

Amanikahatashan

nubische Söldnerin



Konzept: Söldnerin aus dem Herzen des grünen Kontinents

Die nubische Söldnerin stammt aus einer der rätselhaftesten Ecken der Welt – von den geheimnisumwobenen Ufern am Zusammenfluss von Weißem und Blauem Nil. Sie hat exotische Tiere und Pflanzen, uralte Relikte und atemberaubende Naturspektakel gesehen, doch sie erzählt nie von ihren Erlebnissen in Afrika.

Dilemma: Die Angst vor der Schwarzen Frau

Ihre Erscheinung – groß, muskulös, dunkelhäutig – flößt ihrem Gegenüber meist eine gute Portion Angst ein – vor allen Dingen jetzt, da sie sich nicht mehr in bekannten Gefilden, sondern dem eisigen Europa aufhält.

Aspekt I: Ich kann dich mit meinem Geist töten, weißer Mann!

Die Nubierin wurde von einem Mediziner in ihrer Heimat geschult, ihre mystische Kraft vor allen Dingen für eines einzusetzen: Um sich oder ihren Schützling zu verteidigen und anderen zu schaden.

Aspekt II: Die Fährte ist noch frisch ...

Als Stammeskriegerin ist sie auch eine Jägerin, sie ist eins mit der Natur und verliert kaum eine Spur, auch wenn die Herausforderung auf dem Kopfsteinpflaster einer Hansestadt ungleich größer ist.

Aspekt III: Geld kann nicht aufwiegen, was ich für dich tun würde

Die Söldnerin schützt den Adelsspross mit all ihrer kriegerischen Hingabe. Sie wurde dazu ausersehen, Schwächere mit ihren Kräften zu verteidigen und diente dem Vizekönig Ägyptens einige Jahre als Leibwächterin. Als der adlige Leibeigene dem Vizekönig in einer misslichen politischen Lage half und dabei selbst ins Kreuzfeuer geriet, wurde sie dem jungen Mann an die Seite gestellt.

Allgemeines

Name **Amanikahatashan**

Beschreibung **nubische Söldnerin**

Erholungsrate
2



Aspekte

Konzept **Söldnerin aus dem Herzen des grünen Kontinents**

Dilemma **Die Angst vor der Schwarzen Frau**

Ich kann dich mit meinem Geist töten, weißer Mann!

Die Fährte ist noch frisch ...

Geld kann nicht aufwiegen, was ich für dich tun würde

Fertigkeiten

Hervorragend (+5)					
Großartig (+4)	Wille				
Gut (+3)	Athletik	Kämpfen			
Ordentlich (+2)	Heimlichkeit	Kraft	Wahrnehmung		
Durchschnittlich (+1)	Empathie	Natur	Provozieren	Wissen	

Extras

✦ **Speer:** Waffe:3

Stunts

- ✦ **Telepathie:** Die Psionikerin ist in der Lage, die oberflächlichen Gedanken des Opfers zu lesen (Reichweite: benachbarte Zone).
- ✦ **Gedankenangriff:** Ein Angriff mit destruktiver psionischer Energie im Geist der Opfers, der geistigen Stress mit Waffe:2 nach sich zieht (Reichweite: benachbarte Zone).
- ✦ **Speerschleuder:** Der Speer kann mit Hilfe der Fertigkeit Kämpfen in einem mächtigen Wurf zwei Zonen weit geschleudert werden.
- ✦ **Tödlicher Schlag:** Wenn du bei einem Gegner eine Konsequenz verursachst, kannst du einmal pro Szene einen Fate-Punkt ausgeben, um die Konsequenz zu verschlimmern (leicht wird zu mittel, mittel zu schwer). Wenn der Gegner ohnehin eine schwere Konsequenz nehmen müsste, muss er eine schwere und eine zweite Konsequenz nehmen, oder er wird ausgeschaltet.

Körperlicher Stress

1 2 3 4

Geistiger Stress

1 2 3 4

Konsequenzen

2 Leicht

4 Mittel

6 Schwer

2 Leicht