

GRUNDSPIELZÜGE

Nach etwas suchen

Wenn du **nach einem Gegenstand oder einer Information suchst**, würfle + IN.

* **Bei einer 10+** findest du einen nützlichen Gegenstand oder eine hilfreiche Information.

* **Bei einer 7–9** findest du einen Gegenstand oder eine Information und wählst 1:

- ✶ Der Gegenstand oder die Information ist nur bedingt brauchbar.
- ✶ Du bringst dich oder Verbündete in Gefahr.
- ✶ Du verpasst eine Gelegenheit.
- ✶ Du entdeckst etwas *Furchteinflößendes* (mittlerer Bedrohungsgrad).
- ✶ Du musst Ressourcen verbrauchen, um das Gesuchte zu finden.

Wissen kundtun

Wenn du **auf Wissen über etwas zurückgreifst**, würfle + IN.

* **Bei einer 10+** wird die SL dir etwas Interessantes und Nützliches über das Thema mitteilen.

* **Bei einer 7–9** wird die SL dir etwas Interessantes mitteilen, das aber nicht unmittelbar nützlich sein muss.

In beiden Fällen kann die SL dich auffordern zu erzählen, woher du dieses Wissen hast.

Wahrheit erkennen

Wenn du **versuchst, die Wahrheit herauszufinden, indem du eine Person beobachtest oder dich mit ihr unterhältst**, würfle + EM.

* **Bei einer 10+** wähle 2 der folgenden Fragen, die die SL dir wahrheitsgemäß beantwortet.

* **Bei einer 7–9** erleidest du einen Rückschlag oder verlierst das Vertrauen einer NF (SL entscheidet). Wähle außerdem 1 der folgenden Fragen, die die SL dir wahrheitsgemäß beantwortet:

- ✶ Wer hat hier das Sagen?
- ✶ Was will die Person wirklich?
- ✶ Was denkt die Person über meine Spielfigur?
- ✶ Was ist hier zuvor passiert?
- ✶ Was wird hier vermutlich als nächstes passieren?

Überzeugen

Wenn du **ein Druckmittel nutzt, um die Meinung oder Handlung einer NF zu kontrollieren**, würfle + EM.

* **Bei einer 10+** tut die NF, was du willst, falls du versprichst, sie nicht länger unter Druck zu setzen.

* **Bei einer 7–9** tut die NF, was du willst, falls du beweist, dass du kein Druckmittel mehr hast oder aber eine Aufgabe für sie erledigt.

Schießen

Wenn du **versuchst, mit einer Fernkampfwaffe Schaden anzurichten**, würfle + GE.

* **Bei einer 10+** verletzst du dein Ziel.

* **Bei einer 7–9** verletzst du dein Ziel und wählst 1:

- ✖ Die angerichtete Verletzung ist um 1 Grad niedriger.
- ✖ Du verlierst Munition oder wertvolle Ausrüstung.
- ✖ Du erleidest Schaden durch das Ziel oder seine Verbündeten.

Schlagen

Wenn du **versuchst, im Nahkampf Schaden anzurichten**, würfle + ST.

* **Bei einer 10+** verletzst du dein Ziel. Du kannst den verursachten Schaden um 1 Grad erhöhen, wenn du in Kauf nimmst, selbst verletzt zu werden.

* **Bei einer 7–9** verletzst du dein Ziel und wählst 1:

- ✖ Dein Ziel verletzt dich.
- ✖ Du verlierst wertvolle Ausrüstung.
- ✖ Die Gefahr wird größer.

Der Gefahr trotzen

Wenn du **versuchst, drohender Gefahr zu entgehen oder ein Hindernis zu überwinden**, entscheide, wie du das tun willst:

- ✖ Für rohe Kraft würfle + ST.
- ✖ Für schnelles Ausweichen würfle + GE.
- ✖ Für geistigen Widerstand würfle + WI.
- ✖ Für Charme oder gute Umgangsformen würfle + EM.
- ✖ Für kluge Ideen würfle + IN.

* **Bei einer 10+** entgehst du der Gefahr.

* **Bei einer 7–9** entgehst du der Gefahr, aber du zögerst oder machst einen Fehltritt. Die SL bietet dir 2 an, zwischen denen du dich entscheiden musst:

- ✖ Die Gefahr betrifft dich, aber in geringerem Ausmaß.
- ✖ Du verlierst wertvolle Ausrüstung.
- ✖ Die Gefahr für dich und deine Verbündeten wird größer.
- ✖ Du wirst mit einer schrecklichen Situation konfrontiert.

