Myranor

Heldendokument

Name	GP-Basis:
Rasse	(Modifikationen):
Kultur	(Modifikationen):
Profession	(Modifikationen):

Geschlecht
Alter
Grösse
Gewicht
Haarfarbe
Augenfarbe
Aussehen

Wappen / Porträt

Stand
Titel
Sozialstatus
Familie / Herkunft / Hintergrund

Vorteile & Nachteile

Eigenschaften & Basiswerte

	Modifikator	Start	Aktuell
Mut			
Klugheit			
Intuition			
Charisma			
Fingerfertigkeit			
Gewandtheit			
Konstitution			
Körperkraft			
Geschwindigkeit			

	Modifikator	Start	Aktuell	Verlorene	Zugekauft	Max. Zug.
Lebenspunkte (KO+KO+KK)/2						
Ausdauer (MU+KO+GE)/2						
Astralenergie (MU+IN+CH)/2						
Karmaenergie						
Magieresistenz (MU+KL+KO)/5						
INI-Basiswert (MU+MU+IN+GE)/5				☐ Kampfgespür (INI+2) ☐ Kampfreflexe (INI+4)		
AT-Basiswert (MU+GE+KK)/5				Wundschwelle (KO / 2), Modifikator:		
PA-Basiswert (IN+GE+KK)/5						
FK-Basiswert (IN+FF+KK)/5						

Abenteuerpunkte & Stufe

Gesamt: Guthaben: Eingesetzte AP: Stufe:

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

Sonderfertigkeiten, Gaben & Talente

Sonderfertigkeiten (ausser Kampf)

Gaben (F)

		TaW	

Kampftechniken

			BE	AT • PA	TaW	
	Dolche	D	BE–1	•		
	Hiebwaffen	D	BE–4	•		
	Raufen	C	BE	•		
	Ringen	D	BE	•		
	Säbel	D	BE–2	•		
	Wurfmesser	C	BE–3	•		
				•		
				•		
				•		
				•		
				•		
				•		

Körperliche Talente (D)

		BE	TaW	
	Athletik (GE•KO•KK)	BEx2		
	Klettern (MU•GE•KK)	BEx2		
	Körperbeherrschung (MU•IN•GE)	BEx2		
	Schleichen (MU•IN•GE)	BE		
	Schwimmen (GE•KO•KK)	BEx2		
	Selbstbeherrschung (MU•KO•KK)	—		
	Sich Verstecken (MU•IN•GE)	BE–2		
	Singen (IN•CH•CH/KO)	BE–3		
	Sinnenschärfe (KL•IN•IN/FF)	spez.		
	Tanzen (CH•GE•GE)	BEx2		
	Zechen (IN•KO•KK)	—		

Gesellschaftliche Talente (B)

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

Natur-Talente (B)

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

Wissenstalente (B)

		TaW	
	Götter / Kulte (KL•KL•IN)		
	Rechnen (KL•KL•IN)		
	Sagen / Legenden (KL•IN•CH)		

Sprachen & Schriften (A)

		Komp.	TaW	
	Muttersprache:			

Handwerkliche Talente (B)

		TaW	
	Heilkunde Wunden (KL•CH•FF)		
	Holzbearbeitung (KL•FF•KK)		
	Kochen (KL•IN•FF)		
	Lederarbeiten (KL•FF•FF)		
	Malen/Zeichnen (KL•IN•FF)		
	Schneidern (KL•FF•FF)		

Attacke-Basiswert:	Parade-Basiswert:	Fernkampf-Basiswert:	Initiative-Basiswert:

