG

ZAHLUNGSMITTEL: 10 Schemel

GEGENSTAND	BEL
Leinenrüstung	1
Schild	1
Streitkolben	2
Dolch	1
Gerwa-Bogen	3
Rucksack, Proviant für 2 Wochen,	
Wasserschlauch, 10 Meter Seil,	
5 Fackeln, Ritualistenausrüstung	2

GESAMT: 10

ERHÖHTER AUSDAUERSCHADEN: -

AKTIONSPUNKTMALUS: -

MAGIE

MAXIMAL ZURZEIT

MAGIEPUNKTE: 15 _____

ZAUBER	%	MP	AP	WIRKUNG
<input type="radio"/> Niederen Ba beschw.	41	8	3	Beschwört einen Ba
<input type="radio"/> Aahotes Genesung	46	6	3	Heilt 1W6 Kampf. oder Lebens.
<input type="radio"/> Sandalen von Anu	54	4	2	15% auf Heimlichkeit
<input type="radio"/> Djhutemos' Siegel	42	4	4	Verschließt eine Tür

