



HELDENDOKUMENT

Name Ynu "Der Moha"

Rasse Waldmensch (Modifikationen): LeP 8 AuP 12 MR -6

Kultur Dschungelstämme (Modifikationen):

Profession Stammeskrieger - Waldmenschen (Modifikationen): AuP 2

Geschlecht	männlich
Tsatag	983 BF
Grösse	160 Halbfinger
Gewicht	51 Stein
Haarfarbe	tiefschwarz
Augenfarbe	braun
Aussehen	bronzefarbene Haut
viele Tätowierungen,	
langes tiefschwarzes Haar, Knoten am Hinterkopf	
gelbe senkrechte Schlangenlinientattoos im Gesicht	

Wappen/Porträt

Stand	frei
Titel	
Sozialstatus	3
Familie/Herkunft/Hintergrund	
Mohahastamm (ausgelöscht) bei Chorhop	

VORTEILE & NACHTEILE

Vorteile: Gefahreninstinkt, Hitzeresistenz, Flink, Resistenz gegen Gift Pflanzliche Gifte, Innerer Kompass

Nachteile: Kälteempfindlichkeit, Aberglaube 4, Neugier 6, Raumangst 6, Totenangst 4

LEBENSENERGIE, AUSDAUER, ETC.

	Zukauf	Start	Aktuell
Mut		13	13
Klugheit	1	11	12
Intuition		13	13
Charisma	3	9	12
Fingerfertigkeit	2	10	12
Gewandtheit	1	15	16
Konstitution	1	15	16
Körperkraft	1	13	14
Geschwindigkeit	1	9	10

	Modifikator	Start	Aktuell	Zugekauft	Max. Zuk.
Lebenspunkte $(KO+KO+KK)/2$	8	23	35	4	8
Ausdauer $(MU+KO+GE)/2$	14	23	43	6	16
Astralenergie $(MU+IN+CH)/2$					
Karmaenergie					
Magieresistenz $(MU+KL+KO)/5$	-6	8	2	0	7
INI-Basiswert $(MU+MU+IN+GE)/5$	4	11	15	X	Kampfgespür (INI+2)
AT-Basiswert $(MU+GE+KK)/5$		9	9		Kampfreflexe (INI+4)
PA-Basiswert $(IN+GE+KK)/5$		9	9	Wundschwelle 8	
FK-Basiswert $(IN+FF+KK)/5$		8	8		

ABENTEUERPUNKTE & STUFE

Gesamt: 7773

Guthaben: 0

Eingesetzte AP: 7773

Stufe: 7

[illegible]

[illegible]

Tragkraft Held:	560 Unzen = 14 Stein ;getragen: 729 Uz	
Sprint:	10 Schritt/Sek. für 64,5 Sek. bzw. 645 Schritt	1 Skrupel = 5 Karat = 1 g
Dauerlauf:	5 Schritt/Sek. für 129 Min. bzw. 38,7 Meilen	1 Unze = 25 Skrupel = 25 g
Weitsprung:	6m = 30 Spann + TaP* <i>Athletik</i> mal 1/2 Spann (ohne Anlauf nur 50%)	1 Stein = 40 Unzen = 1 kg
Hochsprung:	1,6m = 8 Spann + TaP* <i>Athletik</i> mal 3 Finger (ohne Anlauf nur 50%)	1 Finger = 2 cm
Schwimmen:	Angezogen: 2580 Schritt; Nackt: 2580 Schritt	1 Spann = 10 Finger = 20 cm
Tauchen:	17,2 Schritt; Luft für: 86 Sek.	1 Schritt = 5 Spann = 1 Meter

Aufmerksamkeit:

Ausfall:

Finte:

Flink:

Betäubungsschlag:

Kampfreflexe:

Klingensturm:

Wuchtschlag:

Waffenlos Hruruzat:

Auspendeln:

Beinarbeit:

Block:

Doppelschlag:

Eisenarm:

Fußfeger:

Gerade:

Griff:

Handkante:

Hoher Tritt:

Knie:

Kopfstoß:

Kreuzblock:

Schwinger:

Sprung:

Sprungtritt:

Tritt:

Wurf:

Angriff-Basiswert: 9 Parade-Basiswert: 9 Fernkampf-Basiswert: 8 Initiative-Basiswert: 15

WAFFEN & KAMPFWERTE

Nahkampfwaffe	Talent/eBE	DK	TP	TP/KK	AT	PA	INI	WM	2.Hand	Bruchfaktor		
Pu-Ka-Na-Pé (Schwert)	Schwerter (-2)	N	1W+5	11/4	14	14	-3	0/0	unmgl.	1		
Dolch	Dolche (-1)	H	1W+1	12/5	13	13	0	0/-1	unmgl.	2		
Stuhlbein	Hieb Waffen (-4)	HN	1W+0	11/5	8	11	-1	-1/-1	unmgl.	8		

Nahkampf-SF: Aufmerksamkeit, Ausfall, Betäubungsschlag, Finte, Kampfreflexe, Klingensturm, Wuchtschlag

Fernkampfwaffe	Typ (eBE)	Entfernungen	TP/Entfng.	FK	TP	Laden	Geschosse		
Wurfspeer	Wurfspeere (-2)	5/10/15/25/40	(+3/+1/0/-1/-1)	16	1W+4 *	0	1		
Stein, Flasche	Wurfbeile (-2)	0/5/10/15/25	(-/+1/+1/0/-1)	8	1W+0	0	20		