Helfen oder Hindern

Wenn du **eine andere Spielfigur unterstützen oder diese behindern möchtest**, würfle + **BEZIEHUNGEN**.

* **Bei einer 10+** kannst du beim **Helfen** eine 6- in eine 7–9 oder eine 7–9 in eine 10+ verwandeln. Beim **Hindern** machst du aus einer 7–9 eine 6- und aus einer 10+ eine 7–9.

* **Bei einer 7–9** bringst du dich selbst in Gefahr, aber die Spielfigur, der du **Hilfst**, kann eine 7–9 zu einer 10+ machen, oder du kannst für die Spielfigur, die du **Hindern** willst, eine 10+ zu einer 7–9 machen.

Der Angst stellen

Wenn du **mit furchteinflößenden Kreaturen, Situationen oder Enthüllungen konfrontiert wirst**, würfle + WI.

* **Bei einer 10+** widerstehst du der Angst in dieser und in allen ähnlichen Situationen der laufenden Spielsitzung.

* **Bei einer 7–9** widerstehst du der Angst in dieser Situation, aber wählst 1:

- ✖ Du erleidest eine Geistesstörung, deren Grad 1 niedriger ist als der Bedrohungsgrad.
- ✖ Du erleidest eine *mittlere* Verletzung.
- ✖ Du vergrößerst die Bedrohung.
- ✖ Du rennst kopflos davon.
- ✖ Du verlierst wertvolle Ausrüstung.

Bei einer 6- kann die SL entscheiden, dass du eine passende Geistesstörung erleidest, deren Grad die Höhe des Bedrohungsgrads des Gegenstands oder Wesens hat.

Dem Tod entrinnen

Wenn du **eine kritische Verletzung erleidest, kritische Symptome einer Krankheit oder eines Giftes zeigt, dein Überleben aber möglich ist**, würfle + ST.

* **Bei einer 10+** senke den Grad der Verletzung oder der Symptome auf *schwer*.

* **Bei einer 7–9** senke den Grad der Verletzung oder der Symptome auf *schwer* und wähle 1:

- ✖ Deine *schwere* Verletzung oder die *schweren* Symptome werden permanent.
- ✖ Du erleidest eine *schwere* Geistesstörung durch das Nahtoderlebnis.
- ✖ Jemand aus deiner Gruppe erleidet eine *schwere* Verletzung oder steckt sich mit deiner Krankheit an.

Bei einer 6- stirbst du. Suche dir einen neuen Figurenbogen aus und erstelle dir eine neue Spielfigur.

Geld erhalten

Wenn du **etwas verkaufst oder Geld als Bezahlung erhältst**, kreuze das Geldkästchen auf deinem Figurenbogen an, dessen Wert der Höhe der Einnahme entspricht. Wenn es schon angekreuzt ist, kreuze ein beliebiges niedrigeres Geldkästchen an.

Etwas kaufen

Wenn du **versuchst, etwas zu kaufen oder jemandem Geld zu geben**, dann radiere das Geldkästchen auf deinem Figurenbogen aus, dessen Wert dem des gekauften Gegenstands oder ausgegebenen Geldes entspricht. Wenn es schon ausradiert ist, radiere ein beliebiges höheres Geldkästchen aus. Wenn du kein Kästchen mehr ausradieren kannst, kannst du nichts kaufen und kein Geld ausgeben.

Ausruhen

Wenn du **einige Tage Zeit zum Ausruhen hast**, tue alles aus der folgenden Liste, das auf dich zutrifft.

- ✘ Falls du einige Tage ohne körperliche Anstrengung verbringst, senke den Grad einer *temporären* Verletzung um 1.
- ✘ Falls du einige Tage ohne körperliche Anstrengung verbringst, senke den Grad der Symptome für alle Krankheiten, die ihr Maximum erreicht haben, um 1.
- ✘ Falls du einige Tage ohne Stress verbringst, senke den Grad einer *temporären* Geistesstörung um 1.

Spielsitzung beenden

Wenn **eine Spielsitzung zu Ende ist**, gehe die folgende Liste durch und führe alle zutreffenden Aktionen aus.

