

BARBARIANS of LEMURIA

NAME Jandar Joth

AUSSEHEN | MOTIV

HERKUNFT | VOLK Qush


SPRACHEN Lemurisch, Grooth, Axisch

Attribute	
STÄRKE	1
GESCHICK	2
VERSTAND	2
AUFTRETEN	-1

Kampffähigkeiten	
INITIATIVE	0
NAHKAMPF	0
FERNKAMPF	2
VERTEIDIGUNG	2



Waffen	AT	Schaden
Waffenlos	+2	W3

Laufbahnen		
	1. Bettler	0
	2. Jäger	3
	3. Sklave	0
	4. Dieb	1
	5.	

Rüstung	Schutz

Punkte		
HELDENPUNKTE	5	
LEBENSBLUT	11	
ARKANE MACHT		
SCHICKSALSPUNKTE		
HERSTELLUNGSPUNKTE		
ABENTEUERPUNKTE		

Gaben und Schwächen	
Empfindlicher Geruchssinn, Kind des Dschungels, Tierfreund	Analphabet, Kälteempfindlich

Spezielle Ausrüstung	

Gaben

Tierfreund: Du besitzt eine natürliche Gabe für Tiere. Nutze beim Umgang mit Tieren einen Vorteilswürfel. Solltest du ein Tiermeister sein, verfügst du zudem über zwei oder drei kleine, tierische Gefährten oder einen mittelgroßen oder großen Gefährten.

Kind des Dschungels: Du bist im Dschungel aufgewachsen. Beim Jagen, Fallenstellen, Spurenlesen und ähnlichen Aktivitäten erhältst du außerhalb von Kämpfen im Dschungel einen Vorteilswürfel.

Empfindlicher Geruchssinn: Wenn du einen Handlungswurf für Verstand ablegen musst, um etwas mit Hilfe deines Geruchssinns wahrzunehmen, erhältst du einen Vorteilswürfel.

Schwächen

Kälteempfindlich: Du bist sehr kälteempfindlich. Du erhältst bei allen Handlungen in kalter Umgebung einen Nachteilswürfel.

Analphabet: Du kannst nicht lesen oder schreiben, so dass dir jede Laufbahn verwehrt ist, die solche Kenntnisse voraussetzt.