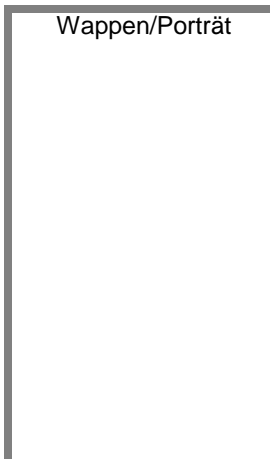




HELDENDOKUMENT

Name	Beorn "der Blender"				
Rasse	Thorwaler	(Modifikationen):	LeP 11	AuP 10	MR -5
Kultur	Thorwal (Sippe - Binnenland) [UdW]	(Modifikationen):	AuP 2		
Profession	Navigator	(Modifikationen):			

Geschlecht	männlich
Tsatag	975BF
Grösse	176 Halbfinger
Gewicht	75 Stein
Haarfarbe	schwarz
Augenfarbe	grau
Aussehen	schulterlange Haare
Augenklappe über rechtem Auge, drahtige Gestalt,	



Stand	frei
Titel	Hetmann
Sozialstatus	6
Familie/Herkunft/Hintergrund	
Geburtsort Svegan	

VORTEILE & NACHTEILE

Vorteile:
Nachteile: Verpflichtungen (Sippe), Einäugig, Aberglaube 5, Goldgier 6, Jähzorn 6

LEBENSENERGIE, AUSDAUER, ETC.

	Zukauf	Start	Aktuell
Mut	1	15	16
Klugheit	2	12	14
Intuition	2	11	13
Charisma	2	14	16
Fingerfertigkeit	1	11	12
Gewandtheit	2	12	14
Konstitution	2	13	15
Körperkraft	1	15	16
Geschwindigkeit	-2	8	6

	Modifikator	Start	Aktuell	Zugekauft	Max. Zuk.
Lebenspunkte <small>(KO+KO+KK)/2</small>	11	23	39	5	8
Ausdauer <small>(MU+KO+GE)/2</small>	12	23	46	11	15
Astralenergie <small>(MU+IN+CH)/2</small>					
Karmaenergie					
Magieresistenz <small>(MU+KL+KO)/5</small>	-5	9	6	2	8
INI-Basiswert <small>(MU+MU+IN+GE)/5</small>	4	12	16	X	Kampfgespür (INI+2)
AT-Basiswert <small>(MU+GE+KK)/5</small>		9	9		Kampfrelexe (INI+4)
PA-Basiswert <small>(IN+GE+KK)/5</small>		9	9	Wundschwelle 8	
FK-Basiswert <small>(IN+FF+KK)/5</small>		8	8		

ABEITERVERPUNKTE & STUFE

Gesamt: 11934	Guthaben: 0	Eingesetzte AP: 11934	Stufe: 11
---------------	-------------	-----------------------	-----------

[illegible]

[illegible]

Tragkraft Held:	640 Unzen = 16 Stein ;getragen: 1196 Uz	
Sprint:	6 Schritt/Sek. für 69 Sek. bzw. 414 Schritt	1 Skrupel = 5 Karat = 1 g
Dauerlauf:	3 Schritt/Sek. für 138 Min. bzw. 24,84 Meilen	1 Unze = 25 Skrupel = 25 g
Weitsprung:	5,6m = 28 Spann + TaP* <i>Athletik</i> mal 1/2 Spann (ohne Anlauf nur 50%)	1 Stein = 40 Unzen = 1 kg
Hochsprung:	1,4m = 7 Spann + TaP* <i>Athletik</i> mal 3 Finger (ohne Anlauf nur 50%)	1 Finger = 2 cm
Schwimmen:	Angezogen: 3542 Schritt; Nackt: 4830 Schritt	1 Spann = 10 Finger = 20 cm
Tauchen:	32,2 Schritt; Luft für: 92 Sek.	1 Schritt = 5 Spann = 1 Meter