Waffen & Kampfwerte

Nahkampfwaffe	Typ / eBE	DK	TP	TP / KK	INI	WM	AT	PA	TP	Bruchfaktor

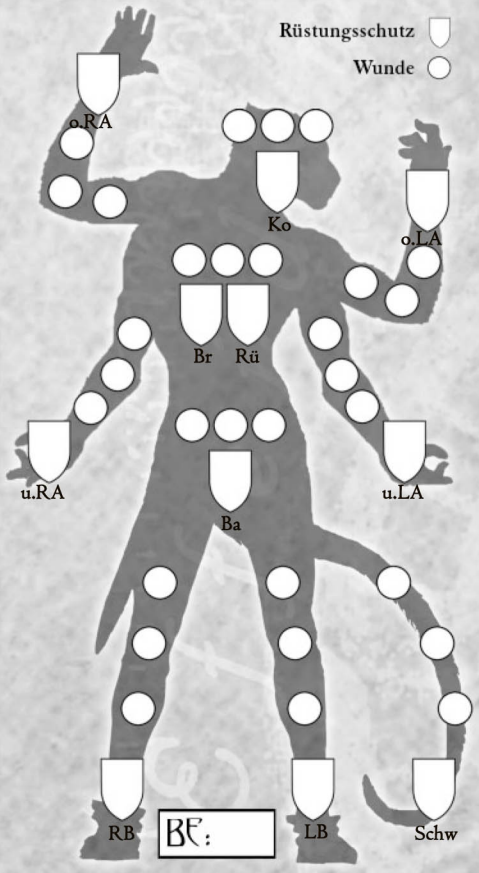
Sonderfertigkeiten

Fernkampfwaffe	Typ / eBE	TP	Entfernungen	TP / Entfernung	FK	Anzahl Geschosse

Sonderfertigkeiten

Waffenloser Kampf	TP / KK	INI	AT	PA	TP (A)
Raufen	10 / 3	+0			
Ringen	10 / 3	+0			

Sonderfertigkeiten



Schild / Parierwaffe

Name	Typ	INI	WM	PA	Bruchfaktor

☐ Linkhand (PA+1), ☐ Schildkampf I (PA+2)/ ☐ II (PA+2), ☐ Parierwaffen I/ ☐ II

Rüstung

Rüstungsstück	RS	BE
Summe		
Rüstungsgewöhnung ☐ I ☐ II ☐ III		

Ausweichen

PA-Basis		BE		Sonderfertigkeit		Summe
_____	–	___	+	☐ Ausweichen I (+3) ☐ Ausweichen II (+3) ☐ Ausweichen III (+3)	=	_____

Wunden

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

je Wunde AT, PA, GE, INI –2; GS –1

Lebensenergie, Ausdauer etc.

	max.	1/2	1/3	1/4	aktuell
Lebensenergie					
Ausdauer					

	max.	aktuell
Astralenergie		
Karmaenergie		

Initiative	INI-Basis – BE = _____ ± Mod. + W6 =

Ausrüstung, Vermögen & Verbindungen

Kleidung

Ausrüstung	Gewicht	Wo getragen?

Ausrüstung	Gewicht	Wo getragen?

Proviant / Tränke	Rationen			

Proviant / Tränke	Rationen			

Vermögen

(1 Aureal = 10 Argental = 100 Pekunos = 1.000 Obulos)

Aureal									
Argental									
Pekunos									
Obulos									

Edelsteine u.ä.

Sonstiger Besitz

Verbindungen

Notizen

Tiere

Name	Art	INI	AT	PA	TP	RS	KO	GS	AU	MR	LO	TK	ZK

Darf zum eigenen Gebrauch photokopiert werden, Copyright © 2005 by Fantasy Productions GmbH, alle Rechte vorbehalten.

Matrizen & Stabzauber

Name								Tradition / Haus
MU	KL	CH	IN	GE	FF	KO	KK	MR

Matrizen

	Quelle	Instruktion	Formelqualität	Erschwernis	Modifikatoren	Kosten	Zauberdauer	Wirkungsdauer	Reichweite	Ziel
Anmerkung										
Anmerkung										
Anmerkung										
Anmerkung										
Anmerkung										
Anmerkung										
Anmerkung										
Anmerkung										
Anmerkung										
Anmerkung										
Anmerkung										
Anmerkung										
Anmerkung										
Anmerkung										
Anmerkung										

Stabzauber

	Aktivierungsprobe	Kosten	Wirkung

Triopta / Siegel-Rituale

	Aktivierungsprobe	Kosten	Wirkung

Matrizen & Stabzauber

Name | Tradition / Haus

MU | KL | CH | IN | GE | FF | KO | KK | MR

Matrizen

Matrizen	Quelle	Instruktion	Formelqualität	Erschwernis	Modifikatoren	Kosten	Zauberdauer	Wirkungsdauer	Reichweite	Ziel
Anmerkung										
Anmerkung										
Anmerkung										
Anmerkung										
Anmerkung										
Anmerkung										
Anmerkung										
Anmerkung										
Anmerkung										
Anmerkung										
Anmerkung										
Anmerkung										
Anmerkung										
Anmerkung										
Anmerkung										
Anmerkung										
Anmerkung										
Anmerkung										
Anmerkung										
Anmerkung										
Anmerkung										
Anmerkung										
Anmerkung										
Anmerkung										
Anmerkung										
Anmerkung										
Anmerkung										

Beschworene Wesen & Wahre Namen

Name:			Qualitaet:	
Anrufung:	Befehl:		Bitte:	
INI	PA	LeP	RS	MR
DK	AT	AsP	GS	BK
TP				
Anmerkungen:				

