

Name:	Heldentyp:	Geburtstag:	Geburtsort:
Geschlecht:	Größe:	Gewicht:	Geschwister:
Haarfarbe:	Augenfarbe:	Stand der Eltern:	Waffenarm:
Eigener Titel:	Gotttheit:	Behinderung:	Erworbener Titel:

Mut						Aberglaube						Lebensenergie					
Klugheit						Höhenangst						Astralenergie					
Intuition						Raumangst						Karmerenergie					
Charisma						Totenangst						Tragkraft					
Fingerfertigkeit						Neugier						Magieresistenz					
Gewandtheit						Goldgier						Ausdauer					
Körperkraft						Jähzorn						Stufe					

Ausdauer=Körperkraft + Lebensenergie Magieresistenz= (MU+KL+Stufe):3-2xAberglaube

Abenteuerpunkte																	
------------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Angriff Basiswert <small>((MU+GE+KK):5)</small>		Parade Basiswert <small>((IN+GE+KK):5)</small>		Fernkampf Basiswert <small>((IN+FF+KK):4)</small>		Ausweichen <small>((MU+IN+GE):4)</small>	
Initiative Basiswert <small>((IN+GE+KK):5)</small>		Modifikation Ini <small>Rasse, RS, Größe, Bonus</small>		Geschwindigkeit Basis <small>((FF+GE+KK):5)</small>		Modifikation GS <small>Rasse, RS, Größe, Bonus</small>	

Persönliche Waffe <small>(nur wenn vorhanden)</small>	AT				
	PA				
Raufen	AT				
	PA				
Boxen	AT				
	PA				
Hruruzat	AT				
	PA				
Ringen	AT				
	PA				
Äxte / Beile	AT				
	PA				
Dolche	AT				
	PA				
Infanteriewaffen	AT				
	PA				
Kettenwaffen	AT				
	PA				
Peitschen	AT				
	PA				

Scharfe Hieb Waffen	AT				
	PA				
Schwerter	AT				
	PA				
Speere und Stäbe	AT				
	PA				
Stichwaffen	AT				
	PA				
Stumpfe Hieb Waffen	AT				
	PA				
Zweihänder	AT				
	PA				
Linkshändigkeit <small>(Abzüge)</small>	AT				
	PA				
Fernkampftechniken:					
Lanzenreiten	AT				
Schusswaffe	AT				
Wurf Waffe	AT				
Schleuder	AT				

Patzertabelle: (2w6)	
2	Waffe / Schild zerstört oder wie 11
3 – 5	Sturz zwei unparierbare AT GE - probe zum aufstehen
6 – 8	Stolpern eine unparierbare AT

Patzertabelle: (2w6)	
9 – 10	Selbst verletzt eine unparierbare AT + 1w SP
11	Waffe verloren Flucht oder Waffenwechsel
12	Selbst schwer verletzt 2wSP Selbbeherrschungsprobe + SP

Umstände bei der Geburt:

Legitimation:

Besonderheiten der Kindheit:	
1	
2	
3	

Besonderheiten in der Jugend:	
1	
2	
3	