Heldendokument II — Tharun - Die Renaissance

Personalien	
Name	Ninjey
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	8		
Nächste Stufe	3600		
Erfahrungspunkte	3301		

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

Passive Eigenschaften				
Charakterschwäche	6			
Furcht	5			
Lethargie	8			
Manie	8			
Negative Aura	9			
Überreaktion	6			
Unvermögen	6			

Kräfte / Energien			
Lebensenergie:	56	41	
Arkanenergie			
Karmaenergie			

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

Kampf				
Waffe / Art	AT	PA	TP	BF
Raufen	12	11	1 W6	-
Messer	7	7	1 W6+ 2	-
Chandahar	12	10	1 W6+ 5	-
			W6+	
			W6+	
			W6+	

Ausrüstung
* Medallion von Vater
* Tuchbeutel mit Brot und Hardwurst
* gestohlene Nägel
* Feuersteine
* Fackeln
* Trinkhorn mit Namen
* geschärftes Messer

Talente		
Kampf (max. +1 pro Stufe)		
Raufen	5	
Hauen	6	
Stechen	6	
Schwingen (50/50)	8	
Wurfwaffen	2	
Schusswaffen	8	
Messer	0	
Körpertalente (max. +2 pro Stufe)		
Akrobatik (MU/GE/KK)	7	
Rennen (GE/KK/KK)	8	
Klettern (MU/GE/KK)	8	
Schleichen (IN/GE/GE)	8	
Gesellschaft (max. +2 pro Stufe)		
Beeinflussen (KL/IN/CH)	6	
Lügen (MU/IN/CH)	5	
Psychologie (KL/IN/CH)	4	
Handwerk (max. +2 pro Stufe)		
Heilkunde (MU/KL/FF)	9	
Schriftkenn. (KL/KL/FF)	☺16	10
Rohstoffb. (KL/FF/KK)	8	
Natur (max. +2 pro Stufe)		
Fährtenlesen (KL/IN/GE)	8	
Orientierung (KL/IN/IN)	6	
Wildnisleben (IN/FF/GE)	6	
Fesseln (IN/FF/GE)	1	
Wissen (max. +3 pro Stufe)		
Geographie (KL/KL/IN)	5	
Mythenkunde (KL/KL/IN)	5	
Technik (KL/KL/IN)	5	
Tierkunde (MU/KL/IN)	5	
Instinkt (max. +1 pro Stufe)		
Sinnesschärfe (KL/IN/IN)	7	
Geschmack (KL/IN/IN)	6	

Fernkampf			
Waffe	Art	ZW	TP

Rüstung			
Rüstungsteil	Zust.	RS	BE
Stadtkleidung gebr.		1	
Totale Rüstung / Behinderung			

Wichtige Bekannte
Jar, Jundari und Jugari = Drillinge

Schwächen		
Arroganz (FU/CS/KL)	3	
Eitelkeit (NA/NA/KL)	5	
Geltungssucht (MA/MA/CH)	5	
Goldgier (CS/MA/KL)	6	
Höhenangst (FU/LT/MU)	7	
Jähzorn (UR/UR/KK)	3	
Leichtgläubigkeit (FU/CS/KL)	6	
Lüsternheit (CS/UR/CH)	3	
Neugier (MA/UR/KL)	4	
Optimismus (CS/MA/IN)	3	
Paranoia (MA/UR/MU)	9	
Pessimismus (LT/LT/KL)	3	
Platzangst (FU/UR/KL)	4	
Raumangst (FU/UR/IN)	4	
Soziomanie (MA/UR/CH)	4	
Schussligkeit (UV/NA/FF)	3	
Taktlosigkeit (UV/NA/IN)	4	
Totenangst (FU/FU/MU)	6	
Vergesslichkeit (UV/LT/KL)	6	
Zügellosigkeit (CS/MA/CH)	3	

Tagebuch
* Waffe von Raida (mein Vorbild und
Lehrmeisterin) gesehen
* Minuku (Insel)
* Kenne Strohpuppen
* Hab die Stadt gesehen
* halte nicht viel von den Göttern

Notizen
Saki (Reiswein)