

# MERS-Charakterblatt 2.1

--

Volk: \_\_\_\_\_ Beruf: \_\_\_\_\_ Stufe: \_\_\_\_\_ Erfahrung: \_\_\_\_\_

	Wert	Normalbonus	Volksbonus	Gesamtbonus	
Stärke (ST)					<b>Panzerung</b> Schild Helm Armschienen Beinschienen Magieschutz
Geschicklichkeit (GE)					
Konstitution (KO)					
Intelligenz (IG)					
Intuition (IT)					
Auftreten (AF)					

**Primärwaffe** Patzer KHT/KNT Attacken Besonderes

<b>OB</b>				
-----------	--	--	--	--

**Sekundärwaffe**

<b>OB</b>				
-----------	--	--	--	--

**Waffenlos (ST-Bonus +GE-Bonus)**

<b>OB</b>				
-----------	--	--	--	--

<b>Aktueller DB</b>	<b>DB</b>	GE ___ + Ggst. ___ + ___
<b>Aktueller B&amp;M</b>	<b>B&amp;M</b>	
<b>Trefferpunkte</b>	<b>TP</b>	
<b>Ausdauerpunkte</b>	<b>AP</b>	
<b>Magiepunkte</b>	<b>MP</b>	
<b>Lebensstufe</b>	<b>LS</b>	

<b>Zustandsfaktor*</b>	<b>ZF</b>	
<b>Komapunkte**</b>	<b>KP</b>	



	Total	Bonus	Gegenstand	Besonderes	
WW gegen Essenz	<b>WW</b>	IG			Größe Gewicht Aussehen Traglast ST ___ - ___ = Magiebereich Haarfarbe Augenfarbe Besonderes Besonderes
WW gegen Leitmagie	<b>WW</b>	IT			
WW gegen Mentalmagie	<b>WW</b>	IT			
WW gegen Schmerz	<b>WW</b>	KO			
WW gegen Gift	<b>WW</b>	KO			
WW gegen Krankheit	<b>WW</b>	KO			
WW gegen Macht	<b>WW</b>	***			
WW gegen Einfluss	<b>WW</b>	AF			
WW gegen Tod	<b>WW</b>	KO			
WW gegen Furcht	<b>WW</b>	IG			

Tage ohne Wasser ☠ (2 Tage ohne Wasser: -25 / 3 Tage ohne Wasser -75)  
 Tage ohne Nahrung ☠ (4 Tage ohne Nahrung -25 / 6 Tage ohne Nahrung -75)

	Reden		Schrift	
1)			5)	
2)			6)	
3)			7)	
4)			8)	

\*ZF=TP/100; Aktueller Zustand=Aktuelle TP X ZF      \*\* KP=TP/10+KO+3      \*\*\* (IT+IG+KO) / 3

# MERS-Charakterfähigkeiten

Fertigkeiten	5%	2%	Wert	Bonus	Beruf	Ggst.	Bes.	Bes.	Total
<b>Körperentwicklung</b>	□□□ □□□□□□□	□□□□□		KO				5	
<b>Wahrnehmung</b>	□□□ □□□□□□□	□□□□□		IT					
<b>Bewegung &amp; Manöver (B)</b>									
Ohne Rüstung	□□			GE	X			0	
Leder	□□□			GE	X			-15	
Verstärktes Leder	□□□ □□			GE	X			-30	
Kette	□□□ □□□□			ST	X			-45	
Platte	□□□ □□□□□□			ST	X			-70	
<b>Waffenfertigkeiten (W)</b>									
Einhändige Klingewaffe	□□□ □□□□□□□	□□□□□		ST					
Einhändige Schlagwaffe	□□□ □□□□□□□	□□□□□		ST					
Hände und Füße	□□□ □□□□□□□	□□□□□		S/G					
Zweihandwaffe	□□□ □□□□□□□	□□□□□		ST					
Wurfwaffe	□□□ □□□□□□□	□□□□□		GE					
Schusswaffe	□□□ □□□□□□□	□□□□□		GE					
Stangenwaffe	□□□ □□□□□□□	□□□□□		ST					
<b>Allgemeine Fertigkeiten (A)</b>									
Klettern	□□□ □□□□□□□	□□□□□		GE					
Reiten	□□□ □□□□□□□	□□□□□		IT					
Schwimmen	□□□ □□□□□□□	□□□□□		GE					
Spurenlesen	□□□ □□□□□□□	□□□□□		IG					
<b>Besondere Fertigkeiten (BF)</b>									
Auflauern	□□□ □□□□□□□	□□□□□		X		X			
Schleichen/Verbergen	□□□ □□□□□□□	□□□□□		AF					
Schlösser öffnen	□□□ □□□□□□□	□□□□□		IG					
Fallen entschärfen	□□□ □□□□□□□	□□□□□		IT					
<b>Hohes Wissen (H)</b>									
Runen lesen	□□□ □□□□□□□	□□□□□		IG					
Gegenstände benutzen	□□□ □□□□□□□	□□□□□		IT					
Gezielte Sprüche	□□□ □□□□□□□	□□□□□		GE					
Basisspruchbenutzung			X	X					
Menschführung und Einfluss			X	X					

