MYRANOR

CHARAKTERBOGEN

Name	Geschlecht
Rasse	Alter
Kultur	Grösse
Profession	Gewicht
Stand	Aussehen
Geschwister	

Mut				Sozialstatus					Vorteile	
Klugheit				Lebensenergie						
Intuition				Ausdauer						
Charisma				Magieresistenz					Nachteile	
Fingerfertigkeit				Astralenergie						
Gewandtheit				Abenteuerpunkte						
Konstitution				AP-Guthaben					Geisteskräfte	
Körperkraft				Stufe						

AT-Basiswert: PA-Basiswert: Ausweichen-Basiswert: Fernkampf-Basiswert:

WAFFEN

Waffe	Gewicht	TP/KK	WV	AT	PA	TP	Bruchfaktor						

FERNKAMPFWAFFEN

Waffe	Gewicht	FK-Wert	TP	Reichweite	TP+	Stückzahl Pfeile / Bolzen					

RÜSTUNG

Rüstungsstück	RS	BE	Gewicht

SCHILD

Art	WV	Gewicht	Bruchfaktor		

PATZERTABELLE

2	Waffe zerstört	9-10	An eigener Waffe verletzt
3-5	Sturz	11	Waffe fallengelassen
6-8	Stolpern	12	Schwerer Eigentreffer

MU:	KL:	IN:	CH:	FF:	GE:	KO:	KK:

Talente, Sprachen & Gaben

Kampftechniken (x3/x5)

	AT · PA	TaW
Schlag	·	
Tritt	·	
Dolche	·	
Scharfe Hiebwaffen	·	
Stumpfe Hiebwaffen	·	
Wurfmesser	·	
	·	
	·	
	·	
	·	
	·	
	·	
	·	
	·	
	·	
	·	

Körperliche Talente (x4)

	TaW
Klettern (MU · GE · KK)	
Körperbeherrschung (MU · IN · GE)	
Schleichen (MU · IN · GE)	
Schwimmen (GE · KO · KK)	
Selbstbeherrschung (MU · KO · KK)	
Sich Verstecken (MU · IN · GE)	
Singen (IN · CH · CH)	
Sinnenschärfe (KL · IN · IN)	
Tanzen (CH · GE · GE)	
Zechen (IN · KO · KK)	

Gesellschaftliche Talente (x2)

	TaW
Menschenkenntnis (KL · IN · CH)	
Überreden (MU · IN · CH)	

Naturtalente (x2)

	TaW
Fährtensuchen (KL · IN · KO)	
Orientierung (KL · IN · IN)	
Wildnisleben (IN · GE · KO)	

Wissenstalente (x2)

	TaW
Götter und Kulte (KL · KL · IN)	
Rechnen (KL · KL · IN)	
Volkskunde (KL · IN · CH)	

Handwerkliche Talente (x2)

	TaW
Boote Fahren (GE · KO · KK)	
Fahrzeug Lenken (IN · CH · FF)	
Heilkunde, Gift (MU · KL · IN)	
Heilkunde, Wunden (KL · CH · FF)	
Holzbearbeitung (KL · FF · KK)	
Kochen (KL · IN · FF)	
Lederarbeiten (KL · FF · FF)	
Malen/Zeichnen (KL · IN · FF)	
Schlösser Knacken (IN · FF · FF)	
Schneidern (KL · FF · FF)	

Sprachen (x1)

	TaW
Gemein-Imperial	
Myranisch	

Gaben (x10)

	TaW

Formeln zur Errechnung der Basiswerte: Lebensenergie: (KO+KO+KO+KK)/2 + Rassenmodifikation + eventuell Vorteil *Lebenskraft* • ***Ausdauer:*** (MU+KO+KO+GE)/2 + Rassenmodifikation + eventuell Vorteil *Ausdauernd* • ***Attacke:*** (MU+GE+KK)/5 • ***Parade:*** (IN+GE+KK)/5 • ***Ausweichen:*** (MU+IN+GE)/5 • ***Fernkampf:*** (IN+FF+KK)/5 • ***Magieresistenz:*** (MU+KL+KO)/5 + Rassenmodifikation + eventuell *Hohe/Niedrige Magieresistenz* • ***Astralenergie:*** (MU+KL+IN+CH)/2 + Modifikator + erworbene AsP

Kleidung, Ausrüstung & Proviant

Kleidung & Ausrüstung:

Proviant, Tränke & Salben	Anzahl der Anwendungen/Rationen									

Aureal: Argental: Pekunos: Obulos: (1 Aureal = 10 Argental = 100 Pekunos = 1000 Obulos)

Reittier & Gefährte

Name / Art	MU	AT	PA	LE	KO	RS	TP	GS	AU	MR	TK	ZK

Myranor-Zauberbogen

MU:	KL:	IN:	CH:	FF:	GE:	KO:	KK:

Elementare Domänen	TaW
Eis / Ir	
Erz / Toa	
Feuer / Sor	
Humus / Kuar	
Kraft / Da	
Luft / Nya	
Wasser / Har	

Stellare Domänen	TaW
Ashabel / MyrUr	
Baalian / MyrKai	
Baal-Urgol / MyrMoar	
Balathandis / MyrTua	
Balburri / MyrGy	
Belcar / MyrFao	
Bel-Shuga / MyrKor	
Belyabel / MaDa	
Undhabal / MyrBo	
Xetobal / Myrlo	

Äussere Domänen	TaW
Aggari	
Avastada	
Carafai	
Darcalya	
Dya'khol	
Galkuzul	
Iryabaar	
Khalyanar	
Mishkarya	
Naggarach	
Thesephai	
Tyakaar	
Xolovar	

Instruktionen	TaW

Matrizen

Name	Lern	Dom.	Instr.	Anruf.	Kontr.	Kosten	RW	Ziel	ZDauer	WDauer

Stabzauber des Hauses _____

Name	Wirkung