AdveKûna

Magûna (Rang 6)

Körper	Ver.	Erf.	Wert
Gewandtheit (GE)	11	2	13
Widerstand (WI)	14	2	16
Ausdauer (AU)	15	1	16
Kraft (KR)	10	1	11
Menschenkraft (MeKR)			11

Seele	Ver.	Wert	Beschreibung
Sanftmut	20	17	nüchtern
Frohsinn	20	12	dunkel
Skrupellosigkeit	0	3	nüchtern
Schuld	0	3	erheblich schuldig
Leid	0	5	verzagt

Geist	Ver.	Erf.	Wert
Konzentration (KO)	18	6	24
Weisheit (WE)	24	7	31
Tapferkeit (TA)	15	6	21
Charisma (CH)	21	5	26

Sinne	Ver.	Erf.	Wert
Riechen (RI)	6	_____	6
Hören (HÖ)	12	1	13
Sehen (SE)	11	_____	11
Intelligenz (IN)	22	5	27

Arkane Attribute	Wert
Arkanes Verständnis (ArVE)	27
Arkane Stärke (ArSt)	14
Arkane Konzentration (ArKO)	38
Arkane Weisheit (ArWE)	45
Arkane Tapferkeit (ArTA)	35
Arkane Energie (ArEn):	68

Körperliche Attribute **Wert**

Lebensenergie (LeEn): 27 _____

Schaden _____

Schmerzresistenz: 11 _____

GE(RM) in Rüstung (auch oben eintragen) 13

Wanderausdauer (WAU): 16 _____

Kampfausdauer (KAU) _____

Schicksal

Gilde	Grüner Turm
Berufe	Fee (Arkarûna der Mystik)
Volk	Mensch
Größenklasse (GrK)	1
Geschlecht	weiblich
Alter	32
Aussehen	15
Glück	5
Pech	3
Rang	6
Ansehen	210
Einkommen/Jahr	420 SM

Vermögen

Goldmünzen (GM) _____

Silbermünzen (SM) _____

Kupfermünzen (KM)_____

Fertigkeiten	FeW
Arkane Fertigkeit	24
Nahkampf	0

Ringmeisterin (Zeremonien ArVE+5 für 1 ArEn)

Elemente Holz & Blatt, Winter & Tod, Feuer & Odem und Geist

Magûna musste mit ansehen, wie ein Dorf der Wichtel ausgelöscht wurde. Dies ist ihr Trauma, das ihr ein Leid von 5 dauerhaft zufügt. Seitdem hat sie ein dunkles Gemüt (Frohsinn 12).

Geforderte Veranlagung:
GE 16, KR 16, KO 12, WE 16, TA 16

Schicksalshafte Veranlagung:
KR+1, KO+1, WE+7, HÖ+1, IN+1

Geburtstag: 11. April 6232 DZ (AU+2)

Körperzone	Rüstung	Wucht	Schärfe	Dichte	RP / Bemerkungen / Verletzungen
1: rechter Arm					
2: linker Arm					
3: rechtes Bein					
4: linkes Bein					
5-7: Rumpf					
		5: Unterleib			
		6: Bauch			
		7: Brust			
8: Kopf					

Schutz der Haut: 1 1 Zähigkeit: 6 Summe RP: _____ RM: _____

Standfestigkeit: 11 / 22 (1fach/2fach)

Nahkampfwaffe	NaAT	NaPA	Wucht	Schärfe	Länge	Festig.	m.WU	Bemerkungen
Basiswerte	7	7						= GE(RM)/2 + FEW Nahkampf
Zurückweichen	NaPa	+7	(+GE(RM)/2)					vor Paraden entscheiden
Ausweichen		-3	(NaPa-10)					als erste Parade ausführen
Wanderstab	8	8	9		18	7	18	AT+1, PA+1
- Kreiselhieb	3	/	14					gewohnte Waffentechnik
Messer	6	/	3	5	10	6	/	AT+4, Hartsilber, ungewohnt
Faustkampf	12	12	3	/	10	/	/	AT+5, PA+5
Ringkampf	7	7	9/12	/	0	/	/	AT±0, PA ±0, Würgen/Werfen

Schild: _____ Grundenergie: _____

Schildenergie: _____

Wurfwaffe	WuAT	+KO/2	Wucht	Schärfe	Weite	Festig.	Bemerkungen
Basiswert	6	+12					= SE/2 + FEW Wurfkampf
Messer	4	+12	3	5	6m	6	AT+3, fremde Waffentechnik (AT-5)

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