

Name des Charakters: Dleym der Einsilbige

Name des Spielers:

Gruppenkonzept: Eine zufällige Schicksalsgemeinschaft

Gruppendilemma: Abgebrannt und festgesetzt



Konzept: Ex-Assassine am Boden einer Flasche

Motivation zu SC: Welcher SC wurde ursprünglich gesandt, um dich zu töten, hatte dann aber Mitleid mit dir und hat seinen Auftrag nicht ausgeführt? (Oder alternativ: Welcher der anderen SC war mal ein Auftragsziel, dass du nicht töten wolltest?)

Dilemma: Du hast geschworen, niemals mehr zu töten. Wie erwehrst du dich trotzdem deiner Haut?

Beziehung zu NSC: Warum rennt Shenos dir andauernd hinterher und was will er von dir?

Do what thou wilt ...:

Fertigkeiten	Durchschnittlich							
	Ordentlich	Gut	Großartig	Hervorragend	Fantastisch	Episch	Legendär	
	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8
Athletik	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Charisma	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Diebeskunst	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Empathie	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Fernkampf	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Gelehrsamkeit	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Handwerk	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Heimlichkeit	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Kämpfen	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Kontakte	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Lenken	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Nachforschen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Provozieren	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ressourcen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Statur	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Täuschen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Überleben	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Wahrnehmen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Wille	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Aktuelle Fate-Punkte:

5

Modifizierte Erholungsrate:

Geistig (Wille)

1 2 3 4

Körperlich (Statur)

1 2 3 4

Arkan ()

1 2 3 4

Konsequenzen

Art behandelt?

2 Leichte Konsequenz

4 Mittlere Konsequenz

6 Schwere Konsequenz

Extreme Konsequenz

Wenn ihr dieses Szenario als Oneshot spielt, empfehlen wir, extreme Konsequenzen bei NSC und SC ersatzlos zu streichen.

2 zusätzliche leichte Konsequenz

2 zusätzliche leichte Konsequenz

2 zusätzliche leichte Konsequenz

2 zusätzliche leichte Konsequenz

Stunts/Extras

Kosten

Schnaps und weg

Wenn Dleym Alkohol im Blut hat, sind seine Bewegungen unberechenbar. Außerdem scheinen seine Reflexe kein bisschen nachzulassen. Wenn Dleym unter Alkoholeinfluss steht und versucht, einem körperlichen Angriff auszuweichen, erhältst du beim Verteidigen +2 auf Athletik.

Belohnungen

verwendet

Blank lines for recording rewards used.