Heldendokument

Name	Vadiro Soleado		
Rasse	Tulamide	(Modifikationen):	LeP 10 AuP 10 MR -4
Kultur	Zahori	(Modifikationen):	MR -1
Profession	Dompteur	(Modifikationen):	

Geschlecht	M
Tsatag	unbekannt
Grösse	175
Gewicht	73
Haarfarbe	Schwarz
Augenfarbe	Dunkelbraun
Aussehen	

Wappen/Porträt

Stand	
Titel	
Sozialstatus	4
Familie/Herkunft/Hintergrund	

Vorteile & Nachteile

Vorteile: Tierfreund, Meisterhandwerk Abrichten, Tierempathie Vögel

Nachteile: Randgruppe, Unfähigkeit für [Talent] Menschenkenntnis, Goldgier 6, Neid 7, Rachsucht 5, Totenangst 6, Vorurteile 8 (Magier)

Lebensenergie, Ausdauer, etc.

	Zukauf	Start	Aktuell
Mut		13	**13**
Klugheit		10	**10**
Intuition		14	**14**
Charisma		13	**13**
Fingerfertigkeit		13	**13**
Gewandtheit		12	**12**
Konstitution		13	**13**
Körperkraft		12	**12**
Geschwindigkeit		8	**8**

	Modifikator	Start	Aktuell	Zugekauft	Max. Zuk.
Lebenspunkte (KO+KO+KK)/2	10	19	**29**	0	7
Ausdauer (MU+KO+GE)/2	10	19	**29**	0	13
Astralenergie (MU+IN+CH)/2					
Karmaenergie					
Magieresistenz (MU+KL+KO)/5	-5	7	**2**	0	7
INI-Basiswert (MU+MU+IN+GE)/5		10	**10**		Kampfgespür (INI+2) Kampfreflexe (INI+4)
AT-Basiswert (MU+GE+KK)/5		7	**7**	**Wundschwelle** **7**	
PA-Basiswert (IN+GE+KK)/5		8	**8**		
FK-Basiswert (IN+FF+KK)/5		8	**8**		

Abenteuerpunkte & Stufe

Gesamt: 480 **Guthaben: 480** **Eingesetzte AP: 0** **Stufe: 0**

MU: 13 KL: 10 IN: 14 CH: 13 FF: 13 GE: 12 KO: 13 KK: 12 | **BE: 0**

Sonderfertigkeiten, Gaben & Talente

Gaben (G)

		TaW

Körperliche Talente (D)

					TaW
	Athletik	BEx2	GE•KO•KK	12•13•12	**0**
	Klettern	BEx2	MU•GE•KK	13•12•12	**0**
	Körperbeherrschung	BEx2	MU•IN•GE	13•14•12	**7**
	Schleichen	BE	MU•IN•GE	13•14•12	**1**
	Schwimmen	BEx2	GE•KO•KK	12•13•12	**0**
	Selbstbeherrschung	--	MU•KO•KK	13•13•12	**1**
	Sich Verstecken	BE-2	MU•IN•GE	13•14•12	**2**
	Singen	BE-3	IN•CH•CH	14•13•13	**1**
	Sinnenschärfe	spez.	KL•IN•IN	10•14•14	**0**
	Tanzen	BEx2	CH•GE•GE	13•12•12	**1**
	Zechen	--	IN•KO•KK	14•13•12	**1**
	Taschendiebstahl	BEx2	MU•IN•FF	13•14•13	**1**

Gesellschaftliche Talente (B)

				TaW
	Menschenkenntnis	KL•IN•CH	10•14•13	**5**
	Überreden	MU•IN•CH	13•14•13	**5**
	Betören	IN•CH•CH	14•13•13	**1**
	Gassenwissen	KL•IN•CH	10•14•13	**3**
	Sich Verkleiden	MU•CH•GE	13•13•12	**3**

Wissenstalente (B)

				TaW
	Götter/Kulte	KL•KL•IN	10•10•14	**1**
	Rechnen	KL•KL•IN	10•10•14	**0**
	Sagen/Legenden	KL•IN•CH	10•14•13	**4**
	Geographie	KL•KL•IN	10•10•14	**2**
	Schätzen	KL•IN•IN	10•14•14	**3**
	Sternkunde	KL•KL•IN	10•10•14	**1**
	Tierkunde	MU•KL•IN	13•10•14	**5**

SF Allgemein

Kulturkunde: Zahori, Standfest

Natur-Talente (B)

				TaW
	Fährtensuchen	KL•IN•KO	10•14•13	**0**
	Orientierung	KL•IN•IN	10•14•14	**1**
	Wildnisleben	IN•GE•KO	14•12•13	**1**

Handwerkliche Talente (B)

				TaW
	Heilkunde Wunden	KL•CH•FF	10•13•13	**2**
	Holzbearbeitung	KL•FF•KK	10•13•12	**1**
	Kochen	KL•IN•FF	10•14•13	**1**
	Lederarbeiten	KL•FF•FF	10•13•13	**1**
	Malen/Zeichnen	KL•IN•FF	10•14•13	**0**
	Schneidern	KL•FF•FF	10•13•13	**3**
	Abrichten	MU•IN•CH	13•14•13	**3**
	Fahrzeug Lenken	IN•CH•FF	14•13•13	**4**