- ✘ Erhöhe den Grad der Symptome aller Krankheiten, die noch nicht ihr Maximum erreicht haben, um 1.
- ✘ *Zahltag*: Falls du in der vergangenen Woche deinem regulären Beruf nachgehen konntest, kreuze alle leeren Geldkästchen an, die niedriger oder gleich deinem *Vermögen* sind. In jedem Fall musst du anschließend aber *Kredite* und *Investitionen* verrechnen.
- ✘ Falls deine *Leidenschaft* wenigstens eine wichtige Entscheidung oder Handlung bestimmt hat, erhältst du einen Erfahrungspunkt.
- ✘ Falls deine *Beziehungen* wenigstens eine wichtige Entscheidung oder Handlung bestimmt haben, erhältst du einen Erfahrungspunkt.
- ✘ Du kannst deine *Beziehungen* ändern, wenn du möchtest.
- ✘ Falls du etwas Neues entdeckt oder erlebt hast, das über normales menschliches Wissen hinausgeht, erhältst du einen Erfahrungspunkt.
- ✘ Falls du eine *mittlere* oder *schwere* Geistesstörung erlitten hast, erhältst du einen Erfahrungspunkt.
- ✘ Falls du eine *mittlere* oder *schwere* Verletzung erlitten hast, erhältst du einen Erfahrungspunkt.
- ✘ Falls du 10 Erfahrungspunkte hast, kannst du sie ausgeben, um entweder ein Attribut um 1 zu erhöhen (das Maximum liegt bei +2) oder einen neuen Berufsspielzug von deinem Figurenbogen auszuwählen.

ANTIQUAR:IN

Seltene Dinge sind deine Spezialität. Nichts macht dich glücklicher, als durch einen versteckten Antiquitätenladen oder eine Haushaltsauflösung zu stöbern. Die Objekte, die du sammelst und verkaufst, erwecken die Vergangenheit zum Leben – und füllen dein Bankkonto. Du hast ein besonderes Interesse an Dingen, die seltsam und mysteriös sind.

INTELLIGENZ ist ein wichtiges Attribut für dich.

Name (wähle 1 oder denke dir selbst einen aus)

USA: Lauren Haven, Josephine Wells, Wayland Shore, Shahir El-Asfour

Deutschland: Konrad Bode, Charlotte Erbschenk, Gottlieb Abraham, Franziska Adler

Aussehen (wähle 1 oder denke dir selbst etwas aus)

Blick: scharf, liebeenswert, reserviert, schläfrig

Kleidung: altmodisch, schludrig, fremdländisch, stilsicher

Detail: Fes, Glasauge, feine Handschuhe, verzierter Gehstock

Leidenschaft (wähle 1)

- ✘ Ich sammle fanatisch eine bestimmte Art von Antiquitäten (Waffen, Uhren etc.).
- ✘ Antiquitäten sollten für den Zweck benutzt werden, für den sie gebaut wurden, und nicht in einem Regal verstauben.
- ✘ Ich kann mich nur dann an etwas erfreuen, wenn es mir gehört.

Beziehungen

Ich muss _____ helfen, die Vergangenheit wertzuschätzen.

_____ besitzt etwas, das ich meiner Sammlung hinzufügen will.

_____ hat mich gerettet und ich stehe in seiner/ihrer Schuld.

Mitspieler:innen (Figur / Beruf / gespielt von)

Verteile frei: +2, +1, +1, 0, -1

IN EM WI GE ST

Kreuze an: 2+IN

A horizontal row of ten identical circles, each containing a number from 1 to 10 in order from left to right.

Ausrüstung

- ✶ Vergrößerungsglas
- ✶ Nachschlagewerke zu Antiquitäten und Geschichte (5 Anwendungen)
- ✶ Wähle 1 Antiquität: Schmuckstück, Kamm, Taschenuhr (jeweils Wert 5)

Verletzungen, Gifte und Krankheiten

leicht

mittel

schwer

kritisch

Geistesstörungen

<i>leicht</i>
<i>mittel</i>
<i>schwer</i>
<i>kritisch</i>

Erfahrungspunkte

Gib 10 Erfahrungspunkte aus, um ein Attribut um 1 zu erhöhen (max. +2) oder einen neuen Berufsspielzug zu wählen.



Spielzüge zu Beginn

Wissen über alte Dinge

Wenn du über **einen alten, von Menschenhand gefertigten Gegenstand mit einer 7+ Wissen kundtust**, darfst du der SL zusätzlich zu den üblichen Auswirkungen des Spielzugs 2 der folgenden Fragen stellen:

- ✱ Wo wurde es hergestellt?
- ✱ Wann wurde es hergestellt?
- ✱ Wozu wurde es benutzt?
- ✱ Wie viele dieser Objekte gibt es?
- ✱ Wie viel ist es wert?

