



HELDENDOKUMENT

Name	Ynu "Der Moha"		
Rasse	Waldmensch	(Modifikationen):	LeP 8 AuP 12 MR -6
Kultur	Dschungelstämme	(Modifikationen):	
Profession	Stammeskrieger - Waldmensch	(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 Schlangelinientattoos im Gesicht	



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		Kampflexe (INI+4)
PA-Basiswert (IN+GE+KK)/5		9	9	Wundschwelle	
FK-Basiswert (IN+FF+KK)/5		8	8	8	

ABEITERVERPUNKTE & STUFE

Gesamt: 7773	Guthaben: 0	Eingesetzte AP: 7773	Stufe: 7
---------------------	--------------------	-----------------------------	-----------------

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, Kampreflexe, Klängensturm, Wuchtschlag

Fernkampfwaffe	Typ (eBE)	Entfernungen	TP/Entfrng.	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 Hruuzat

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

SCHILD / PARIERWAFFE

Schild / Parierwaffe	Typ	WM	INI	PA	Bruchfaktor

Linkhand (PA+1) Schildkampf I (PA+2) II (PA+2) Parierwaffen I II

RÜSTUNG

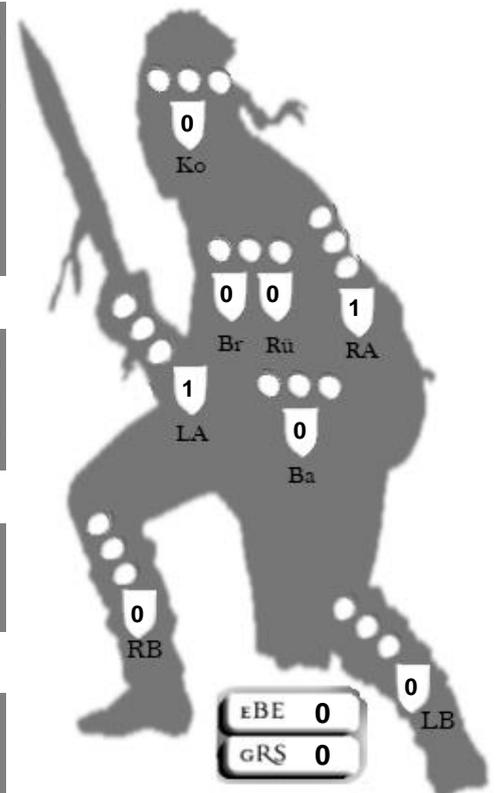
Rüstungsstück	RS	BE
Armschienen, Leder	0	0
Summe	0	0
Rüstungsgewöhnung I <input type="checkbox"/> II <input type="checkbox"/> III <input type="checkbox"/>		0

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

keine Wunden	Wundschwelle: 8
<input checked="" 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	1W LeP [+1 bei KO-Probe]
	AT/PA/Eig	-1	-2	-3	-4	Kampf- unfähig	
	Tal/Zaub	-3	-6	-9	-12		
Ausdauer (AuP)	43	22	14	11	9	0	3W6 [+6 bei KO-Probe] / SR
	AT/PA/Eig	0	-1	-2	-3	Handl.- unfähig	
	Tal/Zaub	0	-3	-6	-9		
	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