Fertigkeiten	5%	2%	Wert	Bonus	Voraussetzung	Total
Wichtige Fertigkeiten						
	□□□	□□□□□□□	□□□□□			
	□□□	□□□□□□□	□□□□□			
	□□□	□□□□□□□	□□□□□			
	□□□	□□□□□□□	□□□□□			
	□□□	□□□□□□□	□□□□□			
	□□□	□□□□□□□	□□□□□			
	□□□	□□□□□□□	□□□□□			
	□□□	□□□□□□□	□□□□□			
	□□□	□□□□□□□	□□□□□			
	□□□	□□□□□□□	□□□□□			
<b>Fertigkeiten</b>	<b>5%</b>	<b>2%</b>	<b>Wert</b>	<b>Bonus</b>	<b>Voraussetzung</b>	<b>Total</b>

Abrollen	□□□	□□□□□□□	□□□□□	GE	B 2	
----------	-----	---------	-------	----	-----	--

Abseilen	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□	GE	GE (60); A-K (5)		
Akrobatik	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□	GE	GE (70); B 3		
Alchimie	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□	IG	H-RL (5)		
Angriffsrolle	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□	S/G	GE (65); W-EK (5) oder W-ES (5)		
Anthropologie	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□	IT	3 Sprachen (4); IT (85); IG (55)		
Architektur	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□	IG	Grdz. Mathematik (5); IG (70)		
Astrologie	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□	IG	Grdz. Mathematik (5); IT (50)		
Athletik	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□	GE	B 2; Körperentwickl. (5)		
Auftreiben	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□	I/I	DIEB / BARDE		
Bauchreden	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□	IT	DIEB/BARD oder BF-SV (5)		
Beladen	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□	IG	IG (50)		
Belagerungstechnik	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□	I/I	KRIE; Taktik (5)		
<i>Benommenheit überwinden</i>	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□	KO	Körperentwicklung (2)		
Bestechung	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□	AF	Reden (5)		
Betteln	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□	AF	AF (60)		
<i>Chirurgie / Anatomie</i>	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□	IT	Wundbehandlung (5); Erste Hilfe (5)		
Dämonologie	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□	IG	Wissen um Fabelwesen (2)		
<b>Diagnose</b>	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□	I/I	keine		
Dichtkunst	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□	I/I	1 Sprache (4); IG+IT (150); Reden (5)		
<i>Diplomatie</i>	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□	AF	Reden (5)		
<i>Drachenkunde</i>	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□	IG	Wissen um Fabelwesen (5)		
Drachentöter	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□	S/G	W-EK (2) oder W-ES (2) oder W-Z (2)		
Drogenresistenz	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□	KO	WW gegen Gift (20)		
Enterhaken werfen	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□	GE	W-W (5)		
<i>Entwaffnen</i>	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□	GE	W-EK oder W-ES oder W-Z jew. (5)		
<i>Erfinden</i>	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□	IT	H-GB (2); IT (95); Physik (2)		
<b>Erste Hilfe</b>	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□	I/I	LEITMAGIE		
Fallen	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□	GE	B 2		
Fallen bauen	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□	IG	BF-FE (5) oder WALD		
Fallen finden	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□	IT	Wahrnehmung (5) oder DIEB/WALD		
Fallen stellen	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□	IG	WALD oder BF-FE (5)		
<i>Fälschung</i>	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□	IG	H-RL (5); DIEB / MAGIER		
<b>Fingerfertigkeiten</b>	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□	AF	DIEB/BARDE oder B-SÖ (5)		
Fliegen/Gleiten	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□	GE	B 2; A-R (5)		
Führungsfähigkeit	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□	AF	Reden (5)		
Gartenbau	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□	IG	WALD/ANIM		
<i>Gassenwissen</i>	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□	A/IT	DIEB oder BF-SV (2)		
Geburtshilfe	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□	IT	Diagnose (5) oder ANIM		
<b>Gedächtnistraining</b>	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□	IG	keine		
Gegenstand verstecken	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□	I/I	BF-SV (5)		
Geheimöffnungen entdecken	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□	I/I	Wahrnehmung (5) oder DIEB/WALD		
Geräusche nachahmen	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□	IT	WALD / DIEB / BARDE		
Geschichte	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□	IG	MAGI / KLERIKER oder H-RL (5)		
Geschichten erzählen	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□	AF	BARD oder Reden (5)		
Geschwindigkeit	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□	AF	B 2		
<b>Gestik</b>	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□	GE	keine		
<b>Gift benutzen/entfernen</b>	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□	GE	keine		
<b>Fertigkeiten</b>		<b>5%</b>	<b>2%</b>	<b>Wert</b>	<b>Bonus</b>	<b>Voraussetzung</b>	<b>Total</b>
Gift wahrnehmen	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□		I/I	Wahrnehmung (5) oder ANIM / DIEB	
Giftkunde	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□		IG	ANIM / DIEB oder H-RL (5)	
Gleichgewicht	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□		AF	GE (70)	