Du kannst diese Fähigkeit nur 1 × pro Objekt einsetzen.

Handel mit Antiquitäten

Wenn du **nach einem alten, von Menschenhand gefertigten Gegenstand suchst**, kannst du 1 × pro Spielsitzung eine Information erhalten oder über eine dir bekannte NF auf die richtige Spur gebracht werden. Erzähle der SL, wie du an die Information gekommen bist oder woher du die NF kennst.

Berufsspielzüge

Antiquitätenladen

Du besitzt und führst einen kleinen Antiquitätenladen, den du vor Jahren gekauft oder geerbt hast. Viele der Objekte in den Regalen stammen noch aus der Zeit vor deiner Übernahme – ab und zu entdeckst du Dinge, von denen du selbst gar nicht wusstest, dass du sie besitzt.

Wenn du **dein Geschäft durchsuchst**, kannst du 1 × pro Spielsitzung einen nützlichen Gegenstand in den Regalen finden. Die SL entscheidet, was es für ein Gegenstand ist, aber du kannst ihr natürlich sagen, wonach du suchst.

Spürsinn für Sammlungen

Wenn du **in einem Gespräch über einen alten, von Menschenhand gefertigten Gegenstand Wahrheit erkennst**, kannst du statt auf **EMPATHIE** auf **INTELLIGENZ** würfeln. Bei einer 7–9 darfst du 2 Fragen statt 1 stellen.

Gefährliche Bücher

Deine Expertise besteht darin, alte okkulte Werke pfleglich zu behandeln und sie zu studieren. Wenn du **ein furchteinflößendes oder gefährliches Buch studierst**, erhältst du immer wenigstens eine Information, unabhängig vom Würfelergebnis eines Spielzuges.

Schrecken der Vergangenheit

Aus deinen Studien kennst du einige furchtbare Ereignisse in der Geschichte der Menschheit. Wenn du **eine Geistesstörung erleidest, weil du mit einem in ferner Vergangenheit stattgefundenen Schrecken konfrontiert wirst**, kannst du den Grad der Störung um 1 reduzieren. Erkläre, wieso dich die Situation weniger ängstigt als andere.

Alte Geschichten

Wenn du **etwas über einen alten, von Menschenhand gefertigten Gegenstand** hörst, wird dir die SL 1 × pro Spielsitzung eine Geschichte erzählen, die dir dazu in den Sinn kommt. Erkläre der SL, woher du die Geschichte kennst.

Alte Waffe

Du besitzt eine alte Waffe, die besondere Kräfte hat. Wenn du **diesen Spielzug auswählst**, beschreibe die Waffe, was sie tut und wie du zu ihr gekommen bist. Einige Vorschläge für besondere Kräfte sind zum Beispiel:

- ✦ Du kannst sie immer wiederfinden, nachdem du sie geworfen hast.
- ✦ Sie kann bestimmte Wesen verletzen, die eigentlich immun gegenüber Waffengewalt sind.
- ✦ Man braucht sie für ein uraltes Beschwörungsritual.
- ✦ Sie verströmt ein unheimliches blaues Leuchten, wenn sie mit Blut benetzt wird.

ARCHÄOLOG:IN

Du lässt die Vergangenheit nicht ruhen. Ob du uralte Gräber unter dem Sand Ägyptens erforschst, verlorene Wikingerschiffe in den europäischen Sümpfen freilegst oder seltsame Artefakte studierst, die in den Hochebenen der Antarktis gefunden wurden – deine Aufgabe ist es, die Vergangenheit zum Leben zu erwecken.

INTELLIGENZ ist ein wichtiges Attribut für dich.

Name (wähle 1 oder denke dir selbst einen aus)

USA: Spade Marachic, Alice Hane, Dr. Karen Loran, Prof. Archibald „Archer“ Shale

Deutschland: Bertha von Landenfelt, Dr. Gerhard Brunner, Alma Aßmann, Constantin Rochette

Aussehen (wähle 1 oder denke dir selbst etwas aus)

Blick: ehrgeizig, verwegen, besonnen, kritisch

Kleidung: kultiviert, militärisch, abgetragen, bieder

Detail: Lederjacke, dunkle Sonnenbrille, Augenklappe, antiker Ring

Leidenschaft (wähle 1)

- ✧ Ich muss eine Entdeckung machen, die so denkwürdig ist wie das Grab von König Tut.
- ✧ Bevor man Artefakte ausgräbt, muss alles genauestens vermessen und notiert werden.
- ✧ In der Archäologie geht es nur um Geld.

