Fanprodukt

Heldendokument

Name	Shaya Imprevio		
Rasse	Tulamide	(Modifikationen):	LeP 10 AuP 10 MR -4
Kultur	Zahori	(Modifikationen):	MR -1
Profession	Magischer Quacksalber	(Modifikationen):	MR 1

Geschlecht	W
Tsatag	unbekannt
Grösse	164
Gewicht	57
Haarfarbe	Dunkelbraun
Augenfarbe	Dunkelbraun
Aussehen	

Wappen/Porträt

Stand	
Titel	
Sozialstatus	4
Familie/Herkunft/Hintergrund	

Vorteile & Nachteile

Vorteile: Halbzauberer, Gutaussehend, Soziale Anpassungsfähigkeit, Glück, Prophezeien

Nachteile: Randgruppe, Unstet 8, Aberglaube 10, Neugier 6, Rachsucht 5

Lebensenergie, Ausdauer, etc.

	Zukauf	Start	Aktuell
Mut		12	**12**
Klugheit		13	**13**
Intuition		14	**14**
Charisma		14	**14**
Fingerfertigkeit		13	**13**
Gewandtheit		12	**12**
Konstitution		11	**11**
Körperkraft		11	**11**
Geschwindigkeit		8	**8**

	Modifikator	Start	Aktuell	Zugekauft	Max. Zuk.
Lebenspunkte (KO+KO+KK)/2	10	17	**27**	0	6
Ausdauer (MU+KO+GE)/2	10	18	**28**	0	11
Astralenergie (MU+IN+CH)/2	6	20	**26**	0	14
Karmaenergie					
Magieresistenz (MU+KL+KO)/5	-4	7	**3**	0	6
INI-Basiswert (MU+MU+IN+GE)/5		10	**10**	Kampfgespür (INI+2) / Kampfreflexe (INI+4)	
AT-Basiswert (MU+GE+KK)/5		7	**7**	**Wundschwelle**	
PA-Basiswert (IN+GE+KK)/5		7	**7**	**6**	
FK-Basiswert (IN+FF+KK)/5		8	**8**		

Abenteuerpunkte & Stufe

Gesamt: 540 **Guthaben: 540** **Eingesetzte AP: 0** **Stufe: 0**

Sonderfertigkeiten, Gaben & Talente

Gaben (G)

	TaW
Prophezeien [IN-IN-CH] (14-14-14)	3

SF Allgemein

Kulturkunde: Zahori

Körperliche Talente (D)

				TaW
Athletik	BEx2	GE•KO•KK	12•11•11	**0**
Klettern	BEx2	MU•GE•KK	12•12•11	**0**
Körperbeherrschung	BEx2	MU•IN•GE	12•14•12	**3**
Schleichen	BE	MU•IN•GE	12•14•12	**1**
Schwimmen	BEx2	GE•KO•KK	12•11•11	**0**
Selbstbeherrschung	--	MU•KO•KK	12•11•11	**2**
Sich Verstecken	BE-2	MU•IN•GE	12•14•12	**1**
Singen	BE-3	IN•CH•CH	14•14•14	**1**
Sinnenschärfe	spez.	KL•IN•IN	13•14•14	**0**
Tanzen	BEx2	CH•GE•GE	14•12•12	**1**
Zechen	--	IN•KO•KK	14•11•11	**3**
Gaukeleien	BEx2	MU•CH•FF	12•14•13	**3**
Stimmen imitieren	BE-4	KL•IN•CH	13•14•14	**2**

Natur-Talente (B)

			TaW
Fährtensuchen	KL•IN•KO	13•14•11	**0**
Orientierung	KL•IN•IN	13•14•14	**1**
Wildnisleben	IN•GE•KO	14•12•11	**1**

Handwerkliche Talente (B)

