



# HELDENDOKUMENT

Name	Orm "Ohm Follker" Follkerson				
Rasse	Thorwaler	(Modifikationen):	LeP 11	AuP 10	MR -5
Kultur	Thorwal	(Modifikationen):	AuP 2		
Profession	Skalde	(Modifikationen):			

Geschlecht	männlich
Tsatag	956 BF
Grösse	182 Halbfinger
Gewicht	76 Stein
Haarfarbe	grau
Augenfarbe	grau
Aussehen	3 Vollbartzöpfe
schulterlanges Haar mit geflochtenen	
Schläfenzöpfen, hager, tätowierte Arme	



Stand	frei
Titel	
Sozialstatus	7
Familie/Herkunft/Hintergrund	
Geburtsort: Thorwal	

## VORTEILE & NACHTEILE

Vorteile: Gutes Gedächtnis, Soziale Anpassungsfähigkeit, Wohlklang, Ausdauernd 2, Hohe Lebenskraft 3

Nachteile: Verpflichtungen (gegenüber Runajasko), Aberglaube 5, Neugier 6

## LEBENSENERGIE, AUSDAUER, ETC.

	Zukauf	Start	Aktuell
Mut		15	15
Klugheit	2	11	13
Intuition		12	12
Charisma	2	14	16
Fingerfertigkeit	1	14	15
Gewandtheit	2	11	13
Konstitution		15	15
Körperkraft	2	11	13
Geschwindigkeit	-3	8	5

	Modifikator	Start	Aktuell	Zugekauft	Max. Zuk.
Lebenspunkte (KO+KO+KK)/2	14	22	44	8	8
Ausdauer (MU+KO+GE)/2	14	22	50	14	15
Astralenergie (MU+IN+CH)/2					
Karmaenergie					
Magieresistenz (MU+KL+KO)/5	-5	9	4	0	8
INI-Basiswert (MU+MU+IN+GE)/5		11	11	Kampfgespür (INI+2)	
AT-Basiswert (MU+GE+KK)/5		8	8	Kampfreflexe (INI+4)	
PA-Basiswert (IN+GE+KK)/5		8	8	Wundschwelle	
FK-Basiswert (IN+FF+KK)/5		8	8	8	

## ABEITEVERPUNKTE & STUFE

Gesamt: 9419	-Guthaben: 95	Eingesetzte AP: 9514	Stufe: 9
--------------	---------------	----------------------	----------

[illegible]

## SPRACHEN, SCHRIFTEN & TALENTE

[illegible]

## WEITERE WERTE

<b>Tragkraft Held:</b>	520 Unzen = 13 Stein ;getragen: <b>865 Uz</b>	
<b>Sprint:</b>	5 Schritt/Sek. für 75 Sek. bzw. 375 Schritt	1 Unze = 25 g
<b>Dauerlauf:</b>	3 Schritt/Sek. für 150 Min. bzw. 27 Meilen	1 Stein = 40 Unzen = 1 kg
<b>Weitsprung:</b>	4,6m = 23 Spann + TaP* <i>Athletik</i> mal 1/2 Spann (ohne Anlauf nur 50%)	1 Spann = 10 Finger = 20 cm
<b>Hochsprung:</b>	1,2m = 6 Spann + TaP* <i>Athletik</i> mal 3 Finger (ohne Anlauf nur 50%)	1 Finger = 2 cm
<b>Schwimmen:</b>	Angezogen: 2250 Schritt; Nackt: 3750 Schritt	
<b>Tauchen:</b>	25 Schritt; Luft für: 100 Sek.	

## BEMERKUNGEN

### Scharfschütze:

## Schnell ziehen:

**Wuchtschlag:**

### Waffenlos Hammerfaust:

**Auspendeln:**

**Block:**

### Doppelschlag:

**Eisenarm:**

Gerade:

**Handkante:**

**Kreuzblock:**

### Schmetterschlag:

### Schwinger:

Attacke-Basiswert: 8 Parade-Basiswert: 8 Fernkampf-Basiswert: 8 Initiative-Basiswert: 11

## WAFFEN & KAMPFWERTE

Nahkampfwaffe	Talent/eBE	DK	TP	TP/KK	AT	PA	INI	WM	2.Hand	Bruchfaktor
<b>Skraja</b>	Hieb Waffen (-4)	N	1W+3	11/3	13	12	0	0/0	unmgl.	4
Dolch	Dolche (-1)	H	1W+1	12/5	8	7	0	0/-1	unmgl.	2
Stuhlbein	Hieb Waffen (-4)	HN	1W+0	11/5	12	11	-1	-1/-1	unmgl.	8

Nahkampf-SF: Schnellziehen, Wuchtschlag

Fernkampfwaffe	Typ (eBE)	Entfernungen	TP/Entfrng.	FK	TP	Laden	Geschosse
Schneidzahn	Wurfbeile (-2)	0/5/10/15/30	(-/+1/+1/0/-1)	24	1W+4	0	1
Stein, Flasche	Wurfbeile (-2)	0/5/10/15/25	(-/+1/+1/0/-1)	24	1W+0	0	20

Fernkampf-SF: Scharfschütze Wurfbeile

Waffenloser Kampf	Kampftalent	TP/KK	INI	AT	PA	TP (A)
Fausthieb	Raufen	10/3	-2	12	10	1W+1 (A)
Fausthieb	Ringen	10/3	-2	7	6	1W+1 (A)