Beziehungen

_____ weiß nicht, dass ich sein/ihr Geheimnis kenne.

Ich möchte _____ helfen, mehr von der Welt zu sehen.

Ich könnte durchaus etwas von _____ lernen.

Mitspieler:innen (Figur / Beruf / gespielt von)

Attribute

Verteile frei: +2, +1, +1, 0, -1

ST

Vermögen

Kreuze an: 1+IN

10

Ausrüstung

- 🗺️ Kompass
- 🗺️ Detaillierte Landkarte (5 Anwendungen)
- 🗺️ Nachschlagewerke über antike Zivilisationen (Sperrig, 5 Anwendungen)
- 👢 Robuste Wanderstiefel
- 👢 _____
- 👢 _____
- 👢 _____

Verletzungen, Gifte und Krankheiten

kritisch

Geistesstörungen

kritisch

Erfahrungspunkte

Gib 10 Erfahrungspunkte aus, um ein Attribut um 1 zu erhöhen (max. +2) oder einen neuen Berufsspielzug zu wählen.



Spielzüge zu Beginn

Sprachen der Antike

Du beherrschst zwei alte oder altertümliche Sprachen deiner Wahl fließend. Mögliche Sprachen sind zum Beispiel Latein, Altägyptisch, Assyrisch, Maya, Sanskrit oder Arabisch.

Mit Erlaubnis der SL kannst du deine Wahl auch erst im Laufe des Spiels treffen.

Faszination der Vergangenheit

Wenn du dich **mit einer furchteinflößenden Situation oder Kreatur altertümlicher Herkunft konfrontiert siehst und mit einer 10+ über sie Wissen kundtust**, kannst du mit der Situation oder der Kreatur interagieren, ohne dich deshalb **Der Angst stellen** zu müssen.

Berufsspielzüge

Kenne ich schon

Wenn deine **Verbündeten dir gegenüber Wissen kundtun und es um eine antike Zivilisation oder ein fremdes Land geht**, darfst du sie unterbrechen und einen weiteren interessanten Fakt über das Land oder die Zivilisation ergänzen. Die SL wird dir diesen Fakt mitteilen. Erzähle dann, wie du zu diesem Wissen gelangt bist.

Promotionskolleg

Du unterrichtest eine kleine Gruppe von Studierenden an der hiesigen Universität. Wenn du **deine kleine Arbeitsgruppe versammelst**, kannst du sie 1× pro Spielsitzung einsetzen, um archäologische Hilfstätigkeiten wie Nachforschungen, Grabungen oder das Reinigen und Katalogisieren von Artefakten durchzuführen. Wenn du sie einsetzt, beschreibe deine Studierenden näher.

Im Dreck

Du hast bereits Ausgrabungen unter Extrembedingungen durchgeführt und diese durchgestanden. Wenn du **normalerweise mit den Auswirkungen von Natur und Umwelt zu kämpfen hättest**, kannst du von deinen Erfahrungen mit ähnlichen Situationen erzählen und musst nicht **Der Gefahr trotzen**. Wenn du es dennoch tust und mit einer 10+ **Der Gefahr trotzt**, fällt dir eine Methode oder ein Hilfsmittel ein, um deine Verbündeten vor der Gefahr zu schützen. Beschreibe, wie und womit du das tust.

Unterirdische Gefahren

Du hast schon viel Zeit an gefährlichen Ausgrabungsstätten und in Höhlen verbracht. Wenn du dich **unter der Erde befindest und Fallen oder natürlichen Gefahren ausgesetzt bist**, kannst du von deinen Erfahrungen mit ähnlichen Situationen berichten und musst nicht **Der Gefahr trotzen**. Wenn du es dennoch tust und mit einer 10+ **Der Gefahr trotzt**, fällt dir eine Methode oder ein Hilfsmittel ein, um deine Verbündeten vor der Gefahr zu schützen. Beschreibe, wie und womit du das tust.

Festanstellung

Du hast eine sichere Anstellung an einer Universität. Wenn du diesen Spielzug auswählst, erhöhe dein *Vermögen* um 1.

Wenn **andere Personen dein Verhalten seltsam finden oder du kontroverse Theorien aufstellst**, sind deine Stelle und dein *Vermögen* nicht in Gefahr.

Sie graben an der falschen Stelle

Wenn du **bei einer Ausgrabung oder beim Erforschen einer unterirdischen Stätte mit einer 7+ Nach etwas suchst**, findest du einen zusätzlichen nützlichen Gegenstand oder eine zusätzliche nützliche Information.

