

# Mabde, niederer Dämon (reif)

AdveKüna

<u>Körper</u>	<u>Ver.</u>	<u>Erf.</u>	<u>Wert</u>	<u>Seele</u>	<u>Ver.</u>	<u>Wert</u>	<u>Beschreibung</u>
Gewandtheit (GE)	11	4	15/13	Sanftmut	20	8	grausam
Widerstand (WI)	21	6	27	Frohsinn	20	1	finster
Ausdauer (AU)	14	3	17	Skrupellosigkeit	0	12	niederträchtig
Kraft (KR)	21	5	26	Schuld	0	19	verdammte
Menschenkraft (MeKR)			26	Leid	0	9	krank
<u>Geist</u>	<u>Ver.</u>	<u>Erf.</u>	<u>Wert</u>	<u>Sinne</u>	<u>Ver.</u>	<u>Erf.</u>	<u>Wert</u>
Konzentration (KO)	11	3	14	Riechen (RI)	6		6
Weisheit (WE)	11	2	13	Hören (HÖ)	11	1	12
Tapferkeit (TA)	17	6	23	Sehen (SE)	11	3	14
Charisma (CH)	14	4	18	Intelligenz (IN)	14	3	17
<u>Arkane Attribute</u>			<u>Wert</u>	<u>Körperliche Attribute</u>			
Arkane Verständnis (ArVE)			16	Lebensenergie (LeEn) 43:			_____
Arkane Stärke (ArSt)			4	Schaden:			_____
Arkane Konzentration (ArKO)			18	Schmerzresistenz: 2			_____
Arkane Weisheit (ArWE)			17	GE(RM) in Rüstung (auch oben eintragen)		13	
Arkane Tapferkeit (ArTA)			27	Wanderausdauer (WAU):		17	_____
Arkane Energie (ArEn):			20	Kampfausdauer (KAU):			_____

## Schicksal

Volk Niederer Dämon  
Größenklasse (GrK) 1

## Körperzone

5-7: Rumpf

## Rüstung

Lederpanzer

## Wucht

6

## Schärfe

4

## Dichte

17

17

17

## Verletzungen

Schutz der Haut: 5 (arkane Haut)

Zähigkeit: 9 Summe RP: 3 RM: 1

Standfestigkeit: 22 / 44 (1fach/2fach)

## Nahkampfwaffe NaAT NaPA Wucht Schärfe Länge Festig. m.WU Bemerkungen

<u>Basiswerte</u>	16	16						= GE(RM)/2 + FEW Nahkampf
<u>Zurückweichen</u>	NaPa	+7	(+GE(RM)/2)					<u>vor Paraden entscheiden</u>
<u>Ausweichen</u>		6	(NaPa-10)					<u>als erste Parade ausführen</u>
<u>Klauenhand</u>	21	21	9	4	10	/	/	AT+5, PA+5
<u>Speer (B)</u>	16	17	18	/	11	16	9(7)	36 ±0/+1, Hartkupfer
- Sturmattacke (B)	11	/	27	/	17	16		
- einhändig	12	/	12	/	8	14		-4/entf.
<u>Kurzschwert</u>	18	17	12	8	13	8	18	+2/+1, Hartkupfer
- Stoß	13	/	12	12				
- Kreiselhieb	13	/	18	12				
<b>Schild:</b> groß, Leder		24	Schutz Wucht/Schärfe: 3 / 3					+8
Schildenergie 150 :	_____							

## Wurfwaffe

<u>WuAT</u>	<u>+KO/2</u>	<u>Wucht</u>	<u>Schärfe</u>	<u>Weite</u>	<u>Festig.</u>	<u>Bemerkungen</u>
Basiswert	7					= SE/2 + FEW Wurfkampf
Speer	11	+7	18	/	11	72m AT+4, Hartkupfer