Name:			Qualitaet:	
Anrufung:	Befehl:		Bitte:	
INI	PA	LeP	RS	MR
DK	AT	AsP	GS	BK
TP				
Anmerkungen:				

Name:			Qualitaet:	
Anrufung:	Befehl:		Bitte:	
INI	PA	LeP	RS	MR
DK	AT	AsP	GS	BK
TP				
Anmerkungen:				

Name:			Qualitaet:	
Anrufung:	Befehl:		Bitte:	
INI	PA	LeP	RS	MR
DK	AT	AsP	GS	BK
TP				
Anmerkungen:				

Name:			Qualitaet:	
Anrufung:	Befehl:		Bitte:	
INI	PA	LeP	RS	MR
DK	AT	AsP	GS	BK
TP				
Anmerkungen:				

Name:			Qualitaet:	
Anrufung:	Befehl:		Bitte:	
INI	PA	LeP	RS	MR
DK	AT	AsP	GS	BK
TP				
Anmerkungen:				

Name:			Qualitaet:	
Anrufung:	Befehl:		Bitte:	
INI	PA	LeP	RS	MR
DK	AT	AsP	GS	BK
TP				
Anmerkungen:				

Name:			Qualitaet:	
Anrufung:	Befehl:		Bitte:	
INI	PA	LeP	RS	MR
DK	AT	AsP	GS	BK
TP				
Anmerkungen:				

Qualitaet: Qualitaet des Wahren Namens INI: Initiative-Basiswert DK: Distanzklasse GS: Geschwindigkeit BK: Basiskosten

Darf zum eigenen Gebrauch photokopiert werden, Copyright © 2005 by Fantasy Productions GmbH, alle Rechte vorbehalten.

Quellen, Instruktionen, Rituale

Name ______ Tradition / Haus ______

Begabungen ______ Unfähigkeiten ______

MU ___ KL ___ CH ___ IN ___ GE ___ FF ___ KO ___ KK ___ MR ___

Quelle	Kont.-Wert	SKT	E/W/Ins/Inv	Start		

E(ssenzbeschwörung), W(esensbeschwörung), Ins(piration), Inv(okation)

Instruktion		Instruktion	
Alpdruck		Metamagie	
Alptraumwelt		Objektbewegung	
Analyse		Regeneration	
Antimagie		Reinigung	
Bann der Quelle		Schadenszauber	
Beseelung durch Quelle		Schutz der Quelle	
Dämonische Manifestation		Traumbesuch	
Elementare Manifestation		Transfer	
Elementare Reinheit		Transformation	
Explosion		Transport durch Element	
Fixierung		Über Element gehen	
Geistesillusion		Verhüllung	
Heilung		Verwandlung	
Hellsicht		Wahnsinn	
Illusion		Wahrnehmung der Quelle	
Infektion		*	
Kommunikation			
Kontrolle über Element			
Kontrolle über Gefühle			
Kontrolle über Wesen			

* für eigene Instruktionen

Tabelle zur Berechnung der Anrufungsschwierigkeit

SF	Mod	Zauberdauer	Zielobjekt	Reichweite	max. Wirkungsdauer	Strucktur
	-1	1 Stunde	P/W	selbst	ZfP* Akt.	ext. einfach
	0	6 SR	O/ZfW W	Berührung	50 KR	sehr einfach
I	+1	1 SR	Z (1m r)	1 Schritt	ZfP* SR/augenb.(n)	einfach
I	+2	20 Akt.	ZfW O/ 3xZfW W	3 Schritt	ZfP* Stunden	schwer
II	+3	10 Akt.	Z(ZfWm r)/ 3xZfW O	7 Schritt	ZfP*/3 Tage	sehr schwer
II	+4	5 Akt.	Z(3xZfWm r)	21 Schritt	1 None	ext. schwer
III	+5	3 Akt.	beliebig viele W	49 Schritt	1 Oktal	komplex
III	+6	2 Akt.	beliebig viele O	Horizont	1 Jahr	sehr komplex
IV	+7	1 Akt.	beliebig große Z	außer Sicht	perm./augenb.(p)	ext. komplex

Anrufungs- und Kontrollprobe		**Kontrollprobe-Basis**	(MU + KL + CH+ IN + ZfW)/5
	Anrufung	**- Befehl(wissens. Tradition)**	(MU + MU+KL + CH+ ZfW)/5
elementare Quelle	MU/KL/CH	**- Befehl(intuitive Tradition)**	(MU + MU+CH+ IN + ZfW)/5
stellare Quelle	KL/IN/CH	**- Bitte (wissens. Tradition)**	(MU + KL + CH+ CH+ ZfW)/5
daimonische Quelle	MU/MU/CH	**- Bitte (intuitive Tradition)**	(MU + CH+ CH+ IN + ZfW)/5

Die Wahl der Kontrolle sind Erweiterungsregeln (Seite 98 MyMa).