			TaW
Heilkunde Wunden	KL•CH•FF	13•14•13	**3**
Holzbearbeitung	KL•FF•KK	13•13•11	**3**
Kochen	KL•IN•FF	13•14•13	**5**
Lederarbeiten	KL•FF•FF	13•13•13	**3**
Malen/Zeichnen	KL•IN•FF	13•14•13	**4**
Schneidern	KL•FF•FF	13•13•13	**4**
Alchimie	MU•KL•FF	12•13•13	**4**
Fahrzeug Lenken	IN•CH•FF	14•14•13	**4**
Heilkunde Gift	MU•KL•IN	12•13•14	**2**
Heilkunde Krankheiten	MU•KL•CH	12•13•14	**2**

Gesellschaftliche Talente (B)

			TaW
Menschenkenntnis	KL•IN•CH	13•14•14	**5**
Überreden	MU•IN•CH	12•14•14	**8**
Betören	IN•CH•CH	14•14•14	**2**
Gassenwissen	KL•IN•CH	13•14•14	**4**
Sich Verkleiden	MU•CH•GE	12•14•12	**5**
Überzeugen	KL•IN•CH	13•14•14	**2**

Wissenstalente (B)

			TaW
Götter/Kulte	KL•KL•IN	13•13•14	**4**
Rechnen	KL•KL•IN	13•13•14	**2**
Sagen/Legenden	KL•IN•CH	13•14•14	**4**
Geographie	KL•KL•IN	13•13•14	**3**
Magiekunde	KL•KL•IN	13•13•14	**1**
Pflanzenkunde	KL•IN•FF	13•14•13	**3**
Rechtskunde	KL•KL•IN	13•13•14	**1**
Schätzen	KL•IN•IN	13•14•14	**1**
Sternkunde	KL•KL•IN	13•13•14	**1**

MU: 12 KL: 13 IN: 14 CH: 14 FF: 13 GE: 12 KO: 11 KK: 11 | BE: 0

Sprachen, Schriften & Talente

Sprachen & Schriften (A)	Komp.	TaW
Atak (inkl. Schrift)	12	**4**
Garethi [Zweitsprache]	18	**9**
Tulamidya [Muttersprache]	18	**11**

Kampftalente		BE	AT	PA	TaW
Dolche	D	BE-1	**0**	•	**2**
Hiebwaffen	D	BE-4	**0**	•	**1**
Raufen	C	BE	**0**	•	**5**
Ringen	D	BE-2	**0**	•	**1**
Säbel	D	BE-3	**0**	•	**0**
Wurfmesser	C	BE-3	**9**	•	**1**

Eigene & Meta-Talente (var.)			TaW
Wache halten	MU•IN•KO	12•14•11	**0**
Kräuter suchen	MU•IN•FF	12•14•13	**1**
Nahrung sammeln	MU•IN•FF	12•14•13	**1**
Pirschjagd Wurfmesser	MU•IN•GE	12•14•12	**akt.**
Ansitzjagd Bogen	MU•IN•GE	12•14•12	**akt.**
Kontrollwert Meister der Elemente	MU•IN•CH	12•14•14	**akt.**

Zauberdokument

Zauber	Probe	Z-Dauer	Wirkungsdauer	Reichweite	ASP	ZK
Applicatus Zauberspeicher	13•13•13	KL•FF•FF	40 Akt	bis SA	B	2W6	6
Auris Nasus Oculus	13•14•13	KL•CH•FF	Akt/Kom	max. ZfP*/2 SR	ZfW x 3 Schritt	4/Komp.	7
Bannbaladin	14•14•14 +MR	IN•CH•CH -	5 Akt	ZfP* SR	3 Schritt	7 AsP	6
Sensibar Empathicus	13•14•14 +MR	KL•IN•CH +	10 Akt	nach AsP (A)	ZfW Schritt	3 AsP/10A.	6
Weihrauchwolke Wohlgeruch	14•14•13	IN•CH•FF	5 Akt	ZfP* Stunden	Z, B	6 AsP	6

Weitere Werte

Tragkraft:	Held: 440 Unzen	Getragen:			
Sprint:	8 Schritt/Sek.	für	42 Sek.	bzw.	336 m
Dauerlauf:	4 Schritt/Sek.	für	84 Min.	bzw.	20,16 km
Weitsprung:	23	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:	56 Sek.	

