

Mythras

Spieler: _____ Charakter: **Anathaym**
 Alter: **28** Geschlecht: ♀ Händigkeit: l
 Bau: **schlank** Größe: **1,65 m** Gewicht: **47 kg**
 Kulturtyp: **zivilis.** Heimatland: **Meeros**
 Kulte: **Myceras** Beruf: **Kriegerin** Sozialklasse: **Adel**

GLÜCKSPUNKTE

2

NOTIZEN

Lange, dunkle Haare, leicht erregbar, aber gutmütig

EIGENSCHAFTEN UND ATTRIBUTE

STÄ (11)
KON (13)
GRÖ (10)
GES (16)
INT (14)
MAN (7)
CHA (9)

TREFFERZONEN

1W20	Rüstung	BEL
1-3	r. Bein Hoplitenplatte	5
4-6	l. Bein Hoplitenplatte	5
7-9	Unterleib gepolsterter Rock	1
10-12	Brust Hoplitenplatte	5
13-15	r. Arm Hoplitenplatte	5
16-18	l. Arm Hoplitenplatte	5
19-20	Kopf Hoplitenplatte	5

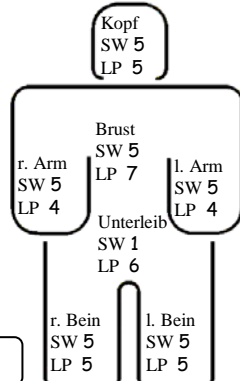
Rüstungsmalus

Schild

Art und gedeckte Zonen

5

Hoplit, 4 Zonen



Aktionspunkte: 3
 Bewegungsweite: 6
 Erfahrungsbonus: 0
 Heilrate: 3
 Initiativbonus: 15-6
 Schadensbonus: -

KAMPFSTILE (STÄ+GES)

Name des Stils	%	Waffen
Schleuderer (Plänkeln)	77	Schleuder, Schwert, Schild
Infanterie (Formationskampf)	81	Speer, Schild, Wurfspeer
unbewaffnet	39	Faust, Tritt

Waffe	Schaden	Größe/Wucht	Reichw.	SW / TP	Zusatzeffekte	BEL	Wurf-/Schussweite	Ladezeit
Kurzspeer (Stoß)	1W8+1	mittel	lang	4/5	Durchbohren	2		
Kurzspeer (Wurf)	1W8+1	mittel	lang	4/5	Durchbohren	2	10/15/30 m	-
Kurzschwert	1W6	mittel	kurz	6/8	Ausbluten, Durchbohren	1		
Hoplitenschild	1W4	riesig	kurz	6/15	Betäuben, Zurückdrängen	3		
Schleuder	1W8	groß	-	1/2	Betäuben	2	10/150/300 m	-
unbewaffnet	1W3	klein	Berührung	Arm	Betäuben, Kombinieren, Packen, Waffe ergreifen			-

STANDARDFERTIGKEITEN

Fertigkeit	Eigenschaften	%
Athletik	STÄ+GES	44
Beeinflussen	CHA ×2	31
Bootfahren	STÄ+KON	24
Erste Hilfe	INT+GES	37
Gewandtheit	GES ×2	57
Heimatkunde	INT ×2	35
Heimlichkeit	GES+INT	36
Muskelkraft	STÄ+GRÖ	25
Reiten	GES+MAN	29
Schwimmen	STÄ+KON	24
Singen	CHA+MAN	16
Sitten	INT ×2	74
Tanzen	GES+CHA	25
Täuschen	INT+CHA	28
Unbewaff. Kampf	STÄ+GES	39
Verbergen	GES+MAN	23
Verständnis	INT+MAN	35
Wagenlenken	GES+MAN	28
Wahrnehmung	INT+MAN	28
Willenskraft	MAN ×2	49
Zähigkeit	KON ×2	48

SPEZIALFERTIGKEITEN

Fertigkeit	Eigenschaften	%
Höflichkeit	INT+CHA	38
Überleben	KON+MAN	39
Wissen (Geografie)	INT ×2	38
Wissen (Militärges.)	INT ×2	38
Wissen (Strategie und Taktik)	INT ×2	48
Sprachen	(INT+CHA)	%
Meerotisch		70

