

Heldendokument II

Tharun - Die Renaissance

Personalien

Name	Wanatei
Titel	
Geschlecht	männlich
Typus	Brigantai
Alter	erwachsen (16)
Stand	Brigantai

Erscheinung

Grösse	1,70m
Gewicht	62-63 kg
Haare	braun
Augen	blau
Besonderes	-
Auftreten	sicher + überlegt

Entwicklung

Stufe	9	10
Nächste Stufe	3600	4500
Erfahrungspunkte	4025	

Aktive Eigenschaften

Mut	10		
Klugheit	13		
Intuition	12		
Charisma	11		
Fingerfertigkeit	11		
Gewandtheit	11		
Körperkraft	13		

Passive Eigenschaften

Charakterschwäche	8		
Furcht	7		
Lethargie	9		
Manie	6		
Negative Aura	8		
Überreaktion	7		
Unvermögen	6		

Kräfte / Energien

Lebensenergie:	66		
43			
Arkanenergie			
Karmaenergie	74		

Kampf - Basiswerte

Angriff-Basis	3.4
Parade-Basis	3.6
Fernkampf-Basis	9
Ausweichen	8.25

Kampf

Waffe / Art	AT	PA	TP	BF
Raufen	11	11	1 W6+	-
großes Messer (Lanze)	10	10	1 W6+2	4
			1 W6+	
			1 W6+	
			1 W6+	

Ausrüstung

Tuchbeutel, 2m Bastgarn, Zunder, 2 Feuersteine, 3 Metallsplitter (scharf), glänzende Steine, Holzviole (Inhalt: glänzende Flüssigkeit), 2 Fackel, Öllampe aus Gold, quadratisches Tuch, Trinkhorn (inkl. Namen), 10m Seil, Küchenmesser, Köcher mit 20 Pfeilen
Brotlaib, Käsestück, Tannenapfel
Orf (Geld): 4 weiße, 3 türkise, 2 rosane und 1 schwarzer Würfel

Talente

Kampf (max. +1 pro Stufe)	
Raufen	8
Hauen	7
Stechen	8
Schwingen (50/50)	4
Wurfaffen	4
Schussaffen	10
gr. Messer	5
Körpertalente (max. +2 pro Stufe)	
Akrobatik (MU/GE/KK)	6
Rennen (GE/KK/KK)	6
Klettern (MU/GE/KK)	7
Schleichen (IN/GE/GE)	8
Gesellschaft (max. +2 pro Stufe)	
Beeinflussen (KL/IN/CH)	7
Lügen (MU/IN/CH)	7
Psychologie (KL/IN/CH)	5
Wissen (max. +2 pro Stufe)	
Heilkunde (MU/KL/FF)	9
Schriftkenn. (KL/KL/FF)	-2
Rohstoffb. (KL/FF/KK)	5
(Ent-)Fesseln (IN/FF/GE)	6
Kymanaja (CH/IN/KK)	2
Natur (max. +2 pro Stufe)	
Fährtenlesen (KL/IN/GE)	7
Orientierung (KL/IN/IN)	7
Wildnisleben (IN/FF/GE)	6
Pflanzenkunde (MU/KL/IN)	4
Wissen (max. +3 pro Stufe)	
Geographie (KL/KL/IN)	6
Mythenkunde (KL/KL/IN)	6
Technik (KL/KL/IN)	4
Instinkt (max. +1 pro Stufe)	
Sinnesschärfe (KL/IN/IN)	8
Geschmack (KL/IN/IN)	7
Mirakel (KL/IN/CH)	4,5-> 5

Fernkampf

Waffe	Art	ZW	TP
Bogen (bis 150m)	S	19	1 W6+4
Wurfaffen		13	W6+
			W6+

Rüstung

Rüstungsteil	Zust.	RS	BF
feste Kleidung	angeschl.	1	
Totale Rüstung / Behinderung			

Schwächen

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

Wichtige Bekannte

Umago = weibl. Sanyarin
Jahr+, Jugari- und Jundari-

Tagebuch

Notizen

Lesen IIIII IIII
grünes Rotkraut = Heilung +1 (durch Essen) allerdings macht es süchtig und es funktioniert nur einmal
Schwarzsichtblätter = Dauer 1 Nacht