

Charakter Fragebogen

Einstiegsfragen:

Portrait:

(hier Bild aufkleben)

Name: Milo

Volk: Halbling

Klasse: Druiden

Alter: 19

Größe: 1,12m

Weiterführende Fragen:

1. Stimme (Bsp. hoch/tief, kratzig): **recht leise**
2. Sprache (Bsp. Akzent, stottern, schmatzen): **einfach**
3. Ein persönliches Item, was du immer mit dir führst: **Meinen Stab - Druidenfokus**
4. Zwei Persönlichkeitsmerkmale deines Charakters, die ein Fremder nach der Begegnung in einer Taverne erinnern würde. **Friedliche Hilfsbereitschaft
Tierliebe**
5. Gesinnung: **neutral, gut**
6. Was war die letzte Tätigkeit deines Charakters? Was hat sie dort hingeführt? Was ist ihre "Traumberufung", falls vorhanden? **Auszubildener im Druidenhain, dahin durch Tierheim im Hain
Traumberuf: "Tierarzt"**
7. Wie gestaltet sich die Aktuelle Wohnsituation deines Charakters? **Einfaches Zimmer im Hain**
8. Wo, warum und wie wurden Fertigkeiten erlernt? **Leben außerhalb der Stadt und im Hain während der Ausbildung**
9. Interesse oder Hobby? Wo und warum hat er/sie es aufgegriffen? **Würfelspiele - Pling hat ihn herangeführt**
10. Ein Geheimnis. Warum hält er/sie es geheim? Wie viel Vertrauen müsste er/sie haben, um es zu offenbaren, und unter welchen Bedingungen? **Meine häufigste Tiergestalt ist mein verstorbener Kater Artis. Milo meint Artis auf diese Weise ein Stück am Leben zu halten. Er würde dies nur engen Vertrauten erzählen - vorzüglich Tieren**
11. Angst oder Phobie. Rational oder irrational? Bisherige Einflüsse dieser auf Entscheidungen. **Vor dem Wesen, dass seine Mutter getötet hat**
12. Zwei Mitglieder aus der engsten Familie deines Charakters - eines, zu dem er/sie nah steht, und eines, zu dem er/sie keinen engen Kontakt hat. Wie fühlt sich dein Charakter über diese Beziehungen, und welche Rolle haben sie im Leben deines Charakters gespielt? **Fern: Milos Meister im Hain, der fast eine väterliche Figur für ihn eingenommen hat. Seit Milo entsandt wurde haben sie keinen Kontakt mehr.
Eng: Pling, ein Händlersjunge etwa in Milos Alter, der ihn oft mit Aufträgen versorgt hat und jetzt ein enger Freund ist und mit dem sich Milo häufiger zum Würfelspielen trifft.**
13. Eine Lüge, die dein Charakter über sich selbst glaubt: **Er kann für Mensch und Tier immer eine friedliche Lösung finden**
14. Was ist etwas, das dein Charakter will, dass möglicherweise nicht gut für ihn/sie ist? **Mit jeder Tierart einmal ein Gespräch führen**