**Congaan**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ***Congaan*** vom Stamm der ***Barranoi*** kommt aus der ***Klaar-Steppe*** (Reiten, Überleben in der Wildnis, Barbaren-Instinkt). Sein Aussehen ist zentralasiatisch. Sein Gott ist Quathuumar (Reisen, Fährten). | | | **Barbar 2** |
| Er wurde auch wie jeder Jüngling seines Stammes zum Jäger ausgebildet (Fährtenlesen, Schleichen, Fallen stellen, Tarnen (Wildnis)). | | | **Jäger 1** |
| Die Barranoi sind ein räuberischer Stamm. Daher lernen die jungen Männer wie Krieger auch den Umgang mit schweren Waffen und verdingen sich bei den Kriegsherren und Könige der Stadtstaaten (Waffenkunde, Rüstungen, Einschüchtern, Taktik). Dort lernte er auch lesen und schreiben. | | | **Krieger 1** |
| Congaan verdingte sich beim König von ***Uumis***, der gegen ***Lysor*** zog. Sein Reitertrupp geriet dabei in einen Hinterhalt. Sein ***Kroark*** wurde getötet, fiel auf ihn und er wurde von den Lysori gefangen genommen und versklavt. Er konnte jedoch fliehen. Zu seinem Stamm kann er nicht zurückkehren, denn er hat aufgrund seiner Gefangenschaft seine Ehre verloren. Nun zieht er umher, um seine Ehre wieder zu gewinnen, in dem er eine außergewöhnliche Heldentat vollbringt. | | | **Sklave 0** |
| Stärke: 0  Geschicklichkeit: 1  Verstand: 3  Auftreten: 0 | Raufen -1  Nahkampf 0  Fernkampf 3  Verteidigung 2  Lebensblut 10 | Gaben: gebildet, immun gegen Krankheiten  Schwächen: Sucht | Ausrüstung:  Kompositbogen  Stoßlanze  2 Krummdolche  Krummsäbel  Kleiner Schild  leichte Rüstung  einfache Kleidung |