MAGIEPUNKTE

0 1 2 3 4 5 6 7

MAGISCHE FERTIGKEITEN

Fertigkeit	Eigenschaften	%
Volksmagie	MAN+CHA	38
_____	_____	_____
_____	_____	_____

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	%
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

ERFAHRUNGSPUNKTE

AUSRÜSTUNG

Gegenstand	BEL
Hoplitenkürass, Arm- und Beinschienen, Helm, gepolsterter Rock	25*
Kurzspeer	2
Kurzschwert	1
Hoplitenschild	3
Schlafsack	1
Umhängetasche mit Schulterriemen	-
Ersatztunika	-
Feuerstein und Zunder	-
Seil (30 m)	6
Kochtopf	2
Wasserschlauch (für 2 Liter)	1
Essgeschirr und -besteck	1
Reiseverpflegung für 7 Tage	3,5
Erste-Hilfe-Ausrüstung	1
Magnet	-
Handspiegel	1
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
Summe	47,5
	35,5*

* Angelegt zählt Rüstung gegen die Tragfähigkeit nur mit der halben BEL

GELD UND SCHÄTZE

VERBÜNDETE, KONTAKTE, RIVALEN, FEINDE

VERBÜNDETER: ZAMOTHIS
(WAFFENLEHRER UND FREUND)
KONTAKT: TRIMOSTONES (HÄNDLER)

GEMEINSCHAFT & FAMILIE

Anathayms Schwester ist Kara

KULTE & BRUDERSCHAFTEN

Name der Organisation	Rang	Gabe/Geas/Bemerkungen
Rote Speere	Laienmitglied	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

VOLKSMAGIE

Volksmagie 38 %

Zauber

Koordination	_____
Scharfklinge	_____
_____	_____
_____	_____

Volksmagie: Erläuterungen

Das Zaubern dauert einen Zug, erfordert einen Wurf gegen *Volksmagie* und kostet 1 Magiepunkt.

Koordination: Kann in der laufenden Szene einen einzelnen Wurf, bei dem es auf *Geschicklichkeit* oder *Gewandtheit* ankommt, wiederholen und das bessere Ergebnis wählen.

Scharfklinge: Erhöht den Schadenswürfel der Waffe um einen Schritt (1W4 - 1W6 - 1W8 - 1W10).

HINTERGRUND

Als Tochter eines berühmten Generals tritt Anathaym in die Sandalen ihres Vaters als Mitglied der Elitetruppe der Roten Speere - eine der königlichen Gardekompanien von Meeros. Anathaym hat eine schnelle Auffassungsgabe und neigt manchmal dazu, erst zu handeln und dann zu denken, aber sie ist eine zuverlässige, tapfere, freundliche und leidenschaftliche Kriegerin ihrer Heimatstadt.

Ihre Schwester ist Kara, eine zukünftige Priesterin des Myceras, und auch Anathaym wurde kürzlich in den Kult des Kriegsgottes von Meeros initiiert. Sie ist entschlossen, ihre Ergebenheit zu dem Gott und ihre Liebe zur Stadt zu beweisen und jene zu schützen, die ihre Hilfe erbitten und benötigen. Trimostones ist ein alter Freund der Familie, und daher ist es für Anathaym eine Selbstverständlichkeit, als Leibwächterin mit ihm nach Iaxos zu reisen. Die Gerüchte und Legenden über Kannibalen beunruhigen sie nicht: sie ist begierig, Speer und Schwert gegen jene zu erproben, die es darauf ankommen lassen wollen.

Ihr guter Freund und Mentor ist Meister Zamothis, der Krieger, der sie ausbildete und Alles beibrachte. Ihre Schwester liebt sie sehr, aber Meister Zamothis bewundert und liebt sie wie ihren eigenen Vater. Eigentlich hört sie auf Zamothis sogar mehr als auf ihren Vater oder ihre Schwester.

Anathaym kennt zwei Volkszauber: *Koordination* und *Scharfklinge*. Wenn sie vor einem Kampf Zeit hat, zaubert sie meist *Koordination* auf sich selbst und *Scharfklinge* auf ihre beiden Waffen. Ist die Zeit knapp, zaubert sie nur *Scharfklinge* auf ihre bevorzugte Waffe, den Speer.

