

Krötendämon, mediokrer (jung)

AdveKüna

<u>Körper</u>	<u>Ver.</u>	<u>Erf.</u>	<u>Wert</u>
Gewandtheit (GE)	10	_____	10
Widerstand (WI)	17	_____	17
Ausdauer (AU)	9	_____	9
Kraft (KR)	11	1	12
Menschenkraft (MeKR)			60

<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>Geist</u>	<u>Ver.</u>	<u>Erf.</u>	<u>Wert</u>
Konzentration (KO)	14	_____	14
Weisheit (WE)	11	_____	11
Tapferkeit (TA)	24	2	26
Charisma (CH)	21	_____	21

<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)	11	_____	11

<u>Arkane Attribute</u>	<u>Wert</u>
Arkane Verständnis (ArVE)	14
Arkane Stärke (ArSt)	10
Arkane Konzentration (ArKO)	24
Arkane Weisheit (ArWE)	21
Arkane Tapferkeit (ArTA)	36
Arkane Energie (ArEn):	50

<u>Körperliche Attribute</u>
Lebensenergie (LeEn) 21: _____
Schaden: _____
Schmerzresistenz: 2 _____
GE(RM) in Rüstung (auch oben eintragen) 10
Wanderausdauer (WAU): 9 _____
Kampfausdauer (KAU): _____

<u>Schicksal</u>
Volk Mediokre Krötendämonen
Größenklasse (GrK) 5

<u>Fertigkeiten</u>	<u>FeW</u>
<u>Nahkampf</u>	4

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

Schutz der Haut: 10 (arkane Haut) Zähigkeit: 5 Summe RP: keine RM: ____
Standfestigkeit: 60 / 120 (1fach/2fach)

<u>Nahkampfwaffe</u>	<u>NaAT</u>	<u>NaPA</u>	<u>Wucht</u>	<u>Schärfe</u>	<u>Länge</u>	<u>Festig.</u>	<u>m.WU</u>	<u>Bemerkungen</u>
<u>Basiswerte</u>	9	9						≡ GE(RM)/2 + FEW Nahkampf
<u>Zurückweichen</u>	NaPa	+5	(+GE(RM)/2)					vor Paraden entscheiden
<u>Ausweichen</u>		-1	(NaPa-10)					als erste Parade ausführen
<u>Klauenhand</u>	14	14	18	8	14	/	/	AT+5, PA+5
<u>Maul</u>	9	/	36	36	/	_____	_____	AT±0/PA entf.
<u>Zunge</u>	19	9	18	/	20	_____	_____	AT+10, PA±0,

Die Zunge hat eine Grundwucht von 1,5 und dient ähnlich wie beim Ringen dem Werfen/Halten eines Gegners. Die Parade richtet sich gegen den Arm, mit dem ein Angriff ausgeführt wird. Wenn der Gegner bei dieser Parade durch die Zunge zum Straucheln gebracht wird, ist die Attacke abgewehrt. Außerdem ist der Gegner am Arm von der Zunge umschlungen. Wenn man den Zungenangriff mit einer Waffe pariert, kann man die Zunge verletzen. Die Verletzung gilt wie bei einem Arm, jedoch mit doppelter Blutung.