Grimmwolf (erfahren)

Körper	Ver.	Erf.	Wert
Gewandtheit (GE)	12	3	15
Widerstand (WI)	14	7	21
Ausdauer (AU)	14	5	19
Kraft (KR)	14	3	17
Menschenkraft (MeKR)			34

Seele	Ver.	Wert	Beschreibung
Sanftmut	20	1	teuflisch
Frohsinn	20	1	finster
Skrupellosigkeit	0	19	mörderisch
Schuld	0	19	verdammt
Leid	0	0	unversehrt

Geist	Ver.	Erf.	Wert
Konzentration (KO)	12	3	15
Weisheit (WE)	12	1	13
Tapferkeit (TA)	16	5	21
Charisma (CH)	14	3	17

Sinne	Ver.	Erf.	Wert
Riechen (RI)	12	6	18
Hören (HÖ)	16	4	20
Sehen (SE)	12	2	14
Intelligenz (IN)	11	_____	11

Arkane Attribute	Wert
Arkanes Verständnis (ArVE)	14
Arkane Stärke (ArSt)	1
Arkane Konzentration (ArKO)	16
Arkane Weisheit (ArWE)	14
Arkane Tapferkeit (ArTA)	22
Arkane Energie (ArEn):	2

Körperliche Attribute	Wert
Lebensenergie (LeEn): 36	_____
Schaden	_____
Schmerzresistenz: 2	_____
GE(RM) in Rüstung (auch oben eintragen)	15
Wanderausdauer (WAU): 19	_____
Kampfausdauer (KAU)	_____

Schicksal

Volk: schwach arkane Djurin der Wölfe

Größenklasse (GrK) 2

Fertigkeiten	FeW
Nahkampf	8
Weidwerk einschl. Fahrtenwittern	12
Pirschen	12

Körperzone	Bemerkungen / Verletzungen
1: rechtes Vorderbein	_____
2: linkes Vorderbein	_____
3: rechtes Hinterbein	_____
4: linkes Hinterbein	_____
5-7: Rumpf	_____
5: Unterleib	_____
6: Bauch	_____
7: Brust	_____
8: Kopf	_____

Schutz der Haut (dickes Fell): 5 Zähigkeit: 8

Standfestigkeit: 36 / 72 (1fach/2fach)

Nahkampfwaffe	NaAT	NaPA	Wucht	Schärfe	Länge	Festig.	m.WU	Bemerkungen
Basiswerte	16	16						= GE(RM)/2 + FEW Nahkampf
Zurückweichen	NaPa	+8	(+GE(RM)/2)					vor Paraden entscheiden
Ausweichen		6	(NaPa-10)					als erste Parade ausführen
Maul	16	/	21	21	ohne	_____	_____	AT±0/PA entf.