ENTERTAINER:IN

Du verdienst deinen Lebensunterhalt damit, Musik zu machen oder zu singen. Vielleicht tanzst du auch oder trittst im Theater auf. Dein Einkommen ist unregelmäßig, aber der Applaus deines Publikums macht das wett. Deine Zeit auf der Bühne hat dich selbstbewusst im Umgang mit Menschen gemacht.

EMPATHIE ist ein wichtiges Attribut für dich.

Name (wähle 1 oder denke dir selbst einen aus)

USA: Virginia Slim, Artie Chang, Irene Dunn, Donald Kayhill

Deutschland: Arno Specht, Olga Grossmann, Valentin Varga, Johanna „Jo“ Hagedorn

Aussehen (wähle 1 oder denke dir selbst etwas aus)

Blick: sinnlich, nüchtern, amüsiert, eigensinnig

Kleidung: elegant, provokativ, farbenfroh, anständig

Detail: Zigarettenspitze, Flachmann, Fächer, zweifarbige Schuhe

Leidenschaft (wähle 1)

- ✧ Aufführungen sind eine Kunstform und sollten ernstgenommen werden.
- ✧ Nichts ist wichtiger als Ruhm und Beifall.
- ✧ Im Leben geht es darum, andere Menschen zu beeinflussen.

Beziehungen

Ich werde _____ dazu kriegen, meine Arbeit wertzuschätzen.

_____ ist verantwortlich für meinen Erfolg.

Ich verabscheue _____ und bin doch fasziniert von ihm/ihr.

Mitspieler:innen (Figur / Beruf / gespielt von)

Attribute

Verteile frei: +2, +1, +1, 0, -1







IN EM WI GE ST

Vermögen

Kreuze an: 1+EM

A horizontal row of ten identical circles, each containing a number from 1 to 10 in order from left to right.

Ausrüstung

-  Theaterschminke (10 Anwendungen)
-  Wähle 1 Kostüm: Burlesque-Kleid, schwarzer Smoking mit Zylinder, kariert Anzug mit Strohhut, Cowboy-Kleidung mit Waschbärmütze
-  Wähle 1: Schmuck, Automobil, Beteiligung an einem kleinen Theater (jeweils Wert 7)
-  _____
-  _____
-  _____

Verletzungen, Gifte und Krankheiten

leicht

mittel

schwer

kritisch

Geistesstörungen

<i>leicht</i>
<i>mittel</i>
<i>schwer</i>
<i>kritisch</i>

Erfahrungspunkte

Gib 10 Erfahrungspunkte aus, um ein Attribut um 1 zu erhöhen (max. +2) oder einen neuen Berufsspielzug zu wählen.






Spielzüge zu Beginn

Aufführung

Wenn du **etwas aufführst, mit dem du das Publikum beeindrucken willst**, würfle + EM.

* **Bei einer 10+** ist das Publikum beeindruckt. Du kannst ein Geldkästchen mit Wert 3 oder niedriger ankreuzen oder 1 *Punkt nehmen*. Du kannst diesen *Punkt ausgeben*, um jemanden aus dem Publikum in dieser oder einer folgenden Spielsitzung um einen Gefallen zu bitten.

* **Bei einer 7–9** kreuze ein Geldkästchen mit Wert 2 oder niedriger an und wähle 1:

-  Du kannst in dieser Spielsitzung keine weitere Aufführung durchführen.
-  Dein Auftritt hat eine wichtige Person verärgert.
-  Du bist an diesem Veranstaltungsort nicht länger willkommen.

Die Show muss weitergehen

Du weißt, wie du dich zusammenreißt, um eine Aufgabe durchzuziehen. Wenn du **wegen deiner körperlichen oder geistigen Verfassung eine Aufgabe eigentlich nicht erfüllen könntest**, kannst du 1 × pro Spielsitzung erklären: „Die Show muss weitergehen!“ Die SL wird dir dann ermöglichen, eine Lösung zu finden.

Berufsspielzüge

Schauspielkunst

Du bist geübt in Schauspielerei. Wenn du **eine glaubwürdige Lüge erzählst oder jemanden durch dein Handeln täuschst**, musst du nicht **Der Gefahr trotzen**.

Prominent

Du bist in der Unterhaltungsbranche wohlbekannt. Wenn du diesen Spielzug auswählst, erzähle, womit du deinen großen Durchbruch erzielt hast, und erhöhe dein *Vermögen* um 1.