Fernkampf-SF:

Waffenloser Kampf	Kampftalent	TP/KK	INI	AT	PA	TP (A)
Fausthieb	Raufen	10/3	-2	16	14	1W+1 (A)
Fausthieb	Ringen	10/3	-2	8	9	1W+1 (A)

Waffenlose-SF: Auspendeln, Beinarbeit, Block, Doppelschlag, Eisenarm, Fußfeger, Gerade, Griff, Handkante, Hoher Tritt, Knie, Kopfstoß, Kreuzblock, Schwinger, Sprung, Sprungtritt, Tritt, Wurf, Waffenlos Hrudrat

Raufen [AT/PA]: 17 / 16 Ringen [AT/PA]: 9 / 11

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

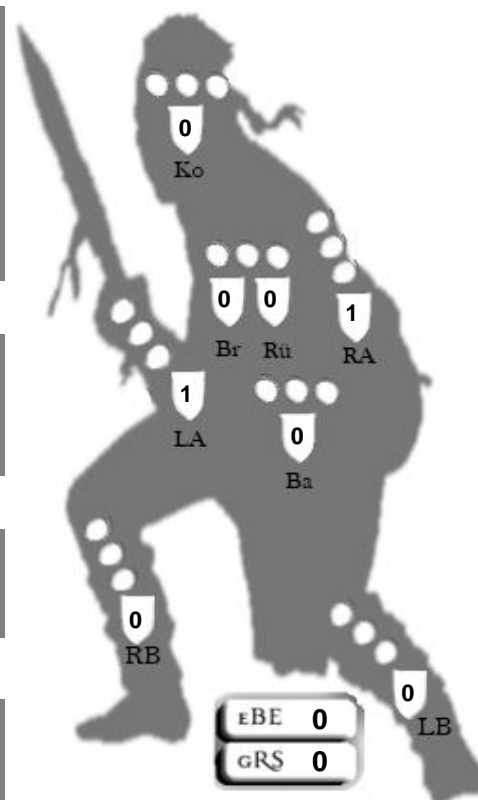
Rüstungsstück	RS	BE
Armschienen, Leder	0	0
Summe	0	0
Rüstungsgewöhnung I <input type="checkbox"/> II <input type="checkbox"/> III <input type="checkbox"/>		0

AUSWEICHEN

Basis	BE	Sonderfertigkeit	Summe
10-	0+	<input checked="" type="checkbox"/> Ausweichen I <input 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)	35	18	12	9	7	≤ 5		
	AT/PA/Eig	-1	-2	-3	-4	Kampf-		1W LeP [+1 bei KO-Probe]
	Tal/Zaub	-3	-6	-9	-12	unfähig		
Ausdauer (AuP)	43	22	14	11	9	0		
	AT/PA/Eig	0	-1	-2	-3	Handl.-		3W6 [+6 bei KO-Probe] / SR
	Tal/Zaub	0	-3	-6	-9	unfähig		
	Erschöpf.		+1			+1W6		
Erschöpfung	Erschöpfung>17	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 =	15	(Experte: 15)	±Mod	-3	+Parierwaffe	0	- Wunden	0	+ W6 =	
Überraschung	Gefahrenins.	1,5	±Kriegsk.	0	+Aufmerks.	4	+Kampfgespür	0	+IN-Basis	13	= 19

AUSRÜSTUNG, PROVIANT & VERMÖGEN

Kleidung am Körper	Gewicht
Wollhose, Fellstiefel, Wollhemd, Pelzjacke	230
Wollunterzeug, Ledergürtel	30
Gewicht in Unzen der Kleidung am Körper:	260

Proviant u.ä.	Rationen				Gewicht
Eiserne Ration, je 25 Unzen	oo				50
Proviant, je 60 Unzen	o				60

[illegible]

Ausrüstung	Wo getragen?	Gewicht
Feuerstein und Zunderbox	Rucksackseite links	15
Waffenpflegeset	Umhängetasche	40
Holzschale klein und Holzlöffel	Rucksack	7
Holzbecher	Rucksack	4
Bücher / Waffen		
Pu-Ka-Na-Pé (Schwert) Rückenscheide	Rücken	120
Dolch mit Gürtelscheide	Gürtel rechts vorn	30

[illegible][illegible]

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

Sonstiger Besitz	Gewicht

Ποτίζεν

[illegible]

Gesamtgewicht in Umhängetasche max. 300 Unzen	286
Gesamtsumme Gewicht in Unzen	729

TIERE

[illegible]

AUSRÜSTUNG, PROVIANT & VERMÖGEN 2

Kleidung	RS	KS	Beh	Bemerkung	Gewicht
Fellhose		2	1	in Seekiste an Bord der Seeadler	45
Fellmütze		2	0	in Seekiste an Bord der Seeadler	30
Wolltuch		1	0	in Seekiste an Bord der Seeadler	5
Fellmantel	1	4	2	in Seekiste an Bord der Seeadler	120
Unterkleidung Wolle		1	0	in Seekiste an Bord der Seeadler	22
Lederstiefel	1	0	0	in Seekiste an Bord der Seeadler	60
Lederumhang		1	1	in Seekiste an Bord der Seeadler	40
Fäustlinge	1	1	-FF5	in Seekiste an Bord der Seeadler	4
Schlafsack Pelz	1	-1 Kältestufe		in Seekiste an Bord der Seeadler	100
Summe Kleidung	4	12	4		426

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