

# Mabde, niederer Dämon (jung)

AdveKüna

<u>Körper</u>	<u>Ver.</u>	<u>Erf.</u>	<u>Wert</u>
Gewandtheit (GE)	11	_____	11
Widerstand (WI)	21	_____	21
Ausdauer (AU)	14	_____	14
Kraft (KR)	21	1	22
Menschenkraft (MeKR)			22

<u>Geist</u>	<u>Ver.</u>	<u>Erf.</u>	<u>Wert</u>
Konzentration (KO)	11	_____	11
Weisheit (WE)	11	_____	11
Tapferkeit (TA)	17	2	19
Charisma (CH)	14	_____	14

<u>Arkane Attribute</u>	<u>Wert</u>
Arkane Verständnis (ArVE)	12
Arkane Stärke (ArSt)	4
Arkane Konzentration (ArKO)	15
Arkane Weisheit (ArWE)	15
Arkane Tapferkeit (ArTA)	23
Arkane Energie (ArEn):	20

<u>Seele</u>	<u>Ver.</u>	<u>Wert</u>	<u>Beschreibung</u>
Sanftmut	20	11	erbarmungslos
Frohsinn	20	1	finster
Skrupellosigkeit	0	9	hinterhältig
Schuld	0	19	verdammte
Leid	0	9	krank

<u>Sinne</u>	<u>Ver.</u>	<u>Erf.</u>	<u>Wert</u>
Riechen (RI)	6	_____	6
Hören (HÖ)	11	_____	11
Sehen (SE)	11	_____	11
Intelligenz (IN)	14	_____	11

<u>Körperliche Attribute</u>
Lebensenergie (LeEn) 36: _____
Schaden: _____
Schmerzresistenz: -1 _____
GE(RM) in Rüstung (auch oben eintragen) 11
Wanderausdauer (WAU): 14 _____
Kampfausdauer (KAU): _____

<u>Schicksal</u>	
Volk	Niederer Dämon
Größenklasse (GrK)	1

<u>Fertigkeiten</u>	<u>FeW</u>
Nahkampf	5

<u>Körperzone</u>	<u>Rüstung</u>	<u>Wucht</u>	<u>Schärfe</u>	<u>Dichte</u>	<u>Verletzungen</u>
1: rechter Arm					_____
2: linker Arm					_____
3: rechtes Bein					_____
4: linkes Bein					_____
5-7: Rumpf					_____
8: Kopf					_____

Schutz der Haut: 5 (arkane Haut)      Zähigkeit: 8      Summe RP: keine      RM: \_\_\_\_  
Standfestigkeit: 22 / 44 (1fach/2fach)

<u>Nahkampfwaffe</u>	<u>NaAT</u>	<u>NaPA</u>	<u>Wucht</u>	<u>Schärfe</u>	<u>Länge</u>	<u>Festig. m.WU</u>	<u>Bemerkungen</u>
Basiswerte	11	11					= GE(RM)/2 + FEW Nahkampf
<u>Zurückweichen</u>	NaPa	+6	(+GE(RM)/2)				vor Paraden entscheiden
<u>Ausweichen</u>		1	(NaPa-10)				als erste Parade ausführen
<u>Klauenhand</u>	16	16	8	4	10	/ /	AT+5, PA+5
<u>Wurfspieß (B)</u>	12	14	10	9	14	9(6) 20	+1/+3, Hartkupfer
- einhändig	9	/	5	5	12	_____	-2/entf.
<b>Schild:</b> klein, Leder	21		Schutz Wucht/Schärfe: 3 / 3				+10

Schildenergie 100 : \_\_\_\_\_

<u>Wurfwaffe</u>	<u>WuAT</u>	<u>+KO/2</u>	<u>Wucht</u>	<u>Schärfe</u>	<u>Weite</u>	<u>Festig.</u>	<u>Bemerkungen</u>
Basiswert	6						= SE/2 + FEW Wurfkampf
Wurfspieß	13	+6	10	/ 9	80m		AT+7, Hartkupfer