Aufmerksamkeit:	
Ausfall:	
Finte:	
Kampfreflexe:	
Meisterparade:	
Niederwerfen:	
Wuchtschlag:	
Linkhand:	
Standfest:	
Waffenlos Hammerfaust:	
Auspendeln:	
Block:	
Doppelschlag:	
Eisenarm:	
Gerade:	
Handkante:	
Kreuzblock:	
Schmetterschlag:	
Schwinger:	

Attacke-Basiswert: 9 Parade-Basiswert: 9 Fernkampf-Basiswert: 8 Initiative-Basiswert: 16

WAFFEN & KAMPFWERTE

Nahkampfwaffe	Talent/eBE	DK	TP	TP/KK	AT	PA	INI	WM	2.Hand	Bruchfaktor
Felsspalter (Orknase)	2H-Hiebwn. (-3)	N	1W+8	12/2	19	17	-1	0/1	-6/-6	2
Schwert	Schwerter (-2)	N	1W+5	11/4	19	15	0	0/0	-6/-6	1
Stuhlbein	Hieb Waffen (-4)	HN	1W+1	11/5	16	12	-1	-1/-1	-6/-6	8

Nahkampf-SF: Aufmerksamkeit, Ausfall, Finte, Kampfrelexe, Meisterparade, Niederwerfen, Wuchtschlag

Fernkampfwaffe	Typ (eBE)	Entfernungen	TP/Entfrng.	FK	TP	Laden	Geschosse
Stein, Flasche	Wurfbeile (-2)	0/5/10/15/25	(-/+1/+1/0/-1)	10	1W+0	0	20

Fernkampf-SF:

Waffenloser Kampf	Kampftalent	TP/KK	INI	AT	PA	TP (A)
Fausthieb	Raufen	10/3	-2	12	12	1W+2 (A)
Fausthieb	Ringen	10/3	-2	8	7	1W+2 (A)

Waffenlose-SF: Auspendeln, Block, Doppelschlag, Eisenarm, Gerade, Handkante, Kreuzblock, Schmetterschlag, Schwinger, Waffenlos Hammerfaust

Raufen [AT/PA]: 13 / 14 Ringen [AT/PA]: 9 / 9

SCHILD / PARIERWAFFE

Schild / Parierwaffe	Typ	WM	INI	PA	Bruchfaktor
Thorwalerschild	S	-2/4	-1	17	3
Linkhand (PA+1) <input checked="" type="checkbox"/>	Schildkampf I (PA+2) <input checked="" type="checkbox"/>	II (PA+2) <input type="checkbox"/>	Parierwaffen I <input type="checkbox"/>	II <input type="checkbox"/>	

RÜSTUNG

Rüstungsstück	RS	BE
Kettenweste	2	2
Drachenhelm	2	1
Summe	4	3
Rüstungsgewöhnung I <input checked="" type="checkbox"/> II <input type="checkbox"/> III <input type="checkbox"/>		2

AUSWEICHEN

Basis	BE	Sonderfertigkeit	Summe
9	- 2+	<input checked="" type="checkbox"/> Ausweichen I <input checked="" type="checkbox"/> Ausweichen II <input type="checkbox"/> Ausweichen III <input type="checkbox"/> Akrobatik	= 13

WUNDEN

<input checked="" type="radio"/> keine Wunden	Wundschwelle: 8
<input type="radio"/> 1 <input type="radio"/> 2 <input type="radio"/> 3 <input type="radio"/> 4 <input type="radio"/> 5 <input type="radio"/> 6	
je Wunde AT, PA, GE, INI -2; GS -1	



LEBENSENERGIE, AUSDAUER, ETC.