Wenn du **jemanden zu Überzeugen versuchst, der deine Arbeit kennt und schätzt**, kannst du deine Berühmtheit als Druckmittel einsetzen und z. B. Autogramme oder Eintrittskarten zu einem deiner Auftritte in Aussicht stellen.

Verkleidung

Du weißt, wie du dein Erscheinungsbild so veränderst, dass du nicht wiedererkannt wirst. Wenn du dir **Zeit nimmst, eine Verkleidung anzulegen**, kannst du dich in einem Gebiet aufhalten, ohne von flüchtigen Bekannten erkannt zu werden. Leute, die dich sehr gut kennen, werden deine Verkleidung aber nach einigen Minuten durchschauen.

○ Sprachen der Künste

Du beherrschst zwei der folgenden Sprachen fließend: Deutsch (für Spielrunden in Deutschland: Englisch), Französisch oder Italienisch.

Mit Erlaubnis der SL kannst du deine Wahl auch erst im Laufe des Spiels treffen.

○ Imitieren

Wenn du **in einer Sprache, die du fließend sprichst, die Stimme einer Person mit ähnlicher Stimmlage imitierst**, können nur gute Bekannte deine Täuschung durchschauen.

○ Fechten

In deiner Theaterausbildung hast du gelernt, mit Schwertern umzugehen. Wenn du **mit Schwert, Stock oder einer ähnlichen Waffe schlägst**, kannst du bei einer 10+ zusätzlich zu den üblichen Auswirkungen 1 wählen:

- ✘ Entwaffne dein Ziel.
- ✘ Dränge dein Ziel einige Schritte zurück.
- ✘ Bring dein Ziel zu Fall.
- ✘ Bring dich in eine vorteilhafte Position.

ERB:IN

Ein sicherer und gradliniger Werdegang wurde dir bereits in die Wiege gelegt. Du bist privilegiert aufgewachsen, hast eine gute Bildung genossen und kannst die Verbindungen deiner Familie nutzen, um eine gute Anstellung zu finden. Vielleicht hast du keine besonderen Fertigkeiten, aber was macht das schon – du hast Geld. **WILLENSKRAFT** ist ein wichtiges Attribut für dich.

Name (wähle 1 oder denke dir selbst einen aus)

USA: Elizabeth Blaustein, Gerald Pelgrave III., Josephine Carmichael, Leonard Wellington

Deutschland: Richard Weiland, Helena von Hoheneck, Konstantin von Rother, Natalja Sherstova

Aussehen (wähle 1 oder denke dir selbst etwas aus)

Blick: forsch, sorglos, vornehm, klug

Kleidung: modisch, protzig, förmlich, lässig

Detail: Pelzmantel, Gamaschen, Zigarre, Panamahut

Leidenschaft (wähle 1)

- ✧ Ich muss mich meinen Eltern beweisen.
- ✧ Erfolg hängt nur davon ab, eine gute Partie zu machen.
- ✧ Ich muss abseits meiner Familie meinen eigenen Weg finden.

Beziehungen

Meine Familie will, dass ich mich von _____ fernhalte.

Ich bewundere _____s sorglose Lebenseinstellung.

Ich benutze _____ gegenüber meinen Eltern als Alibi.

Mitspieler:innen (Figur/Beruf/gespielt von)

Verteile frei: +2, +1, +1, 0, -1

IN EM WI GE ST

Kreuze an: 3+ WI

A horizontal row of ten identical empty circles, each containing a number from 1 to 10 in order from left to right.

Ausrüstung

- ☐ Großer Familienwohnsitz
☐ Wähle 1: Sportwagen, Luxuslimousine
☐ Wähle 1: Goldene Armbanduhr, Zigarettenetui aus Silber, Juwelenschmuck (jeweils Wert 6)
☐ _____
☐ _____
☐ _____

Verletzungen, Gifte und Krankheiten

leicht

mittel

schwer

kritisch

Geistesstörungen

leicht

mittel

schwer

kritisch

Erfahrungspunkte

Gib 10 Erfahrungspunkte aus, um ein Attribut um 1 zu erhöhen (max. +2) oder einen neuen Berufsspielzug zu wählen.



Spielzüge zu Beginn

Treuhandfonds

Wenn du **Geld aus deinem Treuhandfonds abhebst**, kannst du 1 × pro Spielsitzung ein Geldkästchen mit Wert 4 oder niedriger ankreuzen.