Zielobjekt: P(ersonen), W(esen), Z(one), m (Meter), r (Radius)

Fetische (nur Animisten)

Fetischart	Probe	Boni	Wirkung/Anmerkung

Modifikationsglyphen

Glyphenart	Probe	Boni	Wirkung/Anmerkung

Darf zum eigenen Gebrauch photokopiert werden, Copyright © 2005 by Fantasy Productions GmbH, alle Rechte vorbehalten.

Zauberdokument

Name	Rasse	Kultur	Profession
Repräsentationen	Merkmale	Begabungen	Unfähigkeiten

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK	MR

Rituale

Ritualname	Probe	Dauer	Kosten	Wirkung / Anmerkung

Ritualkenntnis ( ): ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Ritualkenntnis ( ): ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Magische Vor- / Nachteile:

Magische Sonderfertigkeiten:

Regeneration: **AsP / Phase**

Spontanzauberei Sonderfertigkeiten: **Spontanzauber ( )**

☐ Zauberdauer I	☐ Zielobjekt I	☐ Reichweite I	☐ Wirkungsdauer I	☐ Struktur I
☐ Zauberdauer II	☐ Zielobjekt II	☐ Reichweite II	☐ Wirkungsdauer II	☐ Struktur II
☐ Zauberdauer III	☐ Zielobjekt III	☐ Reichweite III	☐ Wirkungsdauer III	☐ Struktur III
☐ Zauberdauer IV	☐ Zielobjekt IV	☐ Reichweite IV	☐ Wirkungsdauer IV	☐ Struktur IV

Anmerkungen:

AE	(MU+IN+CH)/2		Mod.		Vor-/Nachteil		SF		Med.		Zukauf		Max.		pAsP		Aktuell
		+		+		+		+		+		=		–		=	

MR	(MU+KL+KO)/5		Modifikationen		Vor-/Nachteil		Sonderfertigkeiten		aktuell
		+		+		+		=	

Liturgiedokument

Name	Rasse	Kultur	Profession
Begabungen		Unfähigkeiten	

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK	MR

Liturgien (MU-IN-CH)

Liturgiename	Grad	Reichweite	Dauer	Wirkungsdauer	Anmerkung

Liturgiekenntnis ( ): ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Liturgiekenntnis ( ): ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Karmale Vor- / Nachteile:

Karmale Sonderfertigkeiten:

Aspekte:

Eigenschaften:

Talente:

Göttliche Anrufung	I	II	III	IV	V

Effektstufe:	marginal	auffällig	beeindruckend	grandios	epochal
LkP*:	0	4	8	12	16
KaP:	6	12	18	24(1)	30(2-5)
Wirkungsstärke:	3	9	15	25	40

Erschwernis:

Nach Seelenlage & Motivation:

aus Notlage heraus		-3
zur Erfüllung göttlichen / kirchlichen Auftrages	bis	-7
unter Beherrschung / Beeinflussung	bis	+12
frisch konvertierter Geweihter		+3

Nach Ort:

geweiter Boden des Pantheon		-1
Kapelle / Schrein der Gottheit		-2
Tempel der Gottheit		-3
Heiliger Ort der Gottheit		-4
tief im Territorium Ungläubiger und Zweifler		+3
Gegenwart vieler Ungläubiger und Zweifler		+3
andere Welt / Globule / Limbus	min	+7
dämonisch verzerrtes Territotium	min	+7

Nach Zeit:

Im Monat des Gottes		-1
Am Feiertag des Gottes		-3

Nach den Umständen:

Harmonie mit dem Weltgeschehen		-2
	bis	+7
Segnen eines Frevlers		+5
/ Eidbrechers		+2

Nach Mirakel:

erwünschtes Talent		+0
neutrales Talent		+6
missbilligtes Talent		+18

Nach Liturgien

Grad 0	I	II	III	IV	V	VI
-2	+0	+2	+4	+6	+8	+10

Anmerkungen:

KE	Start		Mod.		Vor-/Nachteil		SF		Med.		Zukauf		Max.		pKaP		Aktuell
		+		+		+		+		+		=		–		=	

Notizen & Anmerkung

Darf zum eigenen Gebrauch photokopiert werden, Copyright © 2005 by Fantasy Productions GmbH, alle Rechte vorbehalten.