Bemerkungen

Zauberdokument 1

MU: 12 KL: 13 IN: 14 CH: 14 FF: 13 GE: 12 KO: 11 KK: 11 MR: 3

Zaubername	Probe	Probe	Z.-dauer	Kosten	Reichweite	W.-dauer	S.	Spezialisierung/Mod.	ZfW
Hauszauber									
Applicatus Zauberspeicher	KL•FF•FF	13•13•13	40 Akt	2W6	B	bis SA	25		**6**
Auris Nasus Oculus	KL•CH•FF	13•14•13	5 Akt/Komp.	4/Komp.	ZfW x 3 Schr	max. ZfP*/2 SR	35		**7**
Bannbaladin	IN•CH•CH +MR	14•14•14 +MR	5 Akt	7 AsP	3 Schritt	ZfP* SR	39		**6**
Sensibar Empathicus	KL•IN•CH +MR	13•14•14 +MR	10 Akt	3 AsP/10A.	ZfW Schritt	nach AsP (A)	239		**6**
Weihrauchwolke Wohlgeruch	IN•CH•FF	14•14•13	5 Akt	6 AsP	Z, B	ZfP* Stunden	279		**6**
Startzauber									
Accuratum Zaubernadel	KL•CH•FF +Mod	13•14•13 +Mod	40 Akt	4/kg (min. 7)	B	WSW	12		**3**
Attributo	KL•CH•Eign	13•14•EIGN	30 Akt	7	B	1 Std.	30		**4**
Aureolus Güldenglanz	IN•CH•FF	14•14•13	5 Akt	3/m²	Z, B	ZfP* x 6 Std.	33		**4**
Deliciosi Gaumenschmaus	KL•CH•FF	13•14•13	10 Akt	3 AsP/Stein	B	ZfP* x 2 SR	64		**3**
Favilludo Funkentanz	IN•CH•FF	14•14•13	2 Akt	3 AsP	1 Schritt	ZfP* x 10 KR	85		**3**
Motoricus	KL•FF•KK +Mod	13•13•11 +Mod	5 Akt	min. 3:Stein*Sch	7 Schritt	1 SR	181		**4**
Sapefacta Zauberschwamm	KL•CH•FF	13•14•13	50 Akt	5 AsP	Z	augenblicklich	223		**3**

Astral-Energie

Basis (MU+IN+CH)/2		Modifikationen		Vor-/Nachteil		Sonderfertigkeiten		Meditation		Zukauf		Maximum		pAsP		Aktuell
20	+	6	+	0	+	0	+	0	+	0	=	26	+	0	=	26

Magie-Resistenz

Basis (MU+KL+KO)/5		Mod. & Zukauf		Total
7	+	-4	=	3

Ritual-Kenntnis 6

Ritualname	Probe	Dauer	Kosten

Ritualname	Probe	Dauer	Kosten

Arkanoglyphen und Bannkreise Kompl.

Arkanoglyphen und Bannkreise Kompl.

Magische SF

SF Zauberzeichen

SF Elementarist

SF Nekromant

SF Artefaktherstellung:

Regeneration I

Arcanovi (Semipermanenz) Nicht aktiviert

Arcanovi (Matrixgeber) Nicht aktiviert

Abkürzungen

Allgemein (A) Aufrechterhalten, A: Aktion, AsP Astralpunkte, KR: Kampfrunde, MR: Magieresistenz, SR: Spielrunde, ZfP*: bei der Probe übrig behaltene Zauberfertigkeitspunkte, ZfW: Zauberfertigkeitswert

Merkmale Anti: Antimagie, Besw: Beschwörung, Dämo: Dämonisch, Eign: Eigenschaften, Einfl: Einfluss, Elem: Elementar, Form: Form, Geis: Geisterwesen, Heil: Heilung, Hell: Hellsicht, Herr: Herrschaft, Illu: Illusion, Krft: Kraft, Limb: Limbus, Meta: Metamagie, Objk: Objekt-verzauberung, Rufe: Herbeirufung, Scha: Schaden, Tele: Telekinese, Temp: Temporal, Umwt: Umweltveränderung, Vers: Verständigung

Traditionen und Repräsentationen Ach: Achaz-Kristallomanten, Bor: Borbaradianer, Dru: Druiden, Elf: Elfen, Geo: Geoden, Hex: Hexen, Mag: Gildenmagier, Sch: Schelme, Srl: Scharlatane

Hintergrund

Wie wirkt der Held auf einen Fremden?

