

## Heldendokument II

## Tharun - Die Renaissance

Personalien	
Name	Han Tu Na
Titel	
Geschlecht	m
Typus	Atzarai (Priester)
Alter	erwachsen
Stand	Brigantai

Erscheinung	
Grösse	1,76m
Gewicht	66kg
Haare	schwarz
Augen	schwarz
Besonderes	
Auftreten	zurückhaltend

Entwicklung			
Stufe	6		
Nächste Stufe	2100	2800	3600
Erfahrungspunkte	1805		

Aktive Eigenschaften (3W20)			
Mut	11		
Klugheit	12		
Intuition	15		
Charisma	13		
Fingerfertigkeit	11		
Gewandtheit	12		
Körperkraft	12		

Passive Eigenschaften (3W20)			
Charakterschwäche	8		
Furcht	7		
Lethargie	10		
Manie	10		
Negative Aura	7		
Überreaktion	9		
Unvermögen	9		

Kräfte / Energien (1W6)			
Lebensenergie:	53		
Arkanenergie			
Karmaenergie	100	95	

Kampf - Basiswerte	
Attacke-Basis	4
Parade-Basis	4
Fernkampf-Basis	9
Ausweichen	9

Kampf				
Waffe / Art	AT	PA	TP	BF
Raufen	10	10	1 W6+	-
Toppet-Stab	10	9	1 W6+3	4
Stab	6	6	1 W6+1	
Messer (lang)			W6+	
			W6+	
			W6+	

Ausrüstung	
1x Tuchbeutel / 1x Tintenfaß	
1x Leib Brot / 3x Äpfel / 2 Fackeln	
1x Trinkhorn inkl. Namensgravur	
3x Perg.-Tagebuch / 1x Federkeil	
5x Perg.-Rolle / 1x Perg.-Rolle über die 12 Götter in goldener Schrift	
1/4 Schlangen-Artefakt / Ojo'Sombri-Medaille / 1x schwarze Robe	
1x gebrauchtes Schwarzsichtblatt	
4x schwarze Winkelähnliche Steine	
1x magische Schriftrolle (halb-lesbar)	
3x Hühnergelenkknochen	

Talente (20x)	
Kampf (max. +1 pro Stufe)	
Raufen	3
Hauen	7
Stechen	5
Schwingen (50/50)	0
Wurfaffen	0
Stäbe-6 / Messer-1	

Fernkampf			
Waffe	Art	ZW	TP
			W6+
			W6+
			W6+

Körpertalente (max. +2 pro Stufe)	
Akrobatik (MU/GE/KK)	3
Rennen (GE/KK/KK)	3
Klettern (MU/GE/KK)	4
Schleichen (IN/GE/GE)	7

Rüstung			
Rüstungsteil	Zust.	RS	BE
Robe	OK	1	0
Totale Rüstung / Behinderung		1	0

Wichtige Bekannte	
Jar = Lesen + Runenkunde	

Gesellschaft (max. +2 pro Stufe)	
Beeinflussen (KL/IN/CH)	9
Lügen (MU/IN/CH)	10
Psychologie (KL/IN/CH)	10

Schwächen (2W6=Anzahl)		
Arroganz (FU/CS/KL)	3	
Eitelkeit (NA/NA/KL)	3	
Geltungssucht (MA/MA/CH)	2	
Goldgier (CS/MA/KL)	2	
Höhenangst (FU/LT/MU)	3	
Jähzorn (UR/UR/KK)	2	
Leichtgläubigkeit (FU/CS/KL)	4	
Lüsternheit (CS/UR/CH)	2	
Neugier (MA/UR/KL)	2	
Optimismus (CS/MA/IN)	2	
Paranoia (MA/UR/MU)	7	
Pessimismus (LT/LT/KL)	3	
Platzangst (FU/UR/KL)	3	
Raumangst (FU/UR/IN)	3	
Soziomanie (MA/UR/CH)	3	
Schussligkeit (UV/NA/FF)	4	
Taktlosigkeit (UV/NA/IN)	1	
Totenangst (FU/FU/MU)	3	
Vergesslichkeit (UV/LT/KL)	4	
Zügellosigkeit (CS/MA/CH)	1	

Tagebuch	

Handwerk (max. +2 pro Stufe)	
Heilkunde (MU/KL/FF)	6
Schriftkenn. (KL/KL/FF)	7
Rohstoffb. (KL/FF/KK)	2

Notizen	
Runen = Überbleibsel der alten Sonne	
Morguai = dunkle Magier	

Natur (max. +2 pro Stufe)	
Fährtenlesen (KL/IN/GE)	6
Orientierung (KL/IN/IN)	7
Wildnisleben (IN/FF/GE)	0
Fesseln (IN/FI/GE)	2

Wissen (max. +3 pro Stufe)	
Geographie (KL/KL/IN)	4
Mythenkunde (KL/KL/IN)	4
Technik (KL/KL/IN)	2
Runenkunde (KL/IN/IN)	0
Instinkt (max. +1 pro Stufe)	
Sinnesschärfe (KL/IN/IN)	6
Geschmack (KL/IN/IN)	2
Mirakle (KL/IN/CH)	halbe Stufe

Weitere Informationen			
"Neugötter" + Sonnenstand			
Stunde	Farbe	Name	Gott des / der
10x	schwarz	Arkan'Zin	Rache + Gerechtigkeit / Zwillingbruder von Sindayru / dunkelste Gott überhaupt
1 / 14	blau	Numinoru	Meeres
2 / 13	violett	Ojo'Sombri	verborgenes Wissen
3 / 12	purpur	Pateshi	Heilung + gerechte Strafe
4 / 11	rot	Zirraku	Tod (Tote steigen zur roten Std. auf, bis dahin sind sie "anwesend")
5 / 10	orange	Shin'Xirith	Kampf + Ehre
6 / 9	gelb	Nanurta	Geburt + Ackerbau + Natur
7 / 8	weiss	Sindayru	Erkenntnis + Rechtsprechung + Moral / 2 weiße blinde Augen - 3. auf der Brust
		XXX	wurde verbannt

12 Götter Glaube

Pergament-Rolle mit einem Siegel ( rot mit 12 Speichen) + Zettel (der nach dem Lesen verbrannte)

Praios	Recht + Gesetz
Rondra	Kampf + Mut
Efferd	Meer + Seefahrt
Travia	Familie + Gastfreundschaft
Boron	Tod+ Schlaf
Hesinde	Wissen + Magie
Firun	Jagd + Wildnis
Tsa	Anfang + Geburt
Phex	Handel + Glück
Peraine	Ackerbau + Ernte
Ingerimm	Feuer + Schmiedekunst
Rahja	Ausgelassenheit + Rausch

"Wer hat beim Planen die bessere Übersicht, der Mensch oder der Vogel? Und warum hat das Ojo´Sombri noch keiner mitgeteilt?"

Einsatz von Karmaenergie

- > kann von den Neugöttern bemerkt werden
- > kann die Möglichkeit der Altgöttern einzugreifen verringern
- > 1. Gebet (3Pkt) roter Himmel / Bäume sind anders (kleiner)  
Kleidung der Leute ist anders / Bilder Kreis (Schlange im Himmel) Mitte Mann (mit Federn) Shamane

Hören Stimme (m) im Kopf:

- > Feuer der Hoffnung
- > Paradiesische Stadt (ohne Hunger, Krankheit)

Strahlender Drache spricht zu uns im See: "Tote sind ausschlaggebend wie die Welt wird / 9 Tore- 1 ist offen bis es von den Neugöttern entdeckt wird  
Wissen ist Weltweit verteilt / in der Nähe ist Wissen"

