



AdveKüna

Alwin (Rang 0)

Körper	Ver.	Erf.	Wert	Seele	Ver.	Wert	Beschreibung
Gewandtheit (GE)	17	_____	17 / 13	Sanftmut	20	20	beseelt
Widerstand (WI)	14	_____	14	Frohsinn	20	20	beseelt
Ausdauer (AU)	14	_____	14	Skrupellosigkeit	0	0	treuherzig
Kraft (KR)	19	2	21	Schuld	0	0	unschuldig
Menschenkraft (MeKR)			21	Leid	0	0	unversehrt

Geist	Ver.	Erf.	Wert	Sinne	Ver.	Erf.	Wert
Konzentration (KO)	12	_____	12	Riechen (RI)	7	_____	7
Weisheit (WE)	16	_____	16	Hören (HÖ)	14	_____	14
Tapferkeit (TA)	22	1	23	Sehen (SE)	13	_____	13
Charisma (CH)	17	_____	17	Intelligenz (IN)	15	_____	15

Arkane Attribute	Wert
Arkane Verständnis (ArVE)	15
Arkane Stärke (ArSt)	2
Arkane Konzentration (ArKO)	14
Arkane Weisheit (ArWE)	18
Arkane Tapferkeit (ArTA)	25
Arkane Energie (ArEn):	10

Körperliche Attribute	Wert
Lebensenergie (LeEn): 35 _____	
Schaden _____	
Schmerzresistenz: 2 _____	
GE(RM) in Rüstung (auch oben eintragen) 13	
Wanderausdauer (WAU): 14 _____	
Kampfausdauer (KAU) _____	

Schicksal	Wert
Gilde	Weißerose
Berufe	Reiterkrieger, Laienpriester, Bauer
Volk	Mensch
Größenklasse (GrK)	1
Geschlecht	männlich
Alter	16
Aussehen	11
Glück	5 (6)
Pech	3
Rang	0
Ansehen	0
Einkommen/Jahr	25 SM

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

Fertigkeiten	FeW
Arkane Fertigkeit	4
Nahkampf	8
Reiten	8
Lanzenkampf	ja
Bauer	6

Geforderte Veranlagung:
 GE/KR 16, KO 12, WE/TA 16, CH/IN 10
 Schicksalshafte Veranlagung:
 KR+1, TA+4, RI+1, SE+1, IN+1
 Geburtstag: 1. November 6232 DZ (HÖ+2)

Körperzone	Rüstung	Wucht	Schärfe	Dichte	RP / Bemerkungen / Verletzungen
1: rechter Arm	Lederpanzer	6	4	17	1 RP _____
2: linker Arm	Lederpanzer	6	4	17	1 RP _____
3: rechtes Bein	Lederpanzer	6	4	17	1 RP _____
4: linkes Bein	Lederpanzer	6	4	17	1 RP _____
5-7: Rumpf	Lederpanzer	6	4		3 RP _____
				5: Unterleib	17 _____
				6: Bauch	17 _____
				7: Brust	17 _____
8: Kopf	Spangenhelm	12	16	13	4 RP, Silberbronze _____
	Schutz der Haut:	1	1	Zähigkeit: 7	Summe RP: 10 RM: 2
	Standfestigkeit:	21 / 42 (1fach/2fach)			

Nahkampfwaffe	NaAT	NaPA	Wucht	Schärfe	Länge	Festig.	m.WU	Bemerkungen
Basiswerte	15	15						= GE(RM)/2 + FEW Nahkampf
Zurückweichen	NaPa	+7	(+GE(RM)/2)					vor Paraden entscheiden
Ausweichen		5	(NaPa-10)					als erste Parade ausführen
Schwert (E/B)	16	15	10/15	8/12	15	8	15/23	AT+1, PA±0, Silberbr. Härte 0,8
- Stoß (E/B)	11	/	10/15	12/18				
- Kreiselhieb (E/B)	11	/	15/23	12/18				
leichte Lanze (B)	13	/	15	18	22	12(7)	/	AT-2, PA entf., Silberbr. Hä. 0,8
- Sturmattacke (B)	8	/	23	29				Festigkeit Spitze(Schaft)
- Lanzengang (E)	8	/	30	36				
Dolch	14	11	5	4	11	8	10	AT+4, PA+1, Silberbr. Hä. 0,8,
- Stoß	9	/	5	6				fremde Waffentechnik (AT/PA-5)
Faustkampf	20	20	5	/	10	/	/	AT+5, PA+5
Ringkampf	15	15	15/20	/	0	/	/	AT±0, PA ±0, Würgen/Werfen

Schild: kleiner Schild 25 7 7 Grundenergie: 150 Holz, PA+10
 Schildenergie: _____

WurfWaffe	WuAT	+KO/2	Wucht	Schärfe	Weite	Festig.	Bemerkungen
Basiswert	7	+6					= SE/2 + FEW Wurfkampf
Dolch	4	+6	5	6	10	8	AT+2, fremde Waffentechnik (AT-5)

Schusswaffe	ScAT	+KO/2	Wucht	Schärfe	Weite	Festig.	Bemerkungen
Basiswert	7	+6					= SE/2 + FEW Schusskampf