MU: 13 KL: 10 IN: 14 CH: 13 FF: 13 GE: 12 KO: 13 KK: 12 | **BE: 0**

Sprachen, Schriften & Talente

Sprachen & Schriften (A)	Komp.	TaW
Atak (inkl. Schrift)	12	**4**
Garethi [Zweitsprache]	18	**6**
Tulamidya [Muttersprache]	18	**8**

Kampftalente		BE	AT	PA	TaW
Dolche	D	BE-1	**0** •		**2**
Hiebwaffen	D	BE-4	**0** •		**1**
Raufen	C	BE	**0** •		**3**
Ringen	D	BE-2	**0** •		**1**
Säbel	D	BE-3	**0** •		**0**
Wurfmesser	C	BE-3	**11** •		**3**
Peitsche	E	BE-1	**9** •		**2**

Eigene & Meta-Talente (var.)			TaW
Wache halten	MU•IN•KO	13•14•13	**0**
Kräuter suchen	MU•IN•FF	13•14•13	**akt.**
Nahrung sammeln	MU•IN•FF	13•14•13	**akt.**
Pirschjagd Wurfmesser	MU•IN•GE	13•14•12	**0**
Ansitzjagd Bogen	MU•IN•GE	13•14•12	**akt.**
Kontrollwert Meister der Elemente	MU•IN•CH	13•14•13	**akt.**

Zauberdokument

Zauber	Probe		Z-Dauer	Wirkungsdauer	Reichweite	ASP	ZK

Weitere Werte

Tragkraft: Held: 480 Unzen Getragen:
Sprint: 8 Schritt/Sek. für 43,5 Sek. bzw. 348 m
Dauerlauf: 4 Schritt/Sek. für 87 Min. bzw. 20,88 km
Weitsprung: 24 Spann + TaP* *Athletik* Finger (ohne Anlauf nur 50%)
Hochsprung: 6 Spann + TaP* Athletik mal 2 Finger (ohne Anlauf nur 50%)
Schwimmen: Angezogen: 0 m Nackt: 0 m
Tauchen: 0 m Luft für: 58 Sek.

Bemerkungen

Hintergrund

Wie wirkt der Held auf einen Fremden?

Wie ist der Held aufgewachsen?

Hat der Held noch eine enge Bindung zu Menschen aus der Jugend?

Warum ist der Held zum Abenteurer geworden?

Hatter er vor der ersten Reise jemals Gelegenheit, den Geburtsort zu verlassen?

Ist der Held sehr Götterfürchtig?

Wie steht der Held zu den verschiedenen Formen der Zauberei?

Für wen oder was riskiert der Held sein Leben?

Für sine Freundin Shaya

Was ist der grösste Wunsch des Helden?

Er wünscht sich ein besseres und sicheres Leben. Darum begiebt er sich auf Reisen.

Was fürchtet der Held mehr als alles andere auf der Welt?

Er hat angst vor Toten. Er mag nicht an die Vergänglichkeit erinnert werden. In jungen Jahren musste er beobachten wie jeamnd aus seiner Sippe am Sumpffieber starb.

Wie sieht es mit der Moral und der Gesetzestreue aus?

Im Prinzip sind seine Moralvorstellung sehr variabel, jedoch ist er sehr Vorsichtig negativ aufzufallen

Ist er Fremdem gegenüber aufgeschlossen?

Zunächst ist er einmal skeptisch, schließt nur langsam Vertrauen. Normalerweise begeistert er mit der Vorführung.

Welcher Stellenwert hat Leben für den Helden?

Leben ist für ihn wichtig. Siehe totenangst

Wie steht der Held zu Tieren?

Zu Tieren fühlt er eine Verbindung. Er scheint sie zu verstehen und findet sie sind besser als "Menschen"

Hat der Held Sinn für Schönheit?

Durch seine Geschichte hat er noch nicht so viel schöne Dinge gesehen. Deshalb wird er zunächst einmal starren.

Was isst und trinkt er am Liebsten?

Hunger ist der beste Koch. Er ist Froh überhaupt was zum essen zu bekommen

Wie sieht es mit der Liebe aus?

Shaya ist für ihn alles, deshalb kann sieh ihn zu Dingen überreden, was andere nicht können. Er bewundert ihre offene Warmherzige Art, und ihre Selbstlosigkeit. Er hat das Gefühl sie hohlt das beste aus ihm heraus. Jedoch ist er sehr Eiffersüchtig (Neid).

Gibt es ein dunkles Geheimnis aus seiner Vergangenheit?

Er ist gewohnt Leute gerne zu bestehlen. Jedoch richtet er dazu gerne Tiere ab, welche sich während der Vorstellung auf die Suche begeben.

Welche Charakterzüge bestimmen ihn?

Er hällt Abstand zu Menschen. Hätte gerne mehr. Er wird normalerweise keine Unterhaltung innizieren. Er spricht nicht gerne.