Mythras

Spieler: _____ Charakter: **Kara**
 Alter: 22 Geschlecht: ♀ Händigkeit: r
 Bau: schlank Größe: 1,60 m Gewicht: 44 kg **2**
 Kulturtyp: zivilis. Heimatland: Meeros Kult: Myceras
 Beruf: Priesterin Sozialklasse: Adel

GLÜCKSPUNKTE

2

NOTIZEN

Blond, anmutig, warme blaue Augen, aber eine gebieterische, selbstsichere Ausstrahlung

EIGENSCHAFTEN UND ATTRIBUTE

STÄ (9)
KON (9)
GRÖ (9)
GES (16)
INT (16)
MAN (16)
CHA (17)

TREFFERZONEN

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

Rüstungsmalus **Schild**
 Art und gedeckte Zonen

1

Aktionspunkte (3) Bewegungsweite (6) Erfahrungsbonus (1) Heilrate (2) Initiativbonus (16-1) Schadensbonus (-1W2)

KAMPFSTILE (STÄ+GES)

Name des Stils	%	Waffen
Priesterin	40	Dolch, Kampfstab
unbewaffnet	25	Faust, Tritt
_____	_____	_____
_____	_____	_____

Waffe	Schaden	Größe/Wucht	Reichweite	SW / TP	Zusatzeffekte	BEL	Wurf-/Schussweite	Ladezeit
Dolch	1W4+1-1W2	klein	kurz	4/6	Ausbluten, Durchbohren	---	5/10/20	---
Kampfstab	1W8-1W2	mittel	lang	4/8	Betäuben	2	---	---
unbewaffnet	1W3-1W2	klein	Berührung	Arm	Betäuben, Kombinieren, Packen, Waffe ergreifen	---	---	---

STANDARDFERTIGKEITEN

Fertigkeit	Eigenschaften	%
Athletik	STÄ+GES	53
Beeinflussen	CHA ×2	65
Bootfahren	STÄ+KON	18
Erste Hilfe	INT+GES	58
Gewandtheit	GES ×2	36
Heimatkunde	INT ×2	40
Heimlichkeit	GES+INT	32
Muskelkraft	STÄ+GRÖ	18
Reiten	GES+MAN	40
Schwimmen	STÄ+KON	20
Singen	CHA+MAN	52
Sitten	INT ×2	90
Tanzen	GES+CHA	75
Täuschen	INT+CHA	40
Unbewaff. Kampf	STÄ+GES	25
Verbergen	GES+MAN	56
Verständnis	INT+MAN	59
Wagenlenken	GES+MAN	32
Wahrnehmung	INT+MAN	44
Willenskraft	MAN ×2	58
Zähigkeit	KON ×2	22

SPEZIALFERTIGKEITEN

Fertigkeit	Eigenschaften	%
Höflichkeit	INT+CHA	59
Rhetorik	MAN+CHA	48
Wissen (Myceras)	INT ×2	70
Wissen (meerotische Götter)	INT ×2	38
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
Sprachen	(INT+CHA)	%
Meerotisch		80
_____	_____	_____
_____	_____	_____

MAGIEPUNKTE

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

MAGISCHE FERTIGKEITEN

Fertigkeit	Eigenschaften	%
Volksmagie	MAN+CHA	55
Beten	INT+CHA	60
Frömmigkeit (Myceras)	MAN+CHA	68
_____	_____	_____
_____	_____	_____

LEIDENSCHAFTEN

Leidenschaft	%
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

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: **Mju**

Alter: **18** Geschlecht: ♂ Händigkeit: r

Bau: **mittel** Größe: **1,70 m** Gewicht: **71 kg**

Kulturtyp: **Nomade** Heimatland: **Steppen**

Kulte: - Beruf: **Dieb** Sozialklasse: **Freie**

GLÜCKSPUNKTE

3

NOTIZEN

Dunkle Haare, beweglich und schlau. Mju liebt die Gefahr, Reichtümer und möchte die Welt kennen lernen.