Glücksspiel	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□		<b>AF</b>	BARD/DIEB oder Fingerfertigkeit (5)	
<b>Grdz. Mathematik</b>	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□		<b>IG</b>	H-RL (5) oder H-GB (5) oder MAGI	
Handel	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□		<b>AF</b>	DIEB oder Reden (5)	
Handelskunde	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□		<b>IG</b>	IG (70); Handel (5)	
<b>Handwerk</b>	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□		<b>G/IG</b>	keine	
<i>Hinterhalt entdecken</i>	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□		<b>I/I</b>	A-SL (5)	
Höhere Mathematik	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□		<b>IG</b>	Grdz. Mathematik (5)	
Höhlenkunde	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□		<b>IG</b>	WALD oder A-K (5)	
<b>Holzbearbeitung</b>	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□		<b>GE</b>	keine	
<i>Hypnose</i>	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□		<b>AF</b>	H-GS (5)	
<b>Improvisierte Waffen</b>	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□		<b>I/I</b>	keine	
Ingenieurwissenschaften	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□		<b>IG</b>	Handwerk (5) / Gdr. Mathe (5)	
Jonglieren	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□		<b>GE</b>	GE (80) oder BARD	
<i>Kartografie</i>	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□		<b>IG</b>	H-RL (5); Grdz. Mathematik (5)	
Kirijutsu	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□		<b>S/G</b>	Hände und Füße (2)	
<i>Klingensänger</i>	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□		<b>GE</b>	Waffenkombination (2)	
<b>Kochkunst</b>	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□		<b>I/I</b>	keine	
Kraftakte	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□		<b>AF</b>	Körperentwicklung (2)	
Kräuterkunde	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□		<b>IG</b>	WALD/ANIM oder H-RL (5)	
Landeskunde	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□		<b>IG</b>	H-RL (2) oder WALD	
Landung	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□		<b>AF</b>	Abrollen (5)	
Langstreckenlauf	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□		<b>KO</b>	Körperentwicklung (5)	
Lanzenstechen	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□		<b>S/G</b>	W-ST (5); A-R (5)	
Lautlos töten	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□		<b>G/IT</b>	BF-SV (5); W-(Nahkampf) (5)	
Lebensfeindliche Umwelt	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□		<b>GE</b>	Körperentwicklung (5); KO (80)	
<b>Lederverarbeitung</b>	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□		<b>G/IG</b>	keine	
Lippenlesen	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□		<b>I/I</b>	DIEB/BARD oder Wahrnehmung (5)	
Lotsen	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□		<b>GE</b>	A-SL (5) oder A-S (5)	
Lügen erkennen	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□		<b>I/I</b>	Wahrnehmung (5) oder DIEB	
<i>Magie projizieren</i>	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□		<b>IT</b>	MAGI	
Magie wahrnehmen	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□		<b>I</b>	Wahrnehmung (5); MAGI oder ANIM	
<i>Magiepunkte entwickeln</i>	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□		<b>I</b>	H-RL (2); H-GB (5)	
Magische Rituale	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□		<b>IG</b>	H-GS (5)	
Magische Sprachen	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□		<b>X</b>	H-RL (2)	
<b>Malen</b>	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□		<b>IT/G</b>	keine	
Meditation	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□		<b>AF</b>	MAGI/ANIM oder IT (95)	
Heilung	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□		<b>IT</b>	LEITMAGIE	
Ki	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□		<b>AF</b>	MAGI/ANIM oder IT (95)	
Reinigung	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□		<b>IT</b>	MAGI/ANIM	
Schlaf	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□		<b>IT</b>	MAGI/ANIM oder IT (95)	
Tod	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□		<b>AF</b>	MAGI/ANIM oder IT (95)	
Trance	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□		<b>AF</b>	Gedächtnistraining (5)	
Metalle schätzen	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□		<b>I/I</b>	ZWERG oder H-GB (5)	
Metallkunde	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□		<b>IG</b>	ZWERG oder Metalle schätzen (5)	
Militärische Organisation	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□		<b>AF/IG</b>	Führungsfähigkeit (5)	
<b>Fertigkeiten</b>	<b>5%</b>	<b>2%</b>	<b>Wert</b>	<b>Bonus</b>	<b>Voraussetzung</b>	<b>Total</b>	
Minenarbeit	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□		<b>I/I</b>	ZWERG oder A-K (5)	
Musizieren	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□		<b>GE</b>	BARD oder Fingerfertigkeit (5)	
Nahrungssuche	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□		<b>IT</b>	WALD/ANIM oder Wahrnehmung (5)	
<i>Navigation</i>	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□		<b>I/I</b>	Astronomie (5) oder Orientierung (5)	
Niederschlagen	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□		<b>GE</b>	KRIE oder W-ES (5) oder W-EK (5)	

