



# AdveKüna

## Alwin (Rang 3)

Körper	Ver.	Erf.	Wert	Seele	Ver.	Wert	Beschreibung
Gewandtheit (GE)	17	5	22 / 11	Sanftmut	20	18	zugewandt
Widerstand (WI)	14	2	16	Frohsinn	20	18	zuversichtlich
Ausdauer (AU)	14	2	16	Skrupellosigkeit	0	2	gewissenhaft
Kraft (KR)	19	2	21	Schuld	0	2	schuldig
Menschenkraft (MeKR)			21	Leid	0	0	unversehrt

Geist	Ver.	Erf.	Wert	Sinne	Ver.	Erf.	Wert
Konzentration (KO)	12	2	14	Riechen (RI)	7		7
Weisheit (WE)	16	2	18	Hören (HÖ)	14		14
Tapferkeit (TA)	22	2	24	Sehen (SE)	13		13
Charisma (CH)	17	2	19	Intelligenz (IN)	15		15

Arkane Attribute	Wert	Körperliche Attribute	Wert
Arkane Verständnis (ArVE)	17	Lebensenergie (LeEn): 37	
Arkane Stärke (ArSt)	3	Schaden	
Arkane Konzentration (ArKO)	17	Schmerzresistenz: 4	
Arkane Weisheit (ArWE)	21	GE(RM) in Rüstung (auch oben eintragen)	11
Arkane Tapferkeit (ArTA)	27	Wanderausdauer (WAU): 16	
Arkane Energie (ArEn):	14	Kampfausdauer (KAU)	

Schicksal	Wert	Fertigkeiten	FeW
Gilde	Weißerose	Arkane Fertigkeit	6
Berufe	Reiterkrieger, Laienpriester, Bauer	Nahkampf	12
Volk	Mensch	Reiten	12
Größenklasse (GrK)	1	Lanzenkampf	ja
Geschlecht	männlich	Bauer	9
Alter	21		
Aussehen	11		
Glück	5 (6)		
Pech	3		
Rang	6		
Ansehen	60		
Einkommen/Jahr	150 SM	Geforderte Veranlagung:	
<b>Vermögen</b>		GE/KR 16, KO 12, WE/TA 16, CH/IN 10	
Goldmünzen (GM)		Schicksalshafte Veranlagung:	
Silbermünzen (SM)		KR+1, TA+4, RI+1, SE+1, IN+1	
Kupfermünzen (KM)		Geburtstag: 1. November 6232 DZ (HÖ+2)	

Körperzone	Rüstung	Wucht	Schärfe	Dichte	RP / Bemerkungen / Verletzungen
1: rechter Arm	Schuppenpanzer	8	16	16	3 RP, Silberbronze
2: linker Arm	Schuppenpanzer	8	16	16	3 RP, Silberbronze
3: rechtes Bein	Schildbrünne	6	16	14	2 RP, Silberbronze
4: linkes Bein	Schildbrünne	6	16	14	2 RP, Silberbronze
5-7: Rumpf	Schuppenpanzer	8	16		9 RP, Silberbronze (Härte 8)
			5: Unterleib	16	
			6: Bauch	16	
			7: Brust	16	
8: Kopf	Brillenhelm	12	16	15	6 RP, Silberbronze
	Schutz der Haut:	1	1	Zähigkeit: 8	Summe RP: 25 RM: 5
	Standfestigkeit:	21 / 42 (1fach/2fach)			

Nahkampfwaffe	NaAT	NaPA	Wucht	Schärfe	Länge	Festig. m.WU	Bemerkungen
Basiswerte	18	18					= GE(RM)/2 + FEW Nahkampf
Zurückweichen	NaPa	+ 6	(+GE(RM)/2)				vor Paraden entscheiden
Ausweichen		8	(NaPa-10)				als erste Parade ausführen
Breitschwert (E/B)	17	16	15/20	12/16	15	12	23/30 AT-1, PA-2, Silberbr. Hä. 0,8
- Stoß (E/B)	12	/	15/20	18/24			
- Kreiselhieb (E/B)	12	/	23/30	18/24			
schwerer Spieß (B)	14	/	20	24	22	12(8)	/ AT-4, PA entf., Silberbr. Hä. 8
- Sturmattacke (B)	9	/	30	36			Festigkeit Spitze(Schaft)
- Lanzengang (E)	9	/	40	48			
Dolch	17	14	5	5	11	8	10 AT+4, PA+1, Goldbr. Härte 1
- Stoß	12	/	5	8			fremde Waffentechnik (AT/PA-5)
Faustkampf	23	23	5	/	10	/	/ AT+5, PA+5
Ringkampf	18	18	15/20	/	0	/	/ AT±0, PA±0, Würgen/Werfen
Kurzschwert (E)	20	19	10	8	13	11	15 AT+2, PA+1, Silberbr. Hä. 0,8
- Stoß/Kreiselhieb	15	/	10/15	12			

**Schild:** kleiner Schild 28 9 13 Grundenergie: 150 beschlagen (Silb.br.), PA+10  
Schildenergie: \_\_\_\_\_

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

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