

Reviser: Akin C.

Index

Charakter Profil.....	2
Biographien.....	2
BG und BG2.....	2
IWD.....	3
Skript.....	4
Auswahl & Bestätigung.....	4
Verärgert/Informativ.....	4
Kampf.....	4
Schaden.....	5
Umgebung und Situation.....	5

Charakter Profil

<i>Eigenschaften</i>	<i>Werte</i>	<i>Notizen</i>
Name	Yenie Wanderfuß	Weckt Assoziationen mit Reisen oder einer unbeschwerten Persönlichkeit
Ethnie	Halbling	Hohe Stimme, vielleicht etwas schnell und fröhlich
Berufung	Dieb	Halblinge sind sehr gesprächig und unauffällig, daher ist dieser Beruf geeignet.
Alter	20	Junge, energiegeladene Stimme
Bevorzugte Waffe	Kurzbogen und Keule	Passend aufgrund der geringen Größe eines Halblings
Aussehen(Haare)	Kurze braune Haare	Praktisch

Biographien

BG und BG2

Yenie Wanderfuß ist ein Halbling-Kind eines Händlers aus Gullykin, der regelmäßig Kerzenburg besucht, um es mit Gütern zu versorgen. Yenie verlor ihren Vater in sehr jungem Alter an eine Bande von Kobolden. Sie spricht stolz von seinen Taten als Abenteurer und davon, wie seine Handlungen dem Dorf geholfen haben. Yenie liebt es, Fremden Geschichten zu erzählen; dabei ist es ihr egal, ob diese völlig erfunden oder wahr sind. Das Halblingsmädchen beobachtet gerne die unterschiedlichen Reaktionen, die ihre Worte bei den Menschen hervorrufen können. Ihr Lächeln ist für viele sehr ansteckend und ihre Augen scheinen immer zu funkeln, wenn sie anfängt zu reden.

Als Halbling-Kind in Kerzenburg war sie sehr klein, und die Mönche waren oft amüsiert, mit einem so selten kleinen Kind zu diskutieren. Neben ihrer redseligen Natur liebte sie es auch, sich in neue Orte hineinzuschleichen und Geheimnissen nachzuspüren. Dabei traf sie auf Gorions Mündel, Charname. Obwohl Charname wie jedes Kind wirkte, fand sie etwas Geheimnisvolles an ihm, vor allem, weil Charname keine Eltern hatte. Da es in Kerzenburg nicht viele Kinder gab, verbrachte sie viel Zeit mit Imoen und Charname, wobei sie den Erwachsenen harmlose Streiche spielten. Oft brachte sie Essen von Zuhause mit, und manchmal versuchte sie selbst zu kochen und ließ Charname und Imoen es essen, was oft zu lustigen Gesichtern führte, die sie zum Lachen brachten. Da sie den Großteil ihrer Jugend und Kindheit mit diesen beiden verbrachte, baute sie eine Bindung zu ihnen auf und sah sie emotional als einige der wichtigsten Menschen in ihrem

Reviser: Akin C.

Leben an.

Nachdem Charname beschloss, Kerzenburg zu verlassen, entschied sie sich, an Charnames Seite zu bleiben, um Charname aufzuheitern und die Last zu erleichtern, die das Abenteuerleben mit sich bringen könnte. Dies verschafft ihr auch die Gelegenheit, mehr mit verschiedenen Menschen zu sprechen, was sie immer gerne tut. Der wichtigste Grund ist jedoch, Charname vor dem gleichen Schicksal zu bewahren, das ihrem Vater widerfuhr.

IWD

Yenie Wanderfuß ist ein Halbling-Kind eines Händlers aus Gullykin, der regelmäßig Kerzenburg besucht, um es mit Gütern zu versorgen. Yenie wurde in Gullykin geboren und führte ein behütetes und friedliches Leben mit ihrer Mutter, ihrem Vater und allen anderen Familienmitgliedern.

