



Kleine Helden

Beorn Alvarik - Fischersohn



RASSE	MITTELLÄNDER	HAUTFARBE	WEIß	ALTER	10 JAHRE
KULTUR	MITTELREICH	HAARFARBE	DUNKELBLOND	HEIMAT	WASSERAU
SOZIALSTATUS	3 - ARM	AUGENFARBE	GRÜN	GOTTHEIT	EFFERD

MUT	11			-1
KLUGHEIT	8			-2
INTUITION	11			-1
CHARISMA	12			-1
FINGERFERTIGKEIT	11			-1
GEWANDTHEIT	14			-2
KONSTITUTION	11			-3
KÖRPERKRAFT	12			-3

LEBENSENERGIE	18	+	13		
AUSDAUER	18	+	10		
ASTRAL / KARMA					
MAGIERESISTENZ	6	-	4		
GESCHWINDIGKEIT	8				
ABENTEUERPUNKTE					
AP-KONTO					

VORTEILE	
BREITGEFÄCHERTE BILDUNG (GAUKLER), BALANCE, HOHE LEBENS-KRAFT (+3)	
NACHTEILE	
KLEINE SCHWESTER, ANGST IM DUNKELN 7, ABERGLAUBE 7	

KLEIDUNG / AUSTRÜSTUNG

STABILE KLEIDUNG, _____

EIGENE ANGEL _____

NAHKAMPF										
WAFFE	TYP/EBE	DK	TP	TP/KK	INI	WM	AT	PA	TP	BRUCHFAKTOR
SCHUPPMESSER	-1	H	1W	12/6	-2	-2/-3	4	3	1W	4

FERNKAMPF						
WAFFE	TYP/EBE	ENTFERNUNGEN	TP/ENTFERNUNG	FK	TP	MUNITION

RÜSTUNG		
TEIL	RS	BE

PARADE					
SCHILD	TYP	INI	WM	PA	BRUCHFAKTOR

PATZERTABELLE	
1 WAFFE / SCHILD ZERSTÖRT	9-10 EIGENTREFFER
3-5 STURZ	11 WAFFE VERLOREN
6-8 STOLPERN	12 SCHWERER EIGENTREFFER

LEBENSENERGIE	(KO+KO+KK)/2	18	INITIATIVE	(MU+MU+IN+GE)/5	9
AUSDAUER	(MU+KO+GE)/2	18	ATTACKE	(MU+GE+KK)/5	8
ASTRALENERGIE	(MU+IN+CH)/2		PARADE	(IN+GE+KK)/5	8
KARMAENERGIE	12G: 24 KP, NAG: 12 KP		AUSWEICHEN	(MU+IN+GE)/5	7
MAGIERESISTENZ	(MU+KL+KO)/5	6	FERNKAMPF	(IN+FF+KK)/5	7

LE MAX.	31	-7	LE AKT.	24	
AU MAX.	28	-7	AU AKT.	21	
AE MAX.			AE AKT.		

