

BARBARIANS of LEMURIA

NAME Rork Kozaar

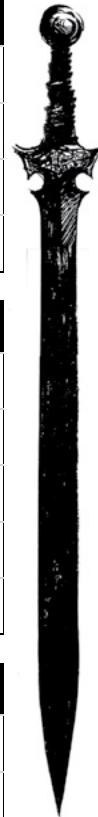
AUSSEHEN | MOTIV

HERKUNFT | VOLK Arzurner aus der Klaar-Steppe

SPRACHEN Axisch, Lemurisch, Riesisch, Windlied, Seesprache, Yggdarisch

Attribute	
STÄRKE	3 (4)
GESCHICK	-1
VERSTAND	1
AUFTRETEN	1

Kampffähigkeiten	
INITIATIVE	1
NAHKAMPF	3
FERNKAMPF	0
VERTEIDIGUNG	0



Waffen	AT	Schaden
Waffenlos	+2	W3+2

Laufbahnen		
	1. Barbar	1
	2. Jäger	0
	3. Händler	3
	4. Adelige	0
	5.	

Punkte		
HELDENPUNKTE	5	
LEBENSBLUT	14	
ARKANE MACHT		
SCHICKSALSPUNKTE		
HERSTELLUNGSPUNKTE		
ABENTEUERPUNKTE		

Rüstung	Schutz
leichte Rüstung	W6-3 (1) +1 +1 AM, Dicke Haut

Gaben und Schwächen	
Dicke Haut, Kraftakt, Stärke der Azurnen	Dicke Finger, Schwerfällig

Spezielle Ausrüstung	

Gaben

Stärke der Azurnen: Du bist groß und stark. Addiere +1 auf deine Stärke. Dein Maximalwert für Stärke ist 6 statt 5 und dein maximaler Startwert für Stärke ist 4 statt 3.

Kraftakt: Du kannst deine konzentrierte Stärke besser einsetzen. Du erhältst einen Vorteilswürfel, wenn du Dinge anhebst, ziehst, schiebst oder zerbrichst.

Dicke Haut: Du besitzt recht ledrige Haut, die dir +1 auf deinen Schutz gegen Schaden verleiht, selbst wenn du keine Rüstung trägst.

Schwächen

Dicke Finger: Du erhältst einen Nachteilswürfel, wenn du Schlösser knackst, mit einem Bogen oder einer Armbrust schießt oder andere feinmotorische Tätigkeiten ausübst.

Schwerfällig: Du hast Gleichgewichtsprobleme. Wenn es um Balance geht, erhältst du einen Nachteilswürfel – beispielsweise beim Überqueren schmaler Brücken oder auf Gebirgsgraten.