

Ablage für beliebig viel Gold und Edelsteine

**Beorn**  
Barbar aus der Knochenwüste Rang: 64  
Sonderfähigkeiten: Siehe Sonderfähigkeitenblatt Beorn/Brynhild

Wutleiste: +1 +2 +3

Stärkepunkte

Willenspunkte

7 8 9 10 11 12 13  
14 15 16 17 18 19 20



**Beorn ist ein gestandener Barbar aus der Knochenwüste. Dieser karge Landstrich bietet nicht viel. Vegetation ist kaum vorhanden und auch Tiere trifft man nur äußerst selten an. Aber dennoch, oder gerade deswegen hat sich ein kleiner Stamm Barbaren dort niedergelassen. Sie bevorzugen die Abgeschiedenheit und Ruhe.**

**Das Leben in der Knochenwüste ist nicht einfach, aber härtet ungemein ab. Schmerzen sind den Barbaren kaum bekannt. Sie laufen sehr viel, weswegen sie sich auch nie schwer bepacken.**

**Im Kampf sind sie gnadenlos, gekämpft wird immer bis zum bitteren Ende. Dabei kann es passieren das sie schonmal Freund von Feind nicht unterscheiden können, wenn ihre Wildheit und Wut sie förmlich blind macht. Sie kämpfen dann in einem Raus, aus dem sie keiner so schnell rausholen kann.**



Ablage für  
beliebig viel  
Gold und Edelsteine

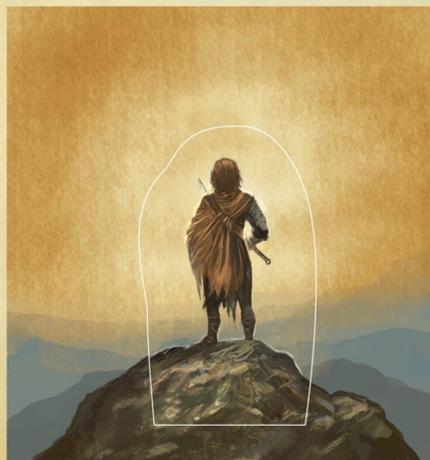
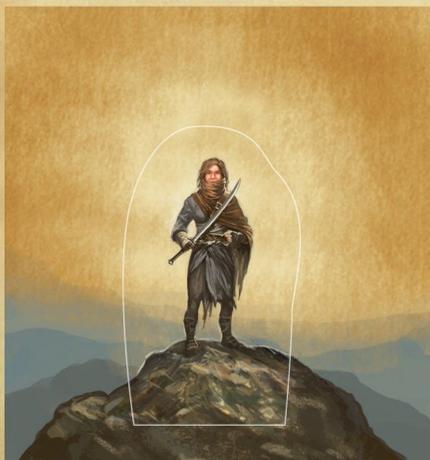
Stärkekpunkte

Willenspunkte

**Brynhild**  
Barbarin aus der Knochenwüste Rang: 64  
Sonderfähigkeiten: Siehe Sonderfähigkeitenblatt Beorn/Brynhild

Wutleiste: +1  +2  +3

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14		
						1	2	3	4	5	6				
									7	8	9	10	11	12	13
							14	15	16	17	18	19	20		



Brynhild ist eine gestandene Barbarin aus der Knochenwüste. Dieser karge Landstrich bietet nicht viel. Vegetation ist kaum vorhanden und auch Tiere trifft man nur äußerst selten an. Aber dennoch, oder gerade deswegen hat sich ein kleiner Stamm Barbaren dort niedergelassen. Sie bevorzugen die Abgeschiedenheit und Ruhe.

Das Leben in der Knochenwüste ist nicht einfach, aber härtet ungemein ab. Schmerzen sind den Barbaren kaum bekannt. Sie laufen sehr viel, weswegen sie sich auch nie schwer bepacken.

Im Kampf sind sie gnadenlos, gekämpft wird immer bis zum bitteren Ende. Dabei kann es passieren das sie schonmal Freund von Feind nicht unterscheiden können, wenn ihre Wildheit und Wut sie förmlich blind macht. Sie kämpfen dann in einem Raus, aus dem sie keiner so schnell rausholen kann.