Noten lesen/schreiben	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□		GE	Musizieren (5)	
Orientierungssinn	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□		I/I	IT (80) ; IG (60)	
Pfeile herstellen	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□		GE	Holzbearbeitung (5)	
Pflanzenkunde	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□		IG	WALD/ANIM oder H-RL (5)	
Philosophie/Religionslehre	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□		IG	ANIM / MAGI	
Physik	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□		IG	BF-SÖ (5); BF-FE (5)	
Propaganda	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□		IT	Reden (5)	
Psi-Kräfte wahrnehmen	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□		IG	MAGI/MENT; Wahrnehmung (2)	
Raserei	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□		AF	KRIE/DIEB	
Räumliche Wahrnehmung	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□		IT	Wahrnehmung (2)	
Realitätsveränd. wahrnehm.	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□		IT	Wahrnehmung (2); ESSENZMAGIE	
<b>Reden</b>	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□		AF	keine	
<b>Rudern</b>	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□		ST	keine	
Rüstungen schätzen	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□		I/I	KRIE/DIEB	
Schätzen	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□		I/I	DIEB oder Wahrnehmung (5)	
Schauspielern	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□		AF	BARD oder AF (75)	
Schlittschuh laufen	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□		GE	B 3	
Schlosskunde	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□		IG	DIEB oder BF-SÖ (5)	
Schmieden	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□		S/G	ZWERG oder W-ES (5)	
Seelenheilkunde	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□		IT	ANIM; Diagnose (5)	
Segeln	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□		G/IT	A-S (5)	
Seilkunst	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□		GE	keine	
Seiltanz	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□		GE	WALD / BARDE oder B 4	
Signale geben	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□		IG	5 Sprachen (4)	
<b>Singen</b>	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□		AF/IT	keine	
Ski laufen	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□		GE	B 3	
Springen	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□		S/G	B 3	
Sprinten	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□		GE	B 3	
Spruchlisten entwickeln	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□		X	H-RL (2); H-GB (2)	
Spruchmeisterschaft	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□		I	H-RL (5); H-GB (5)	
Spruchwirkung modifizieren	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□		I	H-RL (2); H-GB (5)	
Sprung	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□		AF	B 3	
Stabhochsprung	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□		S/G	Springen (5)	
Stärke	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□		AF	KRIE oder 1 W (2)	
Steine schätzen	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□		I/I	DIEB oder Wahrnehmung (5)	
Steinkunde	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□		IG	Steine schätzen (5)	
Stelzenlaufen	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□		S/G	B 3	
<b>Sternkunde / Astronomie</b>	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□		IT	IT (65); IG (65)	
Surfen	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□		GE	A-S (5)	
Taktik	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□		I/I	Führungsfähigkeit (5)	
