Kleine Helden

KBW 7

Gerdi Elberon - Bauerstochter

STI 5

Rasse	Mittelländer	Hautfarbe	weiß	Alter	10 Jahre
Kultur	Mittelreich	Haarfarbe	blond	Heimat	Wasserau
Sozialstatus	2 - Arm	Augenfarbe	grün	Gottheit	Peraine

Mut	9			-2	
Klugheit	8			-2	
Intuition	14			-1	
Charisma	12				
Fingerfertigkeit	13			-1	
Gewandtheit	12			-2	
Konstitution	14			-3	
Körperkraft	11			-3	

Lebensenergie	15	+	15		
Ausdauer	14	+	15		
Astral / Karma					
Magieresistenz	5	-	4		
Geschwindigkeit	8				
Abenteuerpunkte					
AP-Konto					

Vorteile

Lebenskraft (4), Ausdauernd (5), Gefahreninstinkt

Nachteile

Aberglaube 7+3, Eingeschränkte Freizeit, Neugier 6, Angst im Dunkeln 5

Kleidung / Ausrüstung

Feste Kleidung

Nahkampf

Waffe	Typ/eBe	DK	TP	TP/KK	INI	WM	AT	PA	TP	Bruchfaktor

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	15	Initiative	(MU+MU+IN+GE)/5	7
Ausdauer	(MU+KO+GE)/2	14	Attacke	(MU+GE+KK)/5	5
Astralenergie	(MU+IN+CH)/2		Parade	(IN+GE+KK)/5	6
Karmaenergie	12G: 24 KP, NAG: 12 KP		Ausweichen	(MU+IN+GE)/5	6
Magieresistenz	(MU+KL+KO)/5	5	Fernkampf	(IN+FF+KK)/5	7

LE max.	30	-7	LE akt.	23																											
AU max.	29	-7	AU akt.	22																											
AE max.			AE akt.																												

Gaben & Talente

Gerdi Elberon - Bauerstochter

MU: **KL:** **IN:** **CH:** **FF:** **GE:** **KO:** **KK:** **BE:**

Kampftechniken

		BE	AT/PA		Abzug	TaW
Raufen	C	-1	**7 : 8**	3	X	3
Ringen	D	-	**4 : 5**	3	STI	-2
Dolche	D	-1	**3 : 4**	2	STI	-3
Hiebwaffen	D	-4	**4 : 5**	3	STI	-2
Säbel	D	-2	**1 : 3**		KBW	-7
Zweihand-Hiebwaf.	D	-3	**3 : 4**	1	STI	-4
Wurfmesser	C	-3	**0**		KBW	-7
Schleuder	E	-2	**1**	1	KBW	-7

Körperliche Talente (D)

		Abzug	TaW
Klettern (MU:GE:KK)	3	X	3
Körperbeherrschung (MU:IN:GE)		KBW	-7
Schleichen (MU:IN:GE)		X	0
Schwimmen (GE:KO:KK)		X	0
Selbstbeherrschung (MU:KO:KK)	1	KBW	-6
Sich Verstecken (MU:IN:GE)		X	0
Singen (IN:CH:KO)		X	0
Sinnenschärfe (KL:IN:IN)	1	X	1
Tanzen (CH:GE:GE)	1	STI	-4
Zechen (KL:IN:CH)	3	STI	-2
Athletik (GE:KO:KK)	3	**STI/2**	0

Naturtalente (B)

		Abzug	TaW
Fährtensuchen (KL:IN:KO)	2	STI	-3
Orientierung (KL:IN:IN)	1	STI	-4
Wildnisleben (IN:GE:KO)	3	STI	-2
Fallenstellen (KL:FF:KK)	1	STI	-4
Fesseln/Entfesseln (FF:GE:KK)	1	STI	-4
Fischen/Angeln (IN:FF:KK)	1	STI	-4
Wettervorhersage (KL:IN:IN)	10	**STI/2**	7

Gesellschaftliche Talente (B)

		Abzug	TaW
Menschenkenntnis (KL:IN:CH)	2	STI	-3
Überreden (MU:IN:CH)	1	KBW	-6

Wissenstalente (B)

		Abzug	TaW
Götter und Kulte (KL:KL:IN)	2	STI	-3
Rechnen (KL:KL:IN)		KBW	-7
Sagen und Legenden (KL:IN:CH)	4	X	4
Pflanzenkunde (KL:IN:FF)	2	STI	-3
Tierkunde (MU:KL:IN)	2	STI	-3

Handwerkstalente (B)

		Abzug	TaW
Heilkunde: Wunden (KL:CH:FF)	2	STI	-3
Holzbearbeitung (KL:FF:KK)	4	STI	-1
Kochen (KL:IN:FF)	7	**STI/2**	4
Lederarbeiten (KL:FF:FF)	3	STI	-2
Malen und Zeichnen (KL:IN:FF)		KBW	-7
Schneidern (KL:FF:FF)	3	STI	-2
Abrichten (MU:IN:CH)	1	STI	-4
Ackerbau (IN:FF:KO)	11	STI	6
Fahrzeug Lenken (IN:CH:FF)	2	STI	-3
Fleischer (KL:FF:KK)	1	STI	-4
Töpfern (KL:FF:FF)	7	STI	2

Sprache und Schrift (A)

		Abzug	TaW
Garethi	7/18	X	7

Sonderfertigkeiten

Gaben (G)

		Abzug	TaW
Gefahreninstinkt (KL:IN:IN)	7	KBW	0

Sonstige Talente

	Abzug	TaW