Ihr Vater war ein Kleriker und Teil einer Halbling-Abenteurergruppe, die das Dorf Gullykin vor Monstern, Banditen und anderen Gefahren schützte. In ihren sehr jungen Jahren schlich sich die stets neugierige Yenie um ihren Vater herum, um seinen Rucksack zu durchsuchen, in der Hoffnung, interessante Dinge zu finden, die er von seinen Abenteuern mitgebracht hatte. Ihr Vater wusste dies und legte Werkzeuge oder kleine Mechanismen hinein, damit sie diese untersuchen, finden und mehr über die Welt lernen konnte. Unglücklicherweise verlor Yenie ihren Vater in sehr jungem Alter an eine Bande von Kobolden. Sie spricht stolz von seinen Taten als Abenteurer und davon, wie seine Handlungen dem Dorf geholfen haben. Sie liebt es, Fremden Geschichten zu erzählen; dabei ist es ihr egal, ob diese völlig erfunden oder wahr sind. Sie liebt die unterschiedlichen Reaktionen, die ihre Worte bei den Menschen hervorrufen können. Sie hat ein sehr ansteckendes Lächeln und ihre Augen scheinen immer zu funkeln, wenn sie anfängt zu reden.

Inspiziert von ihrem Vater träumte sie immer von Abenteuern, fernen Ländern und davon, verbotene und versteckte Geheimnisse zu finden, die nur die geschicktesten Abenteurer aufdecken können. Auch der Gedanke, eines Tages ihren Kindern, Enkeln und jedem Kind in Gullykin all die erstaunlichen, großartigen Geschichten erzählen zu können, vielleicht sogar ihren Vater zu übertreffen, inspiriert sie. Manchmal sagt sie, vielleicht wird sie auch ihre große Liebe bei einem dieser Abenteuer finden, da die Halblinge in Gullykin ihr ein bisschen langweilig und unwissend erscheinen.

Daher beschloss sie, dass man für ein großes Abenteuer an einen Ort reisen muss, der sich von der eigenen Heimat unterscheidet. In diesem Fall passt der Ruf des Abenteurers in der eisigen Tundra von Icewind Dale und den Zehn Städten perfekt zu dem Wort "großartig", so großartig, wie es für sie nur sein kann.

Skript

Auswahl & Bestätigung

Skript	Ton
„Ich frage mich...“	Neugierig/nachdenklich (Aktion)
„Interessantes Rätsel.“	Engagiert und leicht eifrig (Aktion)
„Wunderbar!“	Strahlend, aufrichtig und fröhlich (Aktion)
„Mutige Idee!“	Geistreich und leicht beeindruckt (Aktion)
„Mit Vergnügen.“	Kooperativ und höflich (Aktion)
„Mhm.“	Enthusiastisch und eifrig (Aktion)
„Klingt nach einem großartigen Abenteuer!“	Einfach und bestätigend (Aktion)
„Ich? Ich bin immer bereit!“	Enthusiastisch und leicht stolz (Auswahl)
„Meine Sinne sind geschärft.“	Ruhig und fokussiert (Auswahl)
„Geheimnisse?“	Faszinierend und sehr neugierig (Auswahl)
„Was liegt dir auf dem Herzen?“	Freundlich und einnehmend (Auswahl)
„Gute Wahl.“	Lustig und ein wenig selbstzufrieden (Auswahl)
„Ich bin bereit.“	Einfach und kooperativ (Auswahl)