Taktische Spiele	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□		IG	Grdz. Mathematik (5)	
Tarnen	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□		I/I	WALD/DIEB oder AF-SV (5)	
Taschendiebstahl	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□		G/IT	Fingerfertigkeiten (5) oder DIEB / BARDE	

Fertigkeiten	5%	2%	Wert	Bonus	Voraussetzung	Total	
Tierbändigung	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□		AF	WALD oder Tierkunde (5)	
Tiere dressieren	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□		IT	Tierbändigung (5)	
<b>Tiere häuten</b>	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□		G/IT	keine	
Tierheilung	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□		G/IT	Erste Hilfe (5)	
Tierherde führen	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□		AF	A-R (5)	
Tierkunde	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□		IG	H-RL (5) / WALD	
Tierpflege	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□		AF	Tierbändigung (5)	

Überlisten	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□		<b>AF</b>	Reden (5)	
<i>Übertragungen</i>	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□		<b>IT</b>	H-RL (2); H-GS (2)	
Überwachung	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□		<b>IT</b>	DIEB/WALD oder Wahrnehmung (5)	
Verführungskunst	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□		<b>AF</b>	AF (50); AU (50); Reden (5)	
Verhören	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□		<b>G/IG</b>	Reden (2)	
Verkleiden	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□		<b>G/IG</b>	IT (50); IG (50)	
Verteidigungskraftakt	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□		<b>X</b>	KRIE oder Körperentwicklung (5)	
Verteidigungsrolle	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□		<b>GE</b>	KRIE oder B 4	
Verwaltung	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□		<b>IT</b>	H-RL (5); Grdz. Mathematik (5)	
Wächterzeichenkunde	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□		<b>IG</b>	MAGI; H-RL (5)	
Waffe ziehen	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□		<b>AF</b>	KRIE oder W-EK (5) oder W-ES (5)	
Waffen schätzen	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□		<b>I/I</b>	KRIE oder W-(Nah-/ Fernkampf) (5)	
<i>Waffenkombination</i>	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□		<b>ST</b>	W-EK (2) oder W-ES (2)	
Wagen lenken	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□		<b>GE</b>	A-R (5)	
Wahrsagekunst	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□		<b>IT</b>	IT (90)	
<b>Wappenkunde</b>	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□		<b>IG</b>	keine	
Wasser finden	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□		<b>IT</b>	WALD/LEITMAGIE oder A-SL (5)	
Werbung	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□		<b>I/I</b>	Reden (5); Handel (5)	
Wetterkunde	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□		<b>I/I</b>	Wahrnehmung (5)	
Winden	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□		<b>GE</b>	B 3; Körperentwicklung (5); GE (60)	
Wissen um Fabelwesen	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□		<b>IG</b>	H-RL (5)	
Wundbehandlung	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□		<b>IT</b>	Diagnose (5)	
Wurfgeschütze bedienen	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□		<b>GE/I</b>	W-SW (5) oder KRIE	
<i>Yadomejutsu</i>	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□		<b>GE</b>	B 4; GE (80); Wahrnehmung 5 Kreuze	
Zeitsinn	□□□	□□□□□□□□	□□□□□□		<b>IT</b>	Wahrnehmung (5)	

