



Heldendokument

Name **Lungar Sweldason** GP-Basis: **110**
Rasse **Hjaldinger** (Modifikationen): **KO+1; LE+11; AU+10; MR-5**
Kultur **Bäuerlich** (Modifikationen):
Profession **Viehtreiber** (Modifikationen):

Geschlecht **m**
Alter **25**
Grösse **190 cm**
Gewicht **100 Stein**
Haarfarbe **blond**
Augenfarbe **grün**
Aussehen

Wappen / Porträt

Stand **frei**
Titel
Sozialstatus **3**
Familie / Herkunft / Hintergrund

Vorteile & Nachteile

Besonderer Besitz (Stufe 1) = eigenes Maultier

Innerer Kompass, Tierfreund

Gesucht I, Raumangst: 6

Eigenschaften & Basiswerte

	Modifikator	Start	Aktuell
Mut		13	14
Klugheit		11	12
Intuition		13	14
Charisma		13	13
Fingerfertigkeit		12	12
Gewandtheit		13	15
Konstitution	+1	13	14
Körperkraft		12	13
Geschwindigkeit			8

	Modifikator	Start	Aktuell	Verlorene	Zugekauft	Max. Zug.
Lebenspunkte $(KO+KO+KK)/2$	11	19	32			7
Ausdauer $(MU+KO+GE)/2$	10	20	32			14
Astralenergie $(MU+IN+CH)/2$						
Karmaenergie						
Magieresistenz $(MU+KL+KO)/5$	-5	8	4		1	7
INI-Basiswert $(MU+MU+IN+GE)/5$	0	10	11	<input type="checkbox"/> Kampfespor (INI+2) <input type="checkbox"/> Kampreflexe (INI+4)		
AT-Basiswert $(MU+GE+KK)/5$	0	8	8	WUNDSCHWELLE (KO / 2), Modifikator: 7		
PA-Basiswert $(IN+GE+KK)/5$	0	8	8			
PK-Basiswert $(IN+FF+KK)/5$	0	7	8			

Abenteuerpunkte & Stufe

Gesamt: 5480 Guthaben: 0 Eingesetzte AP: 5480 Stufe:

MU: 14 KL: 12 IN: 14 CH: 13 FF: 12 GE: 15 KO: 14 KK: 13 BE: 1

Sonderfertigkeiten, Gaben & Talente

Sonderfertigkeiten (ausser Kampf)

Gebirgskundig, Waldkundig, Kulturkunde: Hjäldingere, Imperial

Gaben (F)

TaW

Kampftechniken

BE

AT • PA

TaW

Dolche	D	BE-1	10 • 11	5
Hieb Waffen	D	BE-4	11 • 10	5
Raufen	C	BE	10 • 10	4
Ringen	D	BE	11 • 12	7
Säbel	D	BE-2	8 • 8	0
Wurfmesser	C	BE-3	8 •	0
Stäbe	D	BE-2	16 • 13	13
			•	
			•	
			•	
			•	
			•	

Körperliche Talente (D)

BE

TaW

Athletik (GE•KO•KK)	BEx2	6
Klettern (MU•GE•KK)	BEx2	6
Körperbeherrschung (MU•IN•GE)	BEx2	8
Schleichen (MU•IN•GE)	BE	6
Schwimmen (GE•KO•KK)	BEx2	0
Selbstbeherrschung (MU•KO•KK)	—	6
Sich Verstecken (MU•IN•GE)	BE-2	7
Singen (IN•CH•CH/KO)	BE-3	3
Sinnenschärfe (KL•IN•IN/FF)	spez.	9
Tanzen (CH•GE•GE)	BEx2	0
Zechen (IN•KO•KK)	—	4

Gesellschaftliche Talente (B)

TaW

Menschenkenntnis (KL•IN•CH)	4
Überreden (MU•IN•CH)	6

Natur-Talente (B)

TaW

Fährtsensuchen (KL•IN•KO)	7
Orientierung (KL•IN•IN)	8
Wildnisleben (IN•GE•KO)	10
Fallen stellen (KL/FF/KK)	7
Fesseln/Entfesseln (FF/GE/KK)	5
Wettervorhersage (KL/IN/IN)	8

Wissenstalente (B)

TaW

Götter / Kulte (KL•KL•IN)	4
Rechnen (KL•KL•IN)	7
Sagen / Legenden (KL•IN•CH)	7
Geografie (KL/KL/IN)	5
Pflanzenkunde (KL/IN/FF)	8
Rechtskunde (KL/KL/IN)	4
Schätzen (KL/IN/IN)	6
Tierkunde (MU/KL/IN)	12

Sprachen & Schriften (A)

Komp.

