

## Heldendokument II

## Tharun - Die Renaissance

Personalien	
Name	Ninje
Titel	
Geschlecht	weiblich
Typus	Schmiedin
Alter	erwachsen
Stand	Brigantai

Erscheinung	
Grösse	165 cm
Gewicht	55 Kg
Haare	schwarz
Augen	grün/ braun
Besonderes	
Auftreten	

Entwicklung			
Stufe	11		
Nächste Stufe	12	6600	
Erfahrungspunkte	5601		

Aktive Eigenschaften	
Mut	11
Klugheit	12
Intuition	12
Charisma	10
Fingerfertigkeit	9
Gewandtheit	12
Körperkraft	14

Passive Eigenschaften	
Charakterschwäche	6
Furcht	5
Lethargie	8
Manie	8
Negative Aura	8
Überreaktion	5
Unvermögen	6

Kräfte / Energien	
Lebensenergie:	69 68
Arkanenergie	
Karmaenergie	

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

Kampf				
Waffe / Art	AT	PA	TP	BF
Raufen	12	11	1 W6	-
Messer	9	9	1 W6+ 2	-
Chandahar	14	12	1 W6+ 5	-
Lanze	8	8	W6+	
			W6+	
			W6+	

Ausrüstung	
* Medallion von Vater	
* Tuchbeutel mit Brot und Hardwurst	
* gestohlene Nägel	
* Feuersteine	
* Fackeln	
* Trinkhorn mit Namen	
* geschärftes Messer	
* Stadtkleidung gebraucht (RS 1)	
* Schärffleder	
* viel Zunder	

Talente	
Kampf (max. +1 pro Stufe)	
Raufen	7
Hauen	7
Stechen	8
Schwingen (50/50)	10
Wurfaffen	4
Schussaffen	8
Messer	2

Fernkampf			
Waffe	Art	ZW	TP

Körpertalente (max. +2 pro Stufe)	
Akrobatik (MU/GE/KK)	7
Rennen (GE/KK/KK)	9
Klettern (MU/GE/KK)	9
Schleichen (IN/GE/GE)	8

Rüstung			
Rüstungsteil	Zust.	RS	BE
Lederrüstung		2	
Totale Rüstung / Behinderung			

Wichtige Bekannte	
Jar, Jundari und Jugari = Drillinge	

Gesellschaft (max. +2 pro Stufe)	
Beeinflussen (KL/IN/CH)	7
Lügen (MU/IN/CH)	6
Psychologie (KL/IN/CH)	6

Schwächen	
Arroganz (FU/CS/KL)	4
Eitelkeit (NA/NA/KL)	5
Geltungssucht (MA/MA/CH)	5
Goldgier (CS/MA/KL)	6
Höhenangst (FU/LT/MU)	7
Jähzorn (UR/UR/KK)	4
Leichtgläubigkeit (FU/CS/KL)	6
Lüsternheit (CS/UR/CH)	4
Neugier (MA/UR/KL)	5
Optimismus (CS/MA/IN)	4
Paranoia (MA/UR/MU)	9
Pessimismus (LT/LT/KL)	4
Platzangst (FU/UR/KL)	5
Raumangst (FU/UR/IN)	5
Soziomanie (MA/UR/CH)	4
Schussligkeit (UV/NA/FF)	5
Taktlosigkeit (UV/NA/IN)	5
Totenangst (FU/FU/MU)	7
Vergesslichkeit (UV/LT/KL)	6
Zügellosigkeit (CS/MA/CH)	5

Tagebuch	
* Waffe von Raida (mein Vorbild und Lehrmeisterin) gesehen	
* Minuku (Insel)	
* Kenne Stroh puppen	
* Hab die Stadt gesehen	
* halte nicht viel von den 8 Göttern	
* von den zwölf Göttern bin ich nicht abgeneigt	

Natur (max. +2 pro Stufe)	
Fährtenlesen (KL/IN/GE)	8
Orientierung (KL/IN/IN)	6
Wildnisleben (IN/FF/GE)	6
Fesseln (IN/FF/GE)	6

Notizen	
Saki (Reiswein)	

Wissen (max. +3 pro Stufe)	
Geographie (KL/KL/IN)	6
Mythenkunde (KL/KL/IN)	6
Technik (KL/KL/IN)	6
Tierkunde (MU/KL/IN)	7

Instinkt (max. +1 pro Stufe)	
Sinnesschärfe (KL/IN/IN)	8
Geschmack (KL/IN/IN)	6
Schattenkampf (CH/GE/GE)	5