#### Erklärungen:

B 2/ 3/ 4 (50% / 75% / 100% einer Bewegung & Manöver Fähigkeiten müssen voll entwickelt)

W-EK (5) (aus dem Bereich Waffenfertigkeiten müssen bei Einhändigen Klingewaffen die 5%-Werte vollständig ausgebildet sein)

H-RL (2) (Hohes Wissen - Runen lesen muss die 2%-Werte ausgebildet haben)

2 W (2) (2 Waffenfertigkeiten müssen jeweils mit 2% Prozentern voll ausgebildet sein)

DIEB/LEITMAGIE (Diebe oder Kundige der Leitmagie haben auf diese Fertigkeit Zugriff)

5 Sprachen (4) (5 Sprachen mit jeweils einem Mindestsprachwert von 4 sind nötig)

WW gegen Gift 20 (Der WW gegen Gift muss mindestens +20 betragen)

IT (90) (Der Intuition-Eigenschaftswert des Charakters muss mindestens 90 betragen)

W-(Nahkampf) (5) (gemeint ist hier eine Nahkampfdisziplin, die alle 5%-Werte ausgebildet hat)

**IT** (Intuitions-Bonus)

**G/S** (Mittelwert von Geschicklichkeits- und Stärkebonus)

**I/I** (Mittelwert von Intuitions- und Intelligenzbonus)

**I** (Spieler darf frei zwischen Intuition und Intelligenz wählen / ABER: Magiebereich beachten!)

**X** (kein Bonus)

; (additive Verknüpfung)

oder , / (ODER-Verknüpfung)

"Dreier-Regel" alle Fertigkeiten bis einschließlich dem dritten Kreuz. Für die Weiterentwicklung müssen dann die Voraussetzungen erfüllt werden.  
*Kursiv* diese Fertigkeiten entfallen der "Dreier-Regel". Die Voraussetzung muß für die Entwicklung erfüllt sein.

## Neue Verteilung der Eigenschaftsboni (Update!)

Eigenschaftswert	Bonus	Magiepunkte
110	70	12
109	56	10
108	53	9
107	50	8
106	47	7
105	44	6
104	41	5
103	38	4,5
102	35	4
101	30	3,5
100	25	3
99	23	2,8
98	21	2,6
97	19	2,4
96	17	2,2
95	15	2
94	14	1,9
93	13	1,8
92	12	1,7
91	11	1,6
90	10	1,5
87-89	9	1,4
84-86	8	1,3
81-83	7	1,2
78-80	6	1,1
75-77	5	1
72-74	4	0,8
68-71	3	0,6
64-67	2	0,4
60-63	1	0,2
41-59	0	
37-40	-1	
33-36	-2	
29-32	-3	
28-30	-4	
25-27	-5	
22-24	-6	
19-21	-7	
16-18	-8	
13-15	-9	
11-12	-10	
10	-11	
9	-12	
8	-13	
7	-14	
6	-15	
5	-17	
4	-19	
3	-21	
2	-23	
1	-25	

<b>Beispiel Mirol (ohne Volksboni)</b>		
<i>Stärke</i>	73	<i>Bonus +4</i>
<i>Geschicklichkeit</i>	85	<i>Bonus +8</i>
<i>Konstitution</i>	96	<i>Bonus +17</i>
<i>Intelligenz</i>	59	<i>Bonus +0</i>
<i>Intuition</i>	75	<i>Bonus +5</i>
<i>Auftreten</i>	49	<i>Bonus +0</i>