Gehobene Kreise

In der Gesellschaft der Reichen und Mächtigen fühlst du dich wohl. Wenn du **bei Mitgliedern der gehobenen Gesellschaft mit 7+ Wahrheit erkennst**, wird die SL dir eine zusätzliche Information mitteilen, die nur ein Mitglied der gehobenen Kreise erkennen kann.

Berufsspielzüge

Familienunternehmen

Deine Familie führt ein bestimmtes Unternehmen, etwa eine Kanzlei, einen Automobilhandel, eine Waffenfabrik oder eine Baufirma. Wenn du diesen Spielzug auswählst, beschreibe dein Familienunternehmen.





Wenn du **von diesem Unternehmen einen Gegenstand oder eine Dienstleistung erbittest**, erhältst du diesen oder diese 1 × pro Spielsitzung gratis, sofern sein bzw. ihr Wert 5 oder niedriger ist. Falls du doch dafür bezahlen musst, kostet es dich nur den regulären Wert -1.

Familienbande

Deine Familie ist eng mit einflussreichen Mitgliedern der Gesellschaft verbandelt. Wenn du deine **Familienbande benutzt, um Kontakt zu einer mächtigen, reichen oder wichtigen Person herzustellen**, würfle + EM.

* **Bei einer 10+** stellt ein Familienmitglied den Kontakt für dich her und die Person ist geneigt, dir zu helfen.

* **Bei einer 7–9** schaffst du es zwar, die Person über deine Familie zu kontaktieren, musst aber 1 wählen:

-  Die Person, die du kontaktierst, misstraut deinen Motiven.
-  Du verärgerst ein Familienmitglied.
-  Du versäumst ein wichtiges Ereignis, während du den Kontakt herstellst.
-  Der Ort des Treffens ist ungünstig oder gefährlich.

○ Geld spielt keine Rolle

Du bist in einem gut betuchten Umfeld aufgewachsen und du weißt, wie du an Geld kommst, wenn du es brauchst. Wenn du **einen Kredit aufnimmst**, wird dein Kreditgeber keine zusätzliche Sicherheit als Pfand von dir verlangen.

○ Stets zu Diensten

Es gibt eine treue Person, die ihr Leben dem Dienst an deiner Familie widmet. Nenne der SL Namen und Details zu diesem oder dieser Bediensteten. Wenn du **dieser treuen Person eine einfache Aufgabe gibst, die nicht außerhalb ihrer Fähigkeiten liegt**, würfle + WI.

* Bei einer 10+ erfüllt sie die Aufgabe erfolgreich.

* Bei einer 7–9 wird die Aufgabe ebenfalls erfüllt, aber du musst 2 wählen:

- ✘ Deine Anweisungen wurden falsch ausgelegt.
- ✘ Die Erfüllung des Auftrags dauerte länger als erwartet.
- ✘ Du landest in einer gefährlichen oder verfänglichen Situation.
- ✘ Die Person ist für den Rest der Spielsitzung nicht mehr zu erreichen.

○ Sprachen der Moderne

Du beherrschst zwei der folgenden Sprachen fließend: Spanisch, Französisch, Deutsch (für Spielrunden in Deutschland: Englisch), Italienisch, Russisch, Japanisch oder Mandarin.

Mit Erlaubnis der SL kannst du deine Wahl auch erst im Laufe des Spiels treffen.

○ Geheimgesellschaft

Du bist in deiner Zeit an der Universität einer Geheimgesellschaft beigetreten, deren Mitglieder inzwischen reich und mächtig sind. Wenn du diesen Spielzug auswählst, beschreibe deine Geheimgesellschaft.

Wenn du **ein Mitglied der Gesellschaft kontaktierst, um im Verborgenen ein Ereignis zu beeinflussen**, würfle + WI.

* Bei einer 10+ tritt eines der Mitglieder mit einer sehr hilfreichen Tat oder Information an dich heran.

* Bei einer 7–9 tritt eines der Mitglieder mit einer einigermaßen hilfreichen Tat oder Information an dich heran und die SL *nimmt 1 Punkt*. Sie kann diesen *Punkt ausgeben*, damit jemand aus deiner Geheimgesellschaft dich um einen Gefallen bittet. Du wirst diese Bitte nicht ausschlagen können, ohne einen Rauswurf zu riskieren.

ERMITTLER:IN

Ob du nun für die Polizei, eine staatliche Behörde oder eine private Detektei arbeitest – deine Aufgabe ist es, die Hinweise zu erkennen, die andere nicht sehen, und sie miteinander in Verbindung zu bringen. Du könntest beauftragt werden, Verschwundenes wiