



AdveKüna

Alwin (Rang 6)

Körper	Ver.	Erf.	Wert	Seele	Ver.	Wert	Beschreibung
Gewandtheit (GE)	17	6	23 / 10	Sanftmut	20	18	zugewandt
Widerstand (WI)	14	3	17	Frohsinn	20	17	nüchtern
Ausdauer (AU)	14	3	17	Skrupellosigkeit	0	2	gewissenhaft
Kraft (KR)	19	7	26	Schuld	0	3	erheblich schuldig
Menschenkraft (MeKR)			26	Leid	0	0	unversehrt

Geist	Ver.	Erf.	Wert	Sinne	Ver.	Erf.	Wert
Konzentration (KO)	12	4	16	Riechen (RI)	7		7
Weisheit (WE)	16	5	21	Hören (HÖ)	14		14
Tapferkeit (TA)	22	4	26	Sehen (SE)	13		13
Charisma (CH)	17	3	20	Intelligenz (IN)	15		15

Arkane Attribute	Wert	Körperliche Attribute	Wert
Arkane Verständnis (ArVE)	18	Lebensenergie (LeEn): 43	
Arkane Stärke (ArSt)	4	Schaden	
Arkane Konzentration (ArKO)	20	Schmerzresistenz: 6	
Arkane Weisheit (ArWE)	25	GE(RM) in Rüstung (auch oben eintragen)	10
Arkane Tapferkeit (ArTA)	30	Wanderausdauer (WAU): 17	
Arkane Energie (ArEn):	18	Kampfausdauer (KAU)	

Schicksal		Fertigkeiten	FeW
Gilde	Weißer Rose	Arkane Fertigkeit	8
Berufe	Reiterkrieger, Laienpriester, Bauer	Nahkampf	17
Volk	Mensch	Reiten	17
Größenklasse (GrK)	1	Lanzenkampf	ja
Geschlecht	männlich	Bauer	13
Alter	28		
Aussehen	11		
Glück	5 (6)		
Pech	3		
Rang	6		
Ansehen	210		
Einkommen/Jahr	300 SM	Geforderte Veranlagung:	
Vermögen		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	Plattenpanzer	12	20	17	4 RP, Goldbronze
2: linker Arm	Plattenpanzer	12	20	17	4 RP, Goldbronze
3: rechtes Bein	Plattenpanzer	12	20	17	4 RP, Goldbronze
4: linkes Bein	Plattenpanzer	12	20	17	4 RP, Goldbronze
5-7: Rumpf	Plattenpanzer	12	20	17	12 RP, Goldbronze (Härte 1)
				5: Unterleib	17
				6: Bauch	17
				7: Brust	17
8: Kopf	Topfhelm	12	20	16	7 RP, Goldbronze
	Schutz der Haut:	1	1	Zähigkeit: 9	Summe RP: 35 RM: 6
	Standfestigkeit:	26 / 52 (1fach/2fach)			

Nahkampfwaffe	NaAT	NaPA	Wucht	Schärfe	Länge	Festig. m.WU	Bemerkungen
Basiswerte	22	22					= GE(RM)/2 + FEW Nahkampf
Zurückweichen	NaPa	+ 5	(+GE(RM)/2)				vor Paraden entscheiden
Ausweichen		12	(NaPa-10)				als erste Parade ausführen
Breitschwert (E/B)	21	20	18/24	27/36	15	21	27/36 AT-1, PA-2, Mondsilber. Hä. 1,5
- Stoß (E/B)	16	/	18/24	41/54			
- Kreiselhieb (E/B)	16	/	27/41	41/54			
schwere Lanze (B)	17	/	24	54	24	21(7)	/ AT-5, PA entf., Monds. Hä. 1,5
- Sturmattacke (B)	12	/	36	81			Festigkeit Spitze/Schaft
- Lanzengang (E)	12	/	48	108			
Dolch	21	18	6	6	11	9	12 AT+4, PA+1, Goldbr. Härte 1
- Stoß	16	/	6	9			fremde Waffentechnik (AT/PA-5)
Faustkampf	27	27	6	/	10	/	/ AT+5, PA+5
Ringkampf	22	22	18/24	/	0	/	/ AT±0, PA ±0, Würgen/Werfen
Zweihänder (B)	17	17	36	36	18	13	54 AT-5, PA-5, Goldbr. Härte 1
- Stoß/Kreiselhieb	12	/	36/54	54			
Kurzschwert (E)	24	23	12	12	13	13	18 AT+2, PA+1, Goldbr. Hä. 1
- Stoß/Kreiselhieb	19	/	12/18	18			

Schild: kleiner Schild	32	12	20	Grundenergie: 150	Goldbronze, PA+10		
Schildenergie:							
Wurfwaffe	WuAT	+KO/2	Wucht	Schärfe	Weite	Festig.	Bemerkungen
Basiswert	7	+8					= SE/2 + FEW Wurfkampf
Dolch	4	+8	6	9	12	9	AT+2, fremde Waffentechnik (AT-5)

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