EIGENSCHAFTEN UND ATTRIBUTE

STÄ (11)
KON (13)
GRÖ (11)
GES (17)
INT (9)
MAN (9)
CHA (12)

TREFFERZONEN

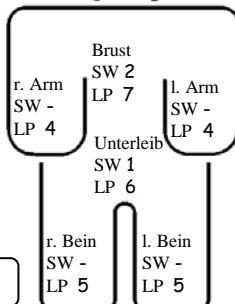
1W20	Rüstung	BEL
1-3	r. Bein	-
4-6	l. Bein	-
7-9	Unterleib kurze Lederhose	2
10-12	Brust gepolsterte Tunika	1
13-15	r. Arm	-
16-18	l. Arm	-
19-20	Kopf Turban	1

Rüstungsmalus **Schild**
 Art und gedeckte Zonen

1

-

Kopf
SW 2
LP 5



Aktionspunkte (3) Bewegungsweite (6) Erfahrungsbonus (0) Heilrate (3) Initiativbonus (13-1) Schadensbonus (-)

KAMPFSTILE (STÄ+GES)

Name des Stils	%	Waffen
Steppennomade	60	Bogen, Schwert
Dieb	58	Dolch, Kette
(Meiden)		
unbewaffnet	31	Faust, Tritt

Waffe	Schaden	Größe/Wucht	Reichw.	SW / TP	Zusatzeffekte	BEL	Wurf-/Schussweite	Ladezeit
Dolch	1W4+1	klein	kurz	6/8	Ausbluten, Durchbohren	-		
Dolch (Wurf)	1W4	klein	-	6/8	Durchbohren	-	5/10/20 m	-
Kette	1W4	mittel	mittel	8/6	Fesseln	1		
Falchion	1W6+2	mittel	mittel	6/10	Ausbluten	1		
Kurzbogen	1W6	groß	-	4/4	Durchbohren	1	15/100/200 m	2 Züge
unbewaffnet	1W3	klein	Berührung	Arm	Betäuben, Kombinieren, Packen, Waffe ergreifen			

STANDARDFERTIGKEITEN

Fertigkeit	Eigenschaften	%
Athletik	STÄ+GES	75
Beeinflussen	CHA ×2	36
Bootfahren	STÄ+KON	24
Erste Hilfe	INT+GES	26
Gewandtheit	GES ×2	65
Heimatkunde	INT ×2	70
Heimlichkeit	GES+INT	80
Muskelkraft	STÄ+GRÖ	22
Reiten	GES+MAN	80
Schwimmen	STÄ+KON	24
Singen	CHA+MAN	21
Sitten	INT ×2	60
Tanzen	GES+CHA	55
Täuschen	INT+CHA	81
Unbewaff. Kampf	STÄ+GES	31
Verbergen	GES+MAN	80
Verständnis	INT+MAN	44
Wagenlenken	GES+MAN	26
Wahrnehmung	INT+MAN	78
Willenskraft	MAN ×2	29
Zähigkeit	KON ×2	48

SPEZIALFERTIGKEITEN

Fertigkeit	Eigenschaften	%
Akrobatik	INT+CHA	47
Fingerfertigkeit	KON+MAN	68
Gassenwissen	INT ×2	48
Schlösser öffnen	INT ×2	70
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
Sprachen	(INT+CHA)	%
Meerotisch		64
_____	_____	_____
_____	_____	_____

MAGIEPUNKTE

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

MAGISCHE FERTIGKEITEN

Fertigkeit	Eigenschaften	%
Meditieren	INT+KON	60
Mystik	MAN+KON	48
_____	_____	_____
_____	_____	_____

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

ERFAHRUNGSPUNKTE

AUSRÜSTUNG

Gegenstand	BEL
Lederhose, gepolsterte Tunika und Turban	4*
3 Wurfdolche	2
Kette	1
Kurzbogen	1
Köcher mit 20 Pfeilen	1
Umhängetasche mit Schulterriemen	-
Ersatztunika	-
Angelhaken	-
Fangschnüre	-
Feuerstein und Zunder	-
Seil (30 m)	6
Kochtopf	2
Wasserschlauch (für 2 Liter)	1
Essgeschirr und -besteck	1
Reiseverpflegung für 7 Tage	3,5
Enterhaken	1
Seil (30 m)	6
Zwecken (50 Stück)	-
_____	_____
_____	_____
Summe	29,5
	27,5*

* Angelegte Rüstung zählt gegen die Tragfähigkeit nur mit der halben BEL

GELD UND SCHÄTZE

VERBÜNDETE, KONTAKTE, RIVALEN, FEINDE

KONTAKT: KARA (PRIESTERIN)

GEMEINSCHAFT & FAMILIE

KULTE & BRUDERSCHAFTEN

Name der Organisation	Rang	Gabe/Geas/Bemerkungen
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