Verärgert/Informativ

Skript	Ton
„Schön, du musst mich nicht ständig antippen! Benutze deine Stimme, ich kann dich hören.“	Spielerisch genervt, wie eine Schwester
„Ich frage mich jetzt, ob meine Sachen nach so viel Ablenkung noch da sind, wo sie sein sollten...“	Schelmisch und leicht drohend/neckend
„Nein, alles ist gut. Ich schätze, du magst mich einfach so sehr, dass du den ganzen Tag mit Reden und Anfassen verbringen willst.“	Geistreich und leicht kokett
„Ich liebe gutes Essen und eine gute Unterhaltung. Wenn es dir nichts ausmacht, können wir in eine Taverne gehen, um den ganzen Tag zu trinken und zu reden. Winthrop in Kerzenburg liebte meinen Besuch... naja, meistens mein Gold, aber egal, denk mal drüber nach!“	Redselig und überzeugend

Kampf

Skript	Ton
„Ich bin mehr, als du vertragen kannst!“	Großspurig und energisch (Schlachtruf)
„Ich werde dich hauen!“	Spielerisch und leicht sarkastisch (Schlachtruf)
„Für dich heißt es Schlafenszeit!“	Geistreich und andeutend (Schlachtruf)
„Ach komm schon, können wir das nicht ausdiskutieren?“	Jammernd und humorvoll (Schlachtruf)
„Du liegst gleich am Boden!“	Leicht selbstgefällig und trotzig (Schlachtruf)
„Spürst du das?“	Triumphierend und enthusiastisch (Kritischer Treffer)
„Glückspilz!“	Genervt (Kritischer Fehlschlag)

Reviser: Akin C.

„Nein, mein Zauber ist verpufft!“	Überzogene Verärgerung (Zauber verloren)
„Dieses hässliche Ding ist immun!“	Frustriert und beobachtend (Feind immun)

Schaden

Skript	Ton
„Aua! Verschwinde!“	Überzogene Verärgerung/leichter Schmerz (Getroffen)
„Hilfe, bitte, ich bin verletzt!“	Ein aufrichtiger Hilferuf (Schwer verletzt)
„Ach, ich vermisse... mein Zuhause!“	Sanft und bedauernd (Tod)
„Das ist schrecklich! Wir müssen uns gegenseitig beschützen!“	Wütend und verzweifelt, schnell übergehend in Entschlossenheit (Gruppenmitglied stirbt)

Umgebung und Situation

Skript	Ton
„Obwohl es in der Natur nicht viele Geheimnisse zu finden gibt, fühlt es sich immer entspannend an, draußen zu sein.“	Ruhig und entspannt (Natur)
„Ooh, es ist so geheimnisvoll hier. Lasst uns nach einem dunklen Ort suchen, um ihre Schätze zu entlüften.“	Fasziniert und eifrig (Dungeon)
„Ach, die Stadt ist der perfekte Ort, um viele Dinge AN Menschen und VON Menschen zu finden.“	Geistreich und leicht opportunistisch (Stadt)
„Denk dran, ich kann mich am helllichten Tag nicht leicht verstecken.“	Leicht mürrisch und warnend (Tag)
„Ich liebe es, nachts herumzuwandern. Zu dieser Zeit passieren viele interessante Dinge!“	Energisch und begeistert (Nacht)
„Meine Stiefel husten in einem beunruhigenden Tempo Staub. Ich kann nicht mehr laufen! Sie brauchen Ruhe.“	Überzogene Erschöpfung und dramatische Beschwerde (Müde)
„Nun, es ist deine Entscheidung.“	Einfache, kooperative Akzeptanz (Anführer)
„Meine Neugier will es behalten, aber mein Rucksack sagt nein!“	Humorvolles Bedauern (Inventar voll)
„Hehe, versuch mich zu finden!“	Spielerisch und selbstbewusst (Verstecken)
„Ooh, kleine Geheimnisse zum Behalten.“	Fasziniert und fokussiert (Stehlen)
„Die Falle ist gestellt. Mal sehen, was wir fangen.“	Vorsichtig und professionell (Falle stellen)
„<Gähnen>! Ich würde jetzt gerne eine Taverne besuchen und ein warmes Getränk zu mir nehmen.“	Sanft und sehnsüchtig (Gelangweilt)