

Heldendokument II

Tharun - Die Renaissance

Personalien	
Name	Chong Lee
Titel	
Geschlecht	m
Typus	Brigantai
Alter	15
Stand	Brigantai

Erscheinung	
Grösse	172
Gewicht	72
Haare	schwarz
Augen	dunkelbraun
Besonderes	
Auftreten	selbstbewusst

Entwicklung			
Stufe	9		
Nächste Stufe	3600	4500	5500
Erfahrungspunkte	4260		

Aktive Eigenschaften	
Mut (wz)	12
Klugheit	14
Intuition (xyz)	15
Charisma	11
Fingerfertigkeit (y)	11
Gewandtheit (wxz)	14
Körperkraft (wxy)	14

Passive Eigenschaften	
Charakterschwäch	7
Furcht	5
Lethargie	7
Manie	7
Negative Aura	7
Überreaktion	7
Unvermögen	8

Kräfte / Energien	
Lebensenergie:	56
	46
Arkanenergie	
Karmaenergie	

Kampf - Basiswerte	
Angriff-Basis (w:10)	4
Parade-Basis (x:10)	4
Fernkampf-Basis (y:4)	10
Ausweichen (z:4)	10

Kampf				
Waffe / Art	AT	PA	TP	BF
Raufen	12	11	1 W6+ 0	-
Schwingen	16	12	1 W6+ 4	3
großes Messer	10	9	1 W6+ 2	4
Wurfaffen	12		W6+	
			W6+	
			W6+	

Ausrüstung	
Tuchbeutel	
sehr scharfes Messer	
Feuerstein und Zunder	
Laib Brot	
1 Liter Wasserschlauch	
1 Holzschälchen	
1 Trinkhorn mit Name	
1 Holzlöffel	
3 Fackel	
2 grüne Pilze - trocknen aus	
Lederriemen	
Fetzen Stoff	
Schwinge Tharux & Phiole aus Thon	

Talente (max. 18 Pkt.)	
Kampf (max. +1 pro Stufe)	
Raufen	7
Hauen	9
Stechen	9
Schwingen (50/50)	11
Wurfaffen	2
großes Messer	2
Körpertalente (max. +2 pro Stufe)	
Akrobatik (MU/GE/KK)	9
Rennen (GE/KK/KK)	10
Klettern (MU/GE/KK)	9
Schleichen (IN/GE/GE)	5
Gesellschaft (max. +2 pro Stufe)	
Beeinflussen (KL/IN/CH)	7
Lügen (MU/IN/CH)	7
Psychologie (KL/IN/CH)	7
Handwerk (max. +2 pro Stufe)	
Heilkunde (MU/KL/FF)	9
Schriftkenn. (KL/KL/FF)	-2 XV
Rohstoffb. (KL/FF/KK)	7
Natur (max. +2 pro Stufe)	
Fährtenlesen (KL/IN/GE)	7
Orientierung (KL/IN/IN)	7
Wildnisleben (IN/FF/GE)	7
Ent-/Fesseln (IN/FF/GE)	7
Wissen (max. +3 pro Stufe)	
Geographie (KL/KL/IN)	6
Mythenkunde (KL/KL/IN)	6
Technik (KL/KL/IN)	6
Runenkunde (KL/IN/IN)	0
Instinkt (max. +1 pro Stufe)	
Sinnesschärfe (KL/IN/IN)	5
Geschmack (KL/IN/IN)	4

Fernkampf			
Waffe	Art	ZW	TP
		12	W6+
			W6+
			W6+

Rüstung			
Rüstungsteil	Zust.	RS	BE
Feste Kleidung		1	-
Totale Rüstung / Behinderung			

Schwächen (max. 12 Pkt.)	
Arroganz (FU/CS/KL)	4
Eitelkeit (NA/NA/KL)	4
Geltungssucht (MA/MA/CH)	4
Goldgier (CS/MA/KL)	6
Höhenangst (FU/LT/MU)	7
Jähzorn (UR/UR/KK)	5
Leichtgläubigkeit (FU/CS/KL)	4
Lüsternheit (CS/UR/CH)	4
Neugier (MA/UR/KL)	5
Optimismus (CS/MA/IN)	4
Paranoia (MA/UR/MU)	10
Pessimismus (LT/LT/KL)	5
Platzangst (FU/UR/KL)	3
Raumangst (FU/UR/IN)	3
Soziomanie (MA/UR/CH)	4
Schussligkeit (UV/NA/FF)	4
Taktlosigkeit (UV/NA/IN)	5
Totenangst (FU/FU/MU)	7
Vergesslichkeit (UV/LT/KL)	7
Zügellosigkeit (CS/MA/CH)	3

Wichtige Bekannte	
mein Schwertmeister: Sanjarin	
Aila: gerettete aus dem Sumpf	
Yar (Trillinge) - Runenkunde	

Tagebuch	
Durch Pilze weiß ich, wie die Insel von oben aussieht	
"Du hast nichts gesehen" von Wesen, wenn es wieder kommt, wäre es gut sich daran zu erinnern.	
Tarux, Schwertmeister => Rache!!!	

Notizen	
Sanjarin weiss Grund der Flucht, er verrät es mir, wenn ich weit genug bin. ist abhängig vom Kampfwert.	
Gerücht: 4. Geschwister ist tot (bei der Flucht) Schwester ist erwachsen.	
Größte Familie im Lager, Verbund mit jüngeren Brüder entspricht höherem Ansehen. Wieso damals geflohen?	
gesehen: roter Geist => Vogel	
=> gegrillt (evtl. Phönix)	

