



## CHARAKTERINFORMATIONEN

NAME SC *Krekk Ozelis*

SPIELER\*IN

VOLK UND HEIMATWELT *Echsenwesen, Tarind Reel*

PRONOMEN *Er/Ihm*

SPRACHE *Gemein- und Echsen Sprache*

HINTERGRUND *Holzfäller*

SCHRIFT *Gemein- und Echsen Sprache*

FOKUS *Geistig*

KONZEPT *Gelehrter Professor, der sich mittels Zaubertricks aus brenzlichen Situationen befreit*

## CHARAKTERWERTE UND EIGENSCHAFTEN

GRÖßE

*M*

FÄHIGKEITEN UND MÄCHTE

BEWEGUNG

*5 km*

PRO STUNDE

EIGENSCHAFTEN

*Echsen Schwanz: Kann damit rudimentär Objekte benutzen*  
*Wasserscheu: Meidet das Wasser, 1 Erschwernis im Schwimmen*  
*Alchemie Stl: Wissenschaftswurf SG20 und Material (Selt. 2x0+1X1)*  
*Tränke & Bomben (W4+S) herstellen; Arrogant: 1 Erschw. Soziales*

AUS

*0*

CHA

*-1*

GES

*0*

INT

*1*

STÄ

*0*

WEI

*1*

ATTRIBUTE



SCHLÜSSELSTAUB

## LEBENSENERGIE

KÖRPER

TP MAX

*14*

TP AKT

*1*

GEIST

TP MAX

*13*

TP AKT

*1*

STUFE

*1*

TP ÜBERZUG

RW ALLGEMEIN

*11*

*6*

+RÜSTUNG

*0*

+IMMUNITÄT

*0*

RW ALLGEMEIN

*12*

*6*

+FASSUNG

*0*

+MAGIERESISTENZ

*0*



INITIATIVE

NR

*01*

*Bogen*

NAME

RW

*1*

SW

*W4*

*02*

*03*

KAMPFRELEVANTES

## FERTIGKEITEN UND SPEZIALISIERUNGEN

FERTIGKEITEN

ATTRIBUTE + TRAININGSWERT = FERTIGKEITSWERT

SPEZIALISIERUNGEN

ATHLETIK	AUS + GES + STÄ + <i>0</i>	= <i>0</i>	
FERNKAMPF	AUS + GES + INT + <i>0</i>	= <i>1</i>	
HANDWERK	GES + STÄ + WEI + <i>0</i>	= <i>1</i>	
HEIMLICHKEIT	CHA + GES + INT + <i>1</i>	= <i>1</i>	<i>Schummeln 2</i>
KOMMUNIKATION	CHA + CHA + WEI + <i>0</i>	= <i>-1</i>	
KÜNSTE	CHA + GES + WEI + <i>1</i>	= <i>1</i>	<i>Literatur 2</i>
MOBILITÄT	AUS + GES + WEI + <i>0</i>	= <i>1</i>	
NAHKAMPF	AUS + GES + STÄ + <i>0</i>	= <i>0</i>	
ÜBERLEBEN	AUS + STÄ + WEI + <i>0</i>	= <i>1</i>	
WAHRNEHMUNG	CHA + INT + WEI + <i>0</i>	= <i>2</i>	
WISSENSCHAFTEN	INT + WEI + WEI + <i>1</i>	= <i>4</i>	<i>Tränke 5, Bomben 5</i>

TITEL

*Erfinder von der Marschmaschine (Südalm, Alm)*

GEPÄCK

*Bogen, 30 Pfeile, 10 Portionen Donnerkraut (SI), 10 Portionen  
Privibeeren (SI), 1 Fässchen Tinte, Pergamentpapier, 1 Tintenfeder,*