

Name des Charakters: Nyeila

Name des Spielers:

Gruppenkonzept: Eine zufällige Schicksalsgemeinschaft

Gruppendilemma: Abgebrannt und festgesetzt



Konzept: Geschlechtsflexibler Star-Gladiator

Dilemma: Welche Opfer musstest du bringen, um die Gladiatorenlegende zu werden, die du heute bist?

Motivation: Irgendetwas treibt jeden an, der in der Arena steht. Was ist es bei dir?

Beziehung zu SC: Einer der anderen Spielercharaktere ist prädestiniert, dein Dienstbote zu sein. Wer ist das?

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"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Charisma	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" 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 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 checked="" 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		<input type="radio"/>
4 Mittlere Konsequenz		<input type="radio"/>
6 Schwere Konsequenz		<input type="radio"/>
Denke dran, in diesem Szenario gibt es keine extremen Konsequenzen!		
2 zusätzliche leichte Konsequenz		<input type="radio"/>
2 zusätzliche leichte Konsequenz		<input type="radio"/>
2 zusätzliche leichte Konsequenz		<input type="radio"/>
2 zusätzliche leichte Konsequenz		<input type="radio"/>

Stunts/Extras	Kosten
Demoralisieren	
Nyeila liebt es, ihre Gegner zu verspotten und zu demoralisieren, indem sie im letzten Moment ihre Angriffe abstoppt und ihr Gegenüber einfach nur in eine missliche Lage bringt. Wenn Nyeila mit einem Angriff körperlichen Stress verursachen würde, kannst du entscheiden, stattdessen einen Situationsaspekt auf den Gegner zu legen. Wenn beim Angriff ein Erfolg erzielt wurde, hat dieser Aspekt einen freien Einsatz oder zwei freie Einsätze bei einem herausragenden Erfolg.	

Belohnungen	verwendet