MYSTIK

Pfad Schatten	Meditieren 60 %	Mystik 48 %
Talente	Intensität	Magiepunkte
Heimlichkeit verstärken	1-3	wie Intensität
Wahrnehmung verstärken	1-3	wie Intensität
Dunkelsicht einsetzen	1	2
Haften einsetzen	1	2

Mystik: Erläuterungen

Vorbereitungszeit: 1 Zug pro Intensität. Danach Wurf für *Mystik*.
Fertigkeit verbessern: Pro Intensität Fertigkeitwurf um 1 Stufe verbessern (1: die Hälfte mehr, 2: verdoppelt).
Dunkelsicht einsetzen: Kann bei völliger Dunkelheit sehen.
Haften einsetzen: An Wänden und Decke halbe Bewegungsweite.
 Die gleichzeitig genutzten Talente dürfen maximal zusammen Intensität 6 haben.

HINTERGRUND

Mju, der aus den Nomadenländern im Norden von Meeros stammt, suchte in der großen Stadt Ruhm und Reichtum und fand es bald einfacher, zu betrügen und zu stehlen, als ehrliche Arbeit zu verrichten. Die zivilisierten Bürger von Meeros blicken auf die schlichteren Nomaden des Nordens herab, und Mju fand es trotz seines Chams und seiner Klugheit schwer, auf ehrliche Weise durchzukommen. Er erkannte, dass er ein Talent dafür besaß, umherzuschleichen, zu beobachten und zu lauschen und vor allem, nicht erwischt zu werden.

Alles ging gut, bis er eines Nachts beschloss, den großen Tempel von Myceras zu bestehlen. Nachdem er von den Roten Speeren entdeckt und gejagt wurde, versteckte er sich in einem kleinen Raum, der zufällig die private Kammer von Kara war, einer Priesterin des Kultes, bei dem er gerade eingebrochen war. Ihre Schönheit machte auf ihn einen ebenso großen Eindruck wie seine Frechheit auf sie. Sie versprach, ihn nicht an die Wachen zu verraten, wenn er versprach zu versuchen, seine Verbrechen zu lassen. Sie gab ihm Geld für Essen, und obwohl Mju es noch nicht geschafft hat, ein vollständig ehrliches Leben zu führen, gibt er sich Mühe, und Kara hilft ihm, indem sie ihm gelegentlich kleine Aufträge für den Tempel gibt.

Er wurde jetzt gebeten (oder besser: angewiesen), einem alten Freund von Kara zu helfen - einem reichen Händler namens Trimostones. Er kann sich nicht weigern, und außerdem ist er neugierig, mehr von der Welt zu sehen als nur Meeros. Außerdem ist es eine Gelegenheit, Karas Freundlichkeit zurückzuzahlen und Orte zu besuchen, die bislang nur Geschichten waren ...

Mythras

Spieler: _____ Charakter: **Zamothis**

Alter: **51** Geschlecht: ♂ Händigkeit: r

Bau: schlank Größe: **1,86 m** Gewicht: **75 kg**

Kulturtyp: barbar.. Heimatland: **Berge**

Kulte: - Beruf: **Krieger** Sozialklasse: **Freie**

GLÜCKSPUNKTE

1

NOTIZEN

Bärbeißiges Gesicht und Verhalten, spärliche Haare, hinkt leicht, aber ein rauer, kluger und guter Gefährte. Spricht nur wenn er etwas zu sagen hat.

EIGENSCHAFTEN UND ATTRIBUTE

STÄ 11

KON 8

GRÖ 15

GES 11

INT 16

MAN 6

CHA 13

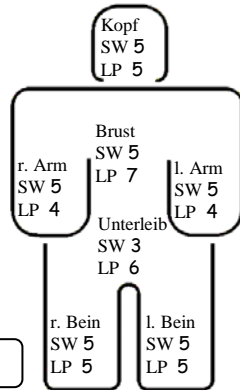
TREFFERZONEN

1W20	Rüstung	BEL
1-3	r. Bein Hoplitenschild	5
4-6	l. Bein Hoplitenschild	5
7-9	Unterleib mehrschicht. Rock	2
10-12	Brust Hoplitenschild	5
13-15	r. Arm Hoplitenschild	5
16-18	l. Arm Hoplitenschild	5
19-20	Kopf Hoplitenschild	5

