

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

Mut				
Klugheit				
Intuition				
Charisma				
Fingerfertigkeit				
Gewandtheit				
Körperkraft				

Aberglaube				
Höhenangst				
Raumangst				
Totenangst				
Neugier				
Goldgier				
Jähzorn				

Lebensenergie				
Astralenergie				
Karmerenergie				
Tragkraft				
Magieresistenz				
Ausdauer				
Stufe				

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

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

Angriff Basiswert <i>((MU+GE+KK):5)</i>	Parade Basiswert <i>((IN+GE+KK):5)</i>	Fernkampf Basiswert <i>((IN+FF+KK):4)</i>	Ausweichen <i>((MU+IN+GE):4)</i>
---	--	---	--

Persönliche Waffe <i>(nur wenn vorhanden)</i>	AT				
	PA				
Raufen	AT				
	PA				
Boxen	AT				
	PA				
Hruruzat	AT				
	PA				
Ringn	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 <i>(Abzüge)</i>	AT				
	PA				
Fernkampftechniken:					
Lanzenreiten	AT				
Schußwaffe	AT				
Wurfwaffe	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	