	max.	1/2	1/3	1/4	1/5		aktuell	Regeneration
Lebensenergie (LeP)	39	20	13	10	8	≤ 5		1W LeP [+1 bei KO-Probe]
	AT/PA/Eig	-1	-2	-3	-4	Kampf-		
	Tal/Zaub	-3	-6	-9	-12	unfähig		
Ausdauer (AuP)	46	23	15	12	9	0		3W6 [+6 bei KO-Probe] / SR
	AT/PA/Eig	0	-1	-2	-3	Handl.-		
	Tal/Zaub	0	-3	-6	-9	unfähig		
	Erschöpf.		+1			+1W6		
Erschöpfung	Erschöpfung > 16	Erschöpfung +1 je Stunde Marsch						Pro h Rast: 2; Pro h Schlaf: 4 Punkte
Überanstrengung	dann ÜA je +1	BE+1, KO-1 je Punkt Überanstr.						Pro h Rast: 1; Pro h Schlaf: 2 Punkte

Initiative	INI-Basis - BE =	14	(Experte: 14)	±Mod	-1	+Parierwaffe	0	- Wunden	0	+ W6 =
Überraschung	Gefahrenins.	0	±Kriegsk.	7	+Aufmerks.	4	+Kampfgespür	0	+IN-Basis	13 = 24

AUSRÜSTUNG, PROVIANT & VERMÖGEN

Kleidung am Körper	Gewicht
Kettenhemd, Wollunterzeug	202
Lederhose, Lederstiefel, -gürtel	123
Gewicht in Unzen der Kleidung am Körper:	325

Proviant u.ä.	Rationen				Gewicht
Eiserne Ration, je 25 Unzen	oo				50
Proviant, je 60 Unzen	o				60
Premier Feuer (kleiner Krug)	ooo	ooo	ooo	ooo	30

Ausrüstung	Wo getragen?	Gewicht
Woldecke	unter Rucksack	60
Wasserschlauch, voll, 3.75 Mass	Rucksackriemen	125
Kletterseil 10 Schritt	unter Rucksack	50
Geldkatze	Gürtel links vorn	1
Rucksack, bis 600 Unzen	Rücken	40
Gürteltasche	Gürtel hinten links	4
Abgelhaken und Schnur	Gürteltasche	1

Ausrüstung	Wo getragen?	Gewicht
Nadel und Faden, Lederflicken	Gürteltasche	2
Sturmlaterne mit Öl	Rucksackseite rechts	30
Feuerstein und Zunderbox	Rucksackseite links	15
Pergament	Gürteltasche	1
Gänsekiel und Tintenfässchen	Rucksackseite links	5
Holzschale klein und Holzlöffel	Rucksack	7
Trinkhorn	Rucksack	15
Bücher / Waffen		
Langschwert mit Seitenscheide	Gürtel links Seite	120
Felsspalter (Orknase) mit Axtgehänge	Gürtel rechts hinten	150
Dolch mit Gürtelscheide	Gürtel rechts vorn	30
Thorwalerschild	Rucksackrückseite	180
av. Seekarten in Leder gewickelt	Rucksack	25

[illegible][illegible]

Vermögen	Start (1 D = 10 S = 100 H = 1000 K)						Gewicht
Dukaten	3	10					10
Silbertaler	6	10					2
Heller	1	10					1
Kreuzer	1	10					1

Sonstiger Besitz	Gewicht
Amuletring gegen böse Geister	1

ΠΟΤΙΖΕΙΝ

[illegible]

Gesamtgewicht im Rucksack bis max. 600 Unzen	535
Gesamtgewicht in Gürteltasche bis max 80 Unzen	13
Gesamtsumme Gewicht in Unzen	1195,5

TIERE

[illegible]

AUSRÜSTUNG, PROVIANT & VERMÖGEN 2

[illegible]

Sonstiges	Bemerkungen	Menge	Gewicht
Seekiste bis 50 Stein	an Bord der Seeschlange	1	200
Öltuch	in Seekiste an Bord der Seeschlange	1	60
Schneeschuhe	in Seekiste an Bord der Seeschlange	1	50
Schneebrille	in Seekiste an Bord der Seeschlange	1	4
Summe Sonstiges			314

[illegible][illegible][illegible]

BEKANNTE PERSONEN, ORTE & ABENTEUER

[illegible][illegible][illegible][illegible]

Abenteuer	Nr .	Beschreibung	Stufe	AP	Datum