



AdveKüna

Brök (Rang 0)

Körper	Ver.	Erf.	Wert	Seele	Ver.	Wert	Beschreibung
Gewandtheit (GE)	17	_____	17/15	Sanftmut	20	20	beseelt
Widerstand (WI)	18	_____	18	Frohsinn	20	20	beseelt
Ausdauer (AU)	19	2	21	Skrupellosigkeit	0	0	treuherzig
Kraft (KR)	16	_____	16	Schuld	0	0	unschuldig
Menschenkraft (MeKR)			16	Leid	0	0	unversehrt
Menschenkraft als Dachs (GrK 1/2)			8				

Geist	Ver.	Erf.	Wert	Sinne	Ver.	Erf.	Wert
Konzentration (KO)	18	_____	18	Riechen (RI)	16	_____	16
Weisheit (WE)	18	_____	18	Hören (HÖ)	17	_____	17
Tapferkeit (TA)	18	_____	18	Sehen (SE)	18	_____	18
Charisma (CH)	19	2	21	Intelligenz (IN)	14	_____	14

Arkane Attribute	Wert
Arkane Verständnis (ArVE)	17
Arkane Stärke (ArSt)	5
Arkane Konzentration (ArKO)	23
Arkane Weisheit (ArWE)	23
Arkane Tapferkeit (ArTA)	23
Arkane Energie (ArEn):	22

Körperliche Attribute	Wert
Lebensenergie (LeEn): 37	_____
Schaden	_____
Schmerzresistenz: 3	_____
GE(RM) in Rüstung (auch oben eintragen)	15
Wanderausdauer (WAU): 21	_____
Kampfausdauer (KAU)	_____

Schicksal	Wert
Gilde	Findige Fährte
Berufe	Schw. Wurfkämpfer, Adept, Waldläufer
Volk	Brök
Größenklasse (GrK)	1 (1/2 als Dachs)
Geschlecht	männlich
Alter	16
Aussehen	mäßig (8)
Glück	5
Pech	3
Rang	0
Ansehen	0
Einkommen/Jahr	5 SM

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

Fertigkeiten	FeW
Arkane Fertigkeit	6
Nahkampf	ja
Stangenwaffen	_____
Wurfkampf	6
Pirschen	8
Weidwerk einschl. Fährtenwittern	8
Wildnisleben	8

Geforderte Veranlagung:
 CH/IN/TA 12, GE/WE/KO/SE/HÖ/RI/WI/AU 16
 Schicksalshafte Veranlagung:
 GE/WI/KR/TA +1, WE/CH/SE +2, AU +3
 Geburtstag: 11. Juni 6232 DZ (KO+2)

Körperzone	Rüstung	Wucht	Schärfe	Dichte	RP / Bemerkungen / Verletzungen
1: rechter Arm	_____	_____	_____	_____	_____
2: linker Arm	Lederpanzer	6	4	17	1 RP _____
3: rechtes Bein	_____	_____	_____	_____	_____
4: linkes Bein	_____	_____	_____	_____	_____
5-7: Rumpf	Lederpanzer	6	4		3 RP _____
				5: Unterleib	17 _____
				6: Bauch	17 _____
				7: Brust	17 _____
8: Kopf	_____	_____	_____	_____	_____

Schutz der Dachshaut: 3 als Tiermensch, als Dachs 2. Schutz der Menschenhaut: 1
 Zähigkeit: 8 Summe RP: 4 RM: 1, Standfestigkeit: 16 / 32 (1fach/2fach), als Dachs 8 / 16

Nahkampfwaffe	NaAT	NaPA	Wucht	Schärfe	Länge	Festig.	m.WU	Bemerkungen
Basiswerte	14	14						= GE(RM)/2 + FEW Nahkampf
Zurückweichen	NaPa	+8	(+GE(RM)/2)					vor Paraden entscheiden
Ausweichen		4	(NaPa-10)					als erste Parade ausführen
Speer (B)	14	15	12	9	16	7(7)	24	AT±0, PA+1, Feuerstein 0,5
- Sturmattache (B)	9	/	18	14				gewohnte Waffentechnik
- einhändig (E)	10	/	8	6	14			AT-4
Wurfspieß (B)	15	17	8	6	14	7(6)	16	AT+1, PA+3, Feuerstein 0,5
- einhändig (E)	12	/	4	3	12			AT-2, zwei Spieße ü. Rücken
Klauenhand	19	19	6	3	10	/	/	AT+5, PA+5, nur Tiermensch
Ringkampf	14	14	12/16	/	0	/	/	AT±0, PA±0, Würgen/Werfen
Maul	14	/	12	12	ohne			

Schild: klein 24 3 3 Grundenergie: 100 Leder PA+10

Werte als Dachs	NaAT	NaPA	Wucht	Schärfe	Länge	Festig.	m.WU	Bemerkungen
Basiswerte	15	15	(Gewandtheit 17, da ohne Rüstung)					GrK 1/2 als Dachs, daher
Zurückweichen	NaPa	+9	(+GE(RM)/2)					MeKR 8 und AT auf Dachs
Ausweichen		5	(NaPa-10)					um 5 erschwert
Maul	15	/	6	6	ohne			AT±0, PA entf.
Vordertatze	15	/	3	2	ohne	/	/	AT±0, PA entf., Klauenfuß
Wurfwaffe	WuAT	+KO/2	Wucht	Schärfe	Weite	Festig.	Bemerkungen	
Basiswert	15	+9						= SE/2 + FEW Wurfkampf
Wurfspieß	22	+9	8	6	64m	7(6)		AT+7, 2 Wurfspieße überm
- Kreiselwurf	12	+9	12	9	96m			Rücken oder in Schildhand
Speer	19	+9	12	9	48m	7(7)		AT+4, Feuerstein
- Kreiselwurf	9	+9	18	14	72m			

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