Rüstungsmalus Schild
Art und gedeckte Zonen

6

Hoplit, 4 Zonen



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

KAMPFSTILE (STÄ+GES)

Name des Stils	%	Waffen
Wolfsjäger (Meiden)	96	Langspeer, Bogen, Schleuder
Bronzesöldner (Schildwall)	112	Axt, Schwert, Schild
unbewaffnet	57	Faust, Tritt

Waffe	Schaden	Größe/Wucht	Reichw.	SW / TP	Zusatzeffekte	BEL	Wurf-/Schussweite	Ladezeit
Langspeer	1W10+1W2	lang	sehr lang	4/10	Durchbohren	2		
Kurzschwert	1W6+1W2	mittel	kurz	6/8	Ausbluten, Durchbohren	1		
Hoplitenschild	1W4+1W2	riesig	kurz	6/15	Betäuben, Zurückdrängen	3		
Kurzbogen	1W6+1W2	groß	—	4/4	Durchbohren	1	15/100/200 m	2 Züge
unbewaffnet	1W3+1W2	klein	Berührung	Arm	Betäuben, Kombinieren, Packen, Waffe ergreifen			

STANDARDFERTIGKEITEN

Fertigkeit	Eigenschaften	%
Athletik	STÄ+GES	57
Beeinflussen	CHA ×2	59
Bootfahren	STÄ+KON	22
Erste Hilfe	INT+GES	79
Gewandtheit	GES ×2	39
Heimatkunde	INT ×2	68
Heimlichkeit	GES+ INT	63
Muskelkraft	STÄ+GRÖ	51
Reiten	GES+MAN	33
Schwimmen	STÄ+KON	19
Singen	CHA+MAN	28
Sitten	INT ×2	79
Tanzen	GES+CHA	29
Täuschen	INT+CHA	29
Unbewaff. Kampf	STÄ+GES	57
Verbergen	GES+MAN	27
Verständnis	INT+MAN	49
Wagenlenken	GES+MAN	25
Wahrnehmung	INT+MAN	76
Willenskraft	MAN ×2	31
Zähigkeit	KON ×2	66

SPEZIALFERTIGKEITEN

Fertigkeit	Eigenschaften	%
Handwerk (Häuten)	GES+INT	31
Musizieren (Flöte)	GES#CHA	39
Spurenlesen	INT+KON	38
Überleben	KON+MAN	38
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
Sprachen	(INT+CHA)	%
Meerotisch		68
_____	_____	_____
_____	_____	_____

MAGIEPUNKTE

0 1 2 3 4 5

MAGISCHE FERTIGKEITEN

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

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	%
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

ERFAHRUNGSPUNKTE

AUSRÜSTUNG

Gegenstand	BEL
Hoplitenkürass, Arm- und Beinschienen, Helm, mehrschichtiger Rock	26*
Langspeer	2
Kurzschwert	1
Hoplitenschild	3
Kurzbogen	1
Köcher mit 30 Pfeilen	1
Tasche mit Schulterriemen	1
Schlafsack	1
Ausrüstung für Erste Hilfe	-
Feuerstein und Zunder	-
Angelhaken	-
Fangschnüre	-
Messer (nicht kampfe geeignet)	-
Wasserschlauch (für 2 Liter)	1
Essgeschirr und -besteck	1
Reiseverpflegung für 7 Tage	3,5
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
Summe	41,5
	28,5

* Angelegte Rüstung zählt gegen die Tragfähigkeit nur mit der halben BEL

GELD UND SCHÄTZE

VERBÜNDETE, KONTAKTE, RIVALEN, FEINDE

VERBÜNDETE: ANATAYM (SCHÜLERIN)
KONTAKT: TRIMOSTONES (HÄNDLER)

GEMEINSCHAFT & FAMILIE

KULTE & BRUDERSCHAFTEN

Name der Organisation	Rang	Gabe/Geas/Bemerkungen
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

HINTERGRUND

Dieser ergraute, alte Krieger hat schon lange den Dienst im Heer von Meeros aufgegeben. Zamothis ist nun Waffenlehrer. Er hat den besten Krieger von Meeros beigebracht, wie man kämpft, und sein Ruf als ein harter, aber fairer Meister ist legendär.

