



# AdveRúna

## Skálmane (Rang 0)

Körper	Ver.	Erf.	Wert	Seele	Ver.	Wert	Beschreibung
Gewandtheit (GE)	14	_____	14/10	Sanftmut	20	17	nüchtern
Widerstand (WI)	19	_____	19	Frohsinn	20	18	zuversichtlich
Ausdauer (AU)	15	1	16	Skrupellosigkeit	0	3	nüchtern
Kraft (KR)	20	1	21	Schuld	0	0	unschuldig
Menschenkraft (MeKR)			42	Leid	0	2	erduldend

Geist	Ver.	Erf.	Wert	Sinne	Ver.	Erf.	Wert
Konzentration (KO)	14	_____	14	Riechen (RI)	12	_____	12
Weisheit (WE)	13	_____	13	Hören (HÖ)	12	_____	12
Tapferkeit (TA)	19	2	21	Sehen (SE)	14	_____	14
Charisma (CH)	17	_____	17	Intelligenz (IN)	12	_____	12

Arkane Attribute	Wert
Arkane Verständnis (ArVE)	14
Arkane Stärke (ArSt)	3
Arkane Konzentration (ArKO)	17
Arkane Weisheit (ArWE)	16
Arkane Tapferkeit (ArTA)	24
Arkane Energie (ArEn):	12

Körperliche Attribute	Wert
Lebensenergie (LeEn): 37	_____
Schaden	_____
Schmerzresistenz: 1	_____
GE(RM) in Rüstung (auch oben eintragen)	10
Wanderausdauer (WAU): 16	_____
Kampfausdauer (KAU)	_____

Schicksal	Wert
Gilde	Blutige Hauer
Berufe	Schwerer Wurfkämpfer
Volk	Skálmanen
Größenklasse (GrK)	2
Geschlecht	männlich
Alter	20
Aussehen	hässlich (3)
Glück	2
Pech	6
Rang	0
Ansehen	0
Einkommen/Jahr	25 SM

Vermögen	Wert
Goldmünzen (GM)	_____
Silbermünzen (SM)	_____
Kupfermünzen (KM)	_____

Fertigkeiten	FeW
Arkane Fertigkeit	5
Nahkampf	7
Axtkampf	ja
Wurfkampf	7

Dieser Skálmane hat als Junge seine Eltern verloren. Vor Gram hat er ein Leid von 2.  
 Geforderte Veranlagung:  
 GE/KR/TA/SE 14, KO/WE/CH/IN 12  
 Schicksalshafte Veranlagung:  
 WI+2, AU+1, KO+2, RI+2  
 Geburtstag: 25. Mai 6232 DZ (KR+2)

Körperzone	Rüstung	Wucht	Schärfe	Dichte	RP / Bemerkungen / Verletzungen
1: rechter Arm	Lederpanzer	9	6	17	1 RP _____
2: linker Arm	Lederpanzer	9	6	17	1 RP _____
3: rechtes Bein	Lederpanzer	9	6	17	1 RP _____
4: linkes Bein	Lederpanzer	9	6	17	1 RP _____
5-7: Rumpf	Lederpanzer	9	6		3 RP _____
				5: Unterleib	17 _____
				6: Bauch	17 _____
				7: Brust	17 _____
8: Kopf	Lederhelm	9	6	14	2 RP _____
	Schutz der Haut:	5	5		Zähigkeit: 8 Summe RP: 9 RM: 2
	Standfestigkeit:	42 / 84 (1fach/2fach)			

Nahkampfwaffe	NaAT	NaPA	Wucht	Schärfe	Länge	Festig.	m.WU	Bemerkungen
Basiswerte	12	12						= GE(RM)/2 + FEW Nahkampf
Zurückweichen	NaPa	+5	(+GE(RM)/2)					vor Paraden entscheiden
Ausweichen		2	(NaPa-10)					als erste Parade ausführen
Kriegsbeil	13	11	18	15	15	12(10)	27	AT+1, PA-1, Grobeisen
- Kreiselhieb	8	/	27	22				gewohnte Waffentechnik
Wurfbeil	14	10	14	12	13	12(10)	21	AT+2, PA-2, Grobeisen
Faustkampf	17	17	9	/	12	/	/	AT+5, PA+5
Ringkampf	12	12	27/36	/	0	/	/	AT±0, PA ±0, Würgen/Werfen
Maul	12	/	27	27	ohne			

Schild: groß 20 10 10 Grundenergie: 500 Holz PA+8  
 Schildenergie: \_\_\_\_\_

Wurfwaffe	WuAT	+KO/2	Wucht	Schärfe	Weite	Festig.	Bemerkungen
Basiswert	14	+7					= SE/2 + FEW Wurfkampf
Wurfbeil	17	+7	14	12	42m	12(10)	AT+3, Grobeisen
- Kreiselwurf	7	+7	21	18	63m		
Kriegsbeil	13	+7	18	15	42m	12(10)	AT-1, Grobeisen
- Kreiselwurf	3	+7	27	22	63m		

Schusswaffe	ScAT	+KO/2	Wucht	Schärfe	Weite	Festig.	Bemerkungen
Basiswert	_____						= SE/2 + FEW Schusskampf