

Name:	Thym [Zühm]	(Vorne)	
Level:	3	Kanderianer	
Experience	54		
Kraft:	12	maximale Lebensp.	50
Mobilität	2	maximale Manap.	10
Geist	9	Wundschwelle	6
Verve	11		
Wahrnehmung	5		

Tat	Exp
Dieb besiegt	10
Dieb besiegt	10
Heckenschütze besiegt	10
Heckenschütze besiegt	10
Rangler besiegt	10
Rangler besiegt	10
Rangler besiegt	10
Veteran besiegt	25
Einen Gegner KO gemacht	5
Tapferkeit	10
First Bruise	5
First Strike	5
First Crit	5
First Blood	5
Sieg ohne Verluste	20
Monster geschubst	10
Sieg ohne Verluste (gegen Kaumaggro)	5
Sieg (gegen Kaumaggro)	10
Sieg ohne KO an Gegnern (gegen Kaumaggro)	5
Sieg gegen einen Boss	100
Überstehen eines Kampfes	10
Erkundung des Kellers	20
Offenbarung der Doppelplatte	10
Besiegen von Konstrukten	63
Inaktivität	-34
Geladenes Konstrukt besiegt	5

Typ	Name	Beschreibung	FP	Übrige FP: 15
.	Wächter	Der Ritter erhält einen Bonus von 1 auf Angriffs- und Verteidigungswürfe in Runden, wenn er seine Nebenaktion nicht benutzt	10	
.	Fechter	Der Ritter erhält einen Bonus von 2 auf +ATK und DEF gegen sein Angriffsziel	20	
!	Schildschlag	Stunnt einen Gegner der vorderen Reihe, vorausgesetzt man hat ein Schild und ein	20	
.	Zielstrebig	Für jedes Mal, das Thym vorher einen bestimmten Gegner als Ziel seiner Angriffe gewählt hat, ignoriert er einen Punkt Verteidigung dieses Gegners.	10	!!Prestige!!
.	Entspannt	1 Nahkampf-aw pro 4 unbenutzte MP.	10	!!Prestige!!
/	Lebensretter	Schützt andere Clonks bei KO-Treffern, indem Thym, solange es kein KO-Treffer für ihn nimmt, ihn selber nimmt.	25	

Beschreibung

Thym ist ein einfach gestrikter Kanderianer. Seine Gedankengänge sind recht einfach. Seine Statur ist muskulös und stämmig. Thym ist größer als der Durchschnittclonk. Würde es in Clonk Menschenmaße geben, und Thym wäre ein Mensch, dann wäre er um die 1,90 Meter. Thym kann kein "p" aussprechen, so ist es ein "Kinderspiel" für Thym. Weiterhin spricht Thym in der reflexiven Person, d.h. "ich" = "Thym" usw. usf.

Backstory

Thym lebte im Dorf Almand, dort kam eine Spähtrupp der Paladinen, die sagten: "Konvertiert oder stirbt!", die Kanderianer wollten bleiben, fest überzeugt vom alleinigen Gott. Die Paladine, mit ihren Wundern, siegten eindeutig. Viele starben, nur die kleinen wurden verschont. Als sich die Nachricht verbreitete, kamen benachbarte Städtler, um die Überreste zu borgen. So kam es auch, dass Thym, in einer Adoptivfamilie aufgenommen werden sollte. Er wurde in das Dorf Dekhi gebracht, wo das Kanderianerpärchen Emir und Farah, ein impotenter Kanderianer und eine Kanderianerin mit Kindeswunsch, ihn aufnahmen. Sie sorgten sich liebevoll um Thym. Der Invalid Geruu, befreundet mit Emir und Farah, der auch bei der Borgungsaktion half, wollte Thym sein Wissen an ihm weitergeben. Nunja, nicht nur an ihn, aber er ward aufgenommen als sein Lehrling neben anderen. Thym knüpfte Freundschaften in Geruus kleiner Gruppe. Geruu selber konnte nur mit dem Schild und Speer umgehen, wodurch die Varität der Gruppe mangelhaft war. (Schild und Speer kontern die schwertragenden Paladine, so sagte er es ihnen) Allerdings rückten die Paladine über die Jahre weiter, nahmen mehr und mehr der Wüste ein, und so fiel auch wieder Dekhi in den Gebiet der Paladine, zur Zeit wo Thym seine Reife erreicht hat. Geruu und seine Gruppe ist zu verdanken, dass sie diesmal sie zurückschlagen konnten. Leider nicht ganz ohne Opfer, so sind Geruu und einige von Thym's Freunden abgedankt. Thym wollte nicht mehr in der Stadt bleiben, er fand es zu traurig dort. Da Thym nun ein vollwertiger Kanderianer ward, wollte er durch die Welt reisen. An einem Tag, traf auf er auf die anderen und überhörte ihre Abenteuerpläne. Vorrasschauend auf Reisen wurde Thym ein Teil der Gruppe. Sein Abenteuer begann ...