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

Raufen [AT/PA]: 13 / 12 Ringen [AT/PA]: 8 / 8

## SCHILD / PARIERWAFFE

Schild / Parierwaffe	Typ	WM	INI	PA	Bruchfaktor
Linkhand (PA+1) <input type="checkbox"/>	Schildkampf I (PA+2) <input type="checkbox"/>	II (PA+2) <input type="checkbox"/>	Parierwaffen I <input type="checkbox"/>	II <input type="checkbox"/>	

## RÜSTUNG

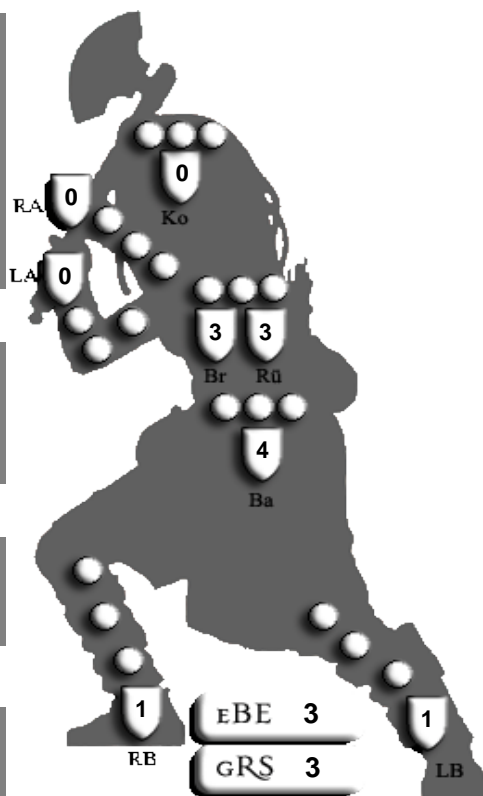
Rüstungsstück	RS	BE
Lederharnisch	3	3
Lederhose	0	0
Summe	3	3
Rüstungsgewöhnung I <input type="checkbox"/> II <input type="checkbox"/> III <input type="checkbox"/>		3

## AUSWEICHEN

Basis	BE	Sonderfertigkeit	Summe
8	- 3+	<input type="checkbox"/> Ausweichen I <input type="checkbox"/> Ausweichen II <input type="checkbox"/> Ausweichen III <input type="checkbox"/> Akrobatik	= 5

## 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)	44	22	15	11	9	≤ 5		1W LeP [+1 bei KO-Probe]
	AT/PA/Eig	-1	-2	-3	-4	Kampf-		
	Tal/Zaub	-3	-6	-9	-12	unfähig		
Ausdauer (AuP)	50	25	17	13	10	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 =	8	(Experte: 8 )	±Mod	0	+Parierwaffe	0	- Wunden	0	+ W6 =
Überraschung	Gefahrenins.	0	±Kriegsk.	0	+Aufmerks.	0	+Kampfgespür	0	+IN-Basis	12 = 12

## AUSRÜSTUNG, PROVIANT &amp; VERMÖGEN

Kleidung am Körper	Gewicht
Schultertuch mittelblau mit Pelzbesatz,	20
Hemd dkl rot mit Ärmel- und Habsorte; Wollwams grau;	55
Halstuch dkl. Gelb; Lederhose; Lederstiefel	122
Gewicht in Unzen der Kleidung am Körper:	197

Proviant u.ä.	Rationen				Gewicht
Eiserne Ration, je 25 Unzen	oo				50
Proviant, je 60 Unzen	o				60
Premier Feuer (kleiner Krug)	ooo	ooo	o		22

[illegible]

Ausrüstung	Wo getragen?	Gewicht
Feuerstein mit Zunderbox	Gürteltasche	13
Leier, beinern, im Lederetui	Rücken	130
Ersatzsaiten	Gürteltasche	1
Holzschale klein mit Holzlöffel	Umhängetasche	7
Holzbecher	Umhängetasche	2
<b>Waffen</b>		<b>Gewicht</b>
Skraja mit Gürtelschlaufe	Gürtel rechts	130
Schneidzahn mit Gürtelschlaufe	Gürtel links	90
Dolch mit Gürtelscheide	Gürtel rechts	30

[illegible][illegible]

Vermögen	Start (1 D = 10 S = 100 H = 1000 K)						Gewicht
Dukaten	4	4					4
Silbertaler	9	8					1,6
Heller	1	9					0,9
Kreuzer	1	10					1

Sonstiger Besitz	Gewicht
Amulett gegen böse Geister	2

## ΠΟΤΙΖΕΙΝ

[illegible]

Gesamtgewicht in Gürteltasche bis max. 80 Unzen	16
Gesamtgewicht im Umhängebeutel bis max 250 Unzen	201
<b>Gesamtsumme Gewicht in Unzen</b>	<b>865</b>

## TIERE

[illegible]

## AUSRÜSTUNG, PROVIANT &amp; VERMÖGEN 2

[illegible]

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

[illegible][illegible][illegible]

## BEKANNTE PERSONEN, ORTE & ABENTEUER

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

Abenteuer	Nr.	Beschreibung	Stufe	AP	Datum