

Name des Charakters: Deimothros Selpis Thamakri Uinhuvath VII.

Name des Spielers:

Gruppenkonzept: Eine zufällige Schicksalsgemeinschaft

Gruppendilemma: Abgebrannt und festgesetzt



Konzept: Alchemist ohne Begabung und Zocker ohne Glück

Dilemma: Was hast du so grandios versagt, dass du aus deiner Heimatstadt fliehen musstest?

Dilemma: Warum hast du Interesse an der Blauen Substanz und was ist der Haken daran?

Beziehung zu NSC: Warum hast du Angst vor Nelphus?

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 type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input 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 checked="" 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 type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Kämpfen	<input type="checkbox"/>	<input 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 checked="" 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 checked="" 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

Irrglaube versetzt Berge

Manchmal verrennt sich Demeithros derart in seine »genialen« Ideen, dass diese tatsächlich brauchbare Resultate zur Folge haben – wenn auch selten die beabsichtigten. Obwohl Demeithros keiner magischen Tradition angehört, wird sein arkaner Stressbalken durch Nachforschen modifiziert.

Belohnungen

verwendet

Blank lines for recording rewards.