Zamothis trainierte Anathaym, und sie ist eine seiner besten Schüler. Sie übt immer noch regelmäßig mit ihm und er hört nicht auf, ihr ihre Fehler zu zeigen und sie mit Schrammen und blauen Flecken zu bestrafen, wenn sie nicht aufpasst. Trotzdem sieht er in ihr etwas Besonderes und trainiert sie, damit sie einer der größten Champions wird, den Meeros je gesehen hat.

Zamothis kennt Trimostones schon lange: der gerissene alte Händler konnte ihm ein paar Dinge besorgen, die in Meeros nicht erhältlich (oder legal) waren. Daher schuldet er Trimostones Dank, und obwohl er wegen der Gerüchte um Iaxos misstrauisch ist, reizt Zamothis die Herausforderung und die Vorstellung, möglicherweise an der Seite seiner Lieblingsschülerin zu kämpfen (und zu sehen, wie gut sie in den Übungsstunden aufgepasst hat).

Mythras

Spieler: _____ Charakter: _____

Alter: ____ Geschlecht: ♂ Händigkeit: r

Bau: mittel Größe: 1,66 m Gewicht: 72 kg **3**

Kulturtyp: zivilisiert Heimatland: Meeros Kult: _____

Beruf: Seemann Sozialklasse: Bürger

GLÜCKSPUNKTE

NOTIZEN

EIGENSCHAFTEN UND ATTRIBUTE

- STÄ **16**
- KON **12**
- GRÖ **11**
- GES **12**
- INT **13**
- MAN **12**
- CHA **4**

TREFFERZONEN

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

Rüstungsmalus **Schild**
Art und gedeckte Zonen

1 **Buckelschild, 3 Zonen**

- | Aktionspunkte | Bewegungsweite | Erfahrungsbonus | Heilrate | Initiativbonus | Schadensbonus |
|---------------|----------------|-----------------|----------|----------------|---------------|
| 3 | 6 | -1 | 2 | 13-1 | +1W2 |

KAMPFSTILE (STÄ+GES)

Name des Stils % **Waffen**

Seemann 63 Keule, Dolch, (Fußarbeit) Buckelschild

unbewaffnet 43 Faust, Tritt

Waffe	Schaden	Größe	Reichw.	SW / TP	Zusatzeffekte	BEL	Wurf-/Schussweite	Ladezeit
Knüppel	1W6+1W2	mittel	kurz	4/4	Betäuben, Zurückdrängen	1	---	---
Buckelschild	1W3	mittel	kurz	6/9	Betäuben, Zurückdrängen	1	---	---
Dolch	1W4+1+1W2	kurz	kurz	6/8	Ausbluten, Durchbohren	-	---	---
unbewaffnet	1W3+1W2	klein	Berührung	Arm	Kombinieren, Packen, Waffe Ergreifen	---	---	---

STANDARDFERTIGKEITEN

Fertigkeit	Eigenschaften	%
Athletik	STÄ+GES	53
Beeinflussen	CHA ×2	13
Bootfahren	STÄ+KON	53
Erste Hilfe	INT+GES	40
Gewandtheit	GES ×2	39
Heimatkunde	INT ×2	46
Heimlichkeit	GES+INT	25
Muskelkraft	STÄ+GRÖ	37
Reiten	GES+MAN	24
Schwimmen	STÄ+KON	53
Singen	CHA+MAN	16
Sitten	INT ×2	66
Tanzen	GES+CHA	16
Täuschen	INT+CHA	27
Unbewaff. Kampf	STÄ+GES	28
Verbergen	GES+MAN	34
Verständnis	INT+MAN	35
Wagenlenken	GES+MAN	29
Wahrnehmung	INT+MAN	40
Willenskraft	MAN ×2	34
Zähigkeit	KON ×2	49

SPEZIALFERTIGKEITEN

Fertigkeit	Eigenschaften	%
Akrobatik	STÄ+GES	28
Gassenwissen	MAN+CHA	26
Handwerk	GES+INT	---
Seiler	---	35
Orientierung	INT+MAN	35
Schiffsführung	INT+KON	50
Überleben	KON+MAN	34
Wissen	INT ×2	---
Meereskreaturen	---	36
Sprachen	(INT+CHA)	%
Muttersprache (Meerotisch)	---	64

MAGIEPUNKTE

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

MAGISCHE FERTIGKEITEN

Fertigkeit	Eigenschaften	%
Volksmagie	MAN+CHA	38

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	*	*	*	*