Shaya wirkt wie eine freundliche aufgeschlossene Person. Eine richtige Frohnatur im Gegensatz zu Vadiro. Sie hat immer ein Lächeln auf den Lippen und ist immer Positiv eingestellt.

Wie ist der Held aufgewachsen?

Sie wuchs in der Selben Gauklertruppe wie Vadiro auf, ist jedoch 2 Jahre jünger. Dort erhielt sie auch von ihrem Vater die Ausbildung zum Scharlatan. Als sich die Beziehung mit Vadiro vertiefte gab es aus Eifersuchtsgründen einen Streit und sie mussten beide die Sippe verlassen.

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

Leider nur noch zu vadiro

Warum ist der Held zum Abenteurer geworden?

Die Hoffnung auf ein besseres Leben. Nachdem beide alleine auf der Strasse schwer über die Runden kommen, sind sie schlussendlich in der Hafenstadt xy gestranden. Arbeit findet sich auch schwer.

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

Sie wurde auf der Strasse gebohren.

Ist der Held sehr Götterfürchtig?

Sie hällt es wie Phex. Hilf dir selbst dann hilft dir Phex. Sie glaubt aber an das Schicksal, und das lässt sich durch den Kauf und Besitz durch entsprechende Gegenstände (Hasenpfote) positiv beeinflussen.

Wie steht der Held zu den verschiedenen Formen der Zauberei?

Eine gesunde Neugier, hat aber nicht so viel wissen über andere Zauberer. Vadiro ist bewusst dass sie eine Scharlatanin ist. Aber er hat auch starke Vorurteile gegen Magier. Einerseits aus Angst Shaya dadurch zu verlieren, andererseits nehmen sie sich zu wichtig.

Für wen oder was riskiert der Held sein Leben?

Was ist der grösste Wunsch des Helden?

Ein besseres Leben aber auch in einer Gemeinschaft irgendwie aufgenommen zu werden. Evtl. eine Familie gründen.

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

Alleine in der Welt zu Enden

Wie sieht es mit der Moral und der Gesetzestreue aus?

Siehe Einstellung zu Phex

Ist er Fremdem gegenüber aufgeschlossen?

Sie geht auf Fremde zu. Will aber nicht als Ablenkung dienen damit Vadiro sie bestehlen kann.

Welcher Stellenwert hat Leben für den Helden?

Leben ist für sie sehr wichtig. Es gehört beschützt. Schlussendlich sagt ihr TSA und die verbindung zu Zahori doch etwas.

Wie steht der Held zu Tieren?

Bei tieren muss man Vorsichtig sein. Manchmal hat sie doch angst wenn sich Vadiro immer wieder so nahe zu fremden Tieren begibt.

Hat der Held Sinn für Schönheit?

Schöne Kleidung und Ausrüstung hätte sie schon gerne, das ist aber nicht leistbar. Bei Menschen zählt das innere.

Was isst und trinkt er am Liebsten?

Wie sieht es mit der Liebe aus?

Vadiro ist alles was sie hat. Sie wird zwar immer wieder von anderen umgarnt, jedoch vertreibt Vadiro diese. Seine Eifersucht gefällt ihr, und manchmal proviziert sie sie auch. Ihr gefällt auch wie gut er mit Tieren umgehen kann.

Gibt es ein dunkles Geheimnis aus seiner Vergangenheit?

Welche Charakterzüge bestimmen ihn?

aufgeschlossen, Freundlich, Hilfsbereit, Positive Einstellung, andere vor Gefahren warnen. Ein zusätzlicher Glücksbringer kann nicht Schaden. Zur Not kann sie auch die Zukunft vorhersagen.