TaW

Muttersprache: Hjäldinsch	18	10
Gemein-Imperial	18	10
Myranisch	13	9
Neu-Imperiale Buchstaben	10	5

Handwerkliche Talente (B)

TaW

Heilkunde Wunden (KL•CH•FF)	7
Holzbearbeitung (KL•FF•KK)	5
Kochen (KL•IN•FF)	6
Lederarbeiten (KL•FF•FF)	6
Malen/Zeichnen (KL•IN•FF)	1
Schneidern (KL•FF•FF)	4
Abrichten (MU/IN/CH)	9
Fleischer (KL/FF/KK)	8
Gerber/Kürschner (KL/FF/KO)	5
Handel (KL/IN/CH)	8
Heilkunde Gift (MU/KL/IN)	2
Heilkunde Krankheiten (MU/KL/CH)	4
Viehucht (KL/IN/KK)	9

-Basiswert: 11

	Bruchfaktor				
+1	5				
+2	3				

[illegible]

Sonderfertigkeiten

Fernkampf-Waffe	Typ / eBE	TP	Entfernungen	TP / Entfernung	FK	Anzahl Geschosse

Sonderfertigkeiten

(Klassenloser Kampf)	TP / KK	DD	AT	PA	TP (A)
Raufen	10 / 3	+0	10	10	1W+1
Ringen	10 / 3	+0	11	12	1W+1

Sonderfertigkeiten Ausweichen I

Schild / Parierwaffe

[illegible]☐ Linkhand (PA+1), ☐ Schildkampf I (PA+2)/ ☐ II (PA+2), ☐ Parierwaffen I/ ☐ II

Rüstung

Rüstungsstück	RS	BE
Reisekleidung, Leder	1	1
Summe		1

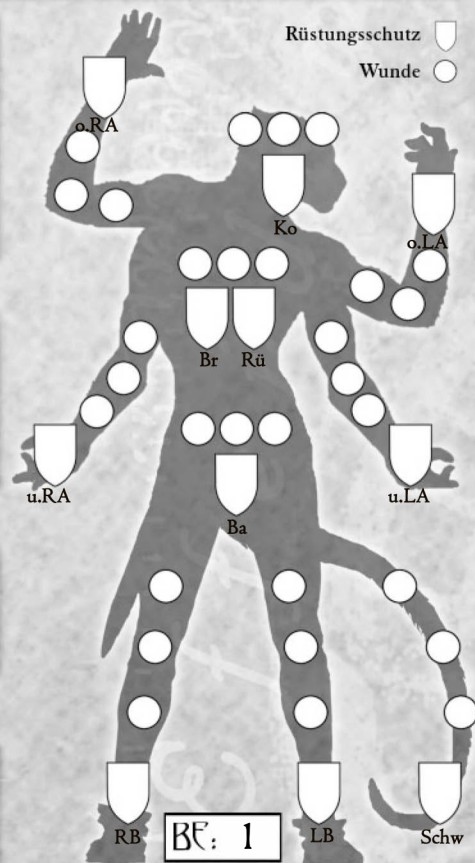
Rüstungsgewöhnung ☐ I ☐ II ☐ III

Ausweichen

PA-Basis	BE	Sonderfertigkeit	Summe
8	- 1	+ <input checked="" type="checkbox"/> Ausweichen I (+3) <input type="checkbox"/> Ausweichen II (+3) <input type="checkbox"/> Ausweichen III (+3)	= 10

Wunden

je Wunde AT, PA, GE, INI-2; GS-1



Lebensenergie, Ausdauer etc.

	max.	1/2	1/3	1/4	aktuell
Lebensenergie	32	16	10	8	
Ausdauer	32	16	10	8	

	max.	aktuell
Astralenergie		
Karmaenergie		

Initiative	INI-Basis – BE = 10 ± Mod. + W6 =
1. Strategic Alignment	10 ± 10 + 10 = 30
2. Operational Efficiency	10 ± 10 + 10 = 30
3. Customer Satisfaction	10 ± 10 + 10 = 30
4. Employee Engagement	10 ± 10 + 10 = 30
5. Financial Performance	10 ± 10 + 10 = 30
6. Environmental Sustainability	10 ± 10 + 10 = 30
7. Social Responsibility	10 ± 10 + 10 = 30
8. Technological Innovation	10 ± 10 + 10 = 30
9. Regulatory Compliance	10 ± 10 + 10 = 30
10. Market Expansion	10 ± 10 + 10 = 30

Ausrüstung, Vermögen & Verbindungen

Kleidung Reisekleidung, Leder

Ausrüstung _____ Gewicht _____ Wo getragen?

Kochgeschirr, Essbesteck etc.		Satteltasche
Zunderdose; Öllampe + Öl		"
10 Schritt Hanfseil		"
2x 3 Schritt Fesselseil		"
Angelhaken + Schnur		"
Wolldecke		"
Verbandszeug		"
Handbeil		"
8 Schläuche Branntwein zu je 5 Liter (Einkaufswert 40 Aureal - Wiederverkaufswert in Lordal bis zu 60 Aureal)		"

Ausrüstung _____ Gewicht _____ Wo getragen?

Proviand / Tränke _____ Rationen

Tagesrationen	5				

Proviand / Tränke _____ Rationen

Vermögen

(1 Aureal = 10 Argental = 100 Pekunos = 1.000 Obulos)

Aureal	10								
Argental	11								
Pekunos	1								
Obulos	12								

Edelsteine u.ä.

Sonstiger Besitz

Verbindungen _____

Notizen _____

Tiere

Name	Art	INI	AT	PA	TP	RS	KO	GS	AI	MR	LO	TK	ZK
Gerno (Biss)	Muli	1W6+8	8	6	1W6	1	11	9	85	1/5	15	110 Stein	160
(Tritt)			7	6	1W6+1								

Notizen & Anmerkung

Lungar Sweldason hatte ein geregeltes Leben als Viehtreiber eines hochgestellten Recken der Provinz Trevanger, Haeldingard. Seiner Zuverlässigkeit und seinem Geschick im Umgang mit Tieren verdankte er schließlich die Verantwortung für die Zucht Pferde seines Herren. Eines morgens erwachte Lungar mitten im Nirgendwo mit heftigen Kopfschmerzen. Als er endlich den Weg nach Trevanger gefunden hatte, musste er feststellen, dass er steckbrieflich als Pferdedieb gesucht wurde. Der Viehtreiber erkannte, dass die tatsächlichen Diebe nicht nur die Tiere sondern auch ihn selbst geraubt hatten. Lungar hat sich seitdem immer wieder gefragt, wer dahinter steckte und ob seine Entführung ein grausamer Scherz, oder eine gezielte Belastung seiner Person sein sollte. Vielleicht hätte er die Sache auch aufklären und sich von dem Verdacht reinwaschen können, wenn seine erste Reaktion auf die Anschuldigungen etwas gelassener ausgefallen wäre. Aber nachdem er auf seiner überstürzten Flucht nicht nur den Stallknecht niedergeschlagen, sondern auch noch sein geliebtes Maultier Gerno hatte mitgehen lassen, sah er darin keine Option mehr für sich.

In der Folgezeit verdingte er sich als Führer, um sich seinen Lebensunterhalt verdienen zu können. Dabei erweiterte er seinen Bewegungsradius bis hinein nach Lordal, denn der illegale Handel mit Waffen und Alkoholika mit den Lordalern versprach gute Gewinne. Seit einigen Jahren betätigt Lungar sich nun schon als Schmuggler. Dabei beschränkt er sich meist auf den Handel mit Branntwein. Einerseits kann sein Maultier nicht allzu viele Waffen tragen, zum Anderen fühlt er sich am Ende jeder Transaktion immer sehr unwohl, wenn er das Gold und sein Gegenüber die Waffe in der Hand hat. Am liebsten verbindet er diese neue Tätigkeit weiterhin mit der eines ortskundigen Führers, da die Reise in Begleitung einer möglichst mehrköpfigen Gruppe etwas weniger gefährvoll ist. Manchmal träumt Lungar davon, die Illegalität, in die er abgerutscht ist, wieder abzustreifen und ein ehrbares Leben zu führen. Da er aber seine Heimat Trevanger, wo er immer noch als gesuchter Verbrecher gilt, nicht dauerhaft verlassen möchte, wird dies wohl bis auf Weiteres ein Traum bleiben müssen.