

|  |  |
|--|--|
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

|                |                |   |
|----------------|----------------|---|
| EP Gewinn      | Kampf-EP       | EP = Menge der in einer Runde geraubten AP * x Gegnergrad+3.<br>Bei mehr als 8 AP/Runde Schaden: EPx2,<br>bei mehr als 20 AP/Runde Schaden und kampffähigkeit EP x5.<br>Bei Fernkampf oder Angriffszaubern nur halbe EP |
|                | Zauber-EP      | EP = Menge der pro Spruch verwendeten APx3  |
|                | Heilzauber-EP  | EP = Menge der pro Spruch verwendeten APx3,<br>werden mehr als 8 AP geheilt, dann EP = verwendete APx6,<br>werden mehr als 20 AP auf einmal geheilt, dann EP = verwendete APx15   |
|                | Fertigkeits-EP | Fertigkeit sinnvoll eingesetzt (SL) = 5 EP  |
|                | Spielzeit-EP   | Pro realer Stunde Spielzeit = 5 EP  |
| Unverlernte EP |                | Gesamt-EP   |



Midgard 5

|         |      |
|---------|------|
| Figur   | Typ  |
| Spieler | Grad |

|       |  |        |  |         |  |         |  |
|-------|--|--------|--|---------|--|---------|--|
| Alter |  | Größe  |  | Gewicht |  | Gestalt |  |
| Stand |  | Heimat |  | Glaube  |  | Händig  |  |

Besondere Merkmale

|    |  |       |    |  |       |    |  |       |    |  |       |    |  |       |
|----|--|-------|----|--|-------|----|--|-------|----|--|-------|----|--|-------|
| St |  | Bonus | Gs |  | Bonus | Gw |  | Bonus | Ko |  | Bonus | In |  | Bonus |
| Zt |  | Bonus | Au |  | Bonus | pA |  | Bonus | Wk |  | Bonus | B  |  |       |

|         |  |    |  |                      |    |   |                |   |  |             |
|---------|--|----|--|----------------------|----|---|----------------|---|--|-------------|
| Rüstung |  | Gw |  | Bonus<br>mit Rüstung | RK | - | auf LP-Verlust | B |  | mit Rüstung |
|---------|--|----|--|----------------------|----|---|----------------|---|--|-------------|

|         |   |           |             |              |              |   |
|---------|---|-----------|-------------|--------------|--------------|---|
| Angriff | + | Angriff   | -           | mit Rüstung  | Schaden      | +   |
| Abwehr  | + | - Rüstung | + Ver.waffe | + Gesamt     | Schild       | bei leichten Treffern<br>- auf AP-Verlust |
| Zaubern | + | Resistenz | + /         | Geist/Körper | Gifftoleranz | +   |

|                          |              |       |         |      |
|--------------------------|--------------|-------|---------|------|
| Momentan genutzte Waffen | Besonderheit | N/M/F | Schaden | Wert |
|                          |              |       | W6      | +    |
|                          |              |       | W6      | +    |
|                          |              |       | W6      | +    |

|    |  |   |
|----|--|---|
| LP |  | Halbe LP=AP max 50%, Bewegungsweite 50% · 1-3 LP handlungsunfähig, 0 LP bewegungsunfähig, bei Bewusstsein, -1- LP Tod in 1W6-LP Minuten |
| AP |  | 0 AP: erschöpft, Angriff/Abwehr -4, Gegner +4 Angriff, max Normallast, max Standardbewegung   |

|                      |   |                      |   |                   |   |                   |   |         |   |
|----------------------|---|----------------------|---|-------------------|---|-------------------|---|---------|---|
| Sehen                | + | Nachtsicht           | + | Hören             | + | Riechen/Schmecken | + | 6. Sinn | + |
| Göttliche Gnade – GG |   | Schicksalsgunst – SG |   | Glückspunkte – GP |   |                   |   |         |   |

| Fertigkeit                               | Eigen-<br>schaft | Eig.<br>bonus | unge-<br>lernt | gelernt | Gesamtwert | PP<br>16-20 |
|--|------------------|---------------|----------------|---------|------------|-------------|
| Akrobatik                                | Gw               | (+6)          |                |         |            |             |
| Alchimie                                 | In               | (+0)          |                |         |            |             |
| Anführen                                 | pA               | (+6)          |                |         |            |             |
| Athletik                                 | St               | (+0)          |                |         |            |             |
| Balancieren                              | Gw               | (+6)          |                |         |            |             |
| Beidhändiger Kampf                       | Gs               | (+0)          |                |         |            |             |
| Beredsamkeit                             | pA               | (+3)          |                |         |            |             |
| <input type="checkbox"/> Berserkerangang |                  | (+18-Wk/5)    |                |         |            | -           |
| Betäuben                                 | Gs               | (+6)          |                |         |            |             |
| Bootfahren                               | Gs               | (+3)          |                |         |            |             |
| <input type="checkbox"/> Einprägen       |                  | (+4)          |                |         |            | -           |
| Erste Hilfe                              | Gs               | (+0)          |                |         |            |             |
| Etikette                                 | In               | (+0)          |                |         |            |             |
| Fälschen                                 | Gs               | (+0)          |                |         |            |             |
| Fallen entdecken                         | In               | (+0)          |                |         |            |             |
| Fallenmechanik                           | Gs               | (+0)          |                |         |            |             |
| Fechten                                  | Gs               | (+0)          |                |         |            |             |
| Gassenwissen                             | In               | (+0)          |                |         |            |             |
| Gaukeln                                  | Gs               | (+0)          |                |         |            |             |
| Geländelauf                              | Gw               | (+6)          |                |         |            |             |
| Gerätekunde                              | In               | (+0)          |                |         |            |             |
| Geschäftssinn                            | In               | (+0)          |                |         |            |             |
| Glücksspiel                              | Gs               | (+0)          |                |         |            |             |
| <input type="checkbox"/> Gute Reflexe    |                  | (+9)          |                |         |            | -           |
| Heilkunde                                | In               | (+0)          |                |         |            |             |
| Kampf in Vollrüstung                     | St               | (+0)          |                |         |            |             |
| Klettern                                 | St               | (+6)          |                |         |            |             |
| Landeskunde -                            | In               | (+6)          |                |         |            |             |
| -  |                  |               |                |         |            |             |
| -  |                  |               |                |         |            |             |
| -  |                  |               |                |         |            |             |
| Laufen                                   | Ko               | (+0)          |                |         |            |             |
| Lesen von Zauberschrift                  | In               | --            |                |         |            |             |
| Meditieren                               | Wk               | (+0)          |                |         |            |             |
| Menschenkenntnis                         | In               | (+3)          |                |         |            |             |
| Meucheln                                 | Gs               | (+0)          |                |         |            |             |
| Musizieren -                             | Gs               | --            |                |         |            |             |
| -  |                  |               |                |         |            |             |

| Fertigkeit   | Eigen-<br>schaft | Eig.<br>bonus | unge-<br>lernt | gelernt | Gesamtwert | PP<br>16-20 |
|--|------------------|---------------|----------------|---------|------------|-------------|
| Naturkunde   | In               | (+0)          |                |         |            |             |
| Pflanzenkunde                                      | In               | (+0)          |                |         |            |             |
| Reiten   | Gw               | (+6)          |                |         |            |             |
| Reiterkampf  | Gw               | (+0)          |                |         |            |             |
| <input type="checkbox"/> Richtungssinn             |                  | (+12)         |                |         |            | -           |
| <input type="checkbox"/> Robustheit                |                  | (+9)          |                |         |            | -           |
| Scharfschießen                                     | Gs               | (+0)          |                |         |            |             |
| Schleichen   | Gw               | (+3)          |                |         |            |             |
| Schlösser Öffnen                                   | Gs               | (+0)          |                |         |            |             |
| <input type="checkbox"/> Schmerzunempfindlichkeit  |                  | (+9)          |                |         |            | -           |
| Schreiben -  | In               | --            |                |         |            |             |
| -  |                  |               |                |         |            |             |
| -  |                  |               |                |         |            |             |
| -  |                  |               |                |         |            |             |
| Schwimmen  | Gw               | (+3)          |                |         |            |             |
| Seilkunst  | Gs               | (+3)          |                |         |            |             |
| Sprechen   | In               | --            |                |         |            |             |
| - Comentang  |                  | (+12)         |                |         |            |             |
| - Muttersprache:                                   |                  | (+12)         |                |         |            |             |
| -  |                  |               |                |         |            |             |
| -  |                  |               |                |         |            |             |
| Spurensuche  | In               | (+0)          |                |         |            |             |
| Stehlen  | Gs               | (+3)          |                |         |            |             |
| Tarnen   | Gw               | (+3)          |                |         |            |             |
| Tauchen  | Ko               | (+6)          |                |         |            |             |
| Tierkunde  | In               | (+0)          |                |         |            |             |
| Trinken <input type="checkbox"/> Gesamtwert +12    |                  | (+Ko/10)      |                |         |            | -           |
| Überleben Gebirge                                  | In               | (+6)          |                |         |            |             |
| Überleben Steppe                                   | In               | (+6)          |                |         |            |             |
| Überleben Wald                                     | In               | (+6)          |                |         |            |             |
| Verführen  | pA               | (+3)          |                |         |            |             |
| Verhören   | pA               | (+3)          |                |         |            |             |
| Verstellen   | pA               | (+3)          |                |         |            |             |
| <input type="checkbox"/> Wachgabe                  |                  | (+6)          |                |         |            | -           |
| Wagenlenken  | Gs               | (+3)          |                |         |            |             |
| Wahrnehmung <input type="checkbox"/> Gesamtwert +8 |                  | (+6)          |                |         |            | -           |
| Zauberkunde  | In               | (+0)          |                |         |            |             |
| Zaubern  | Zt               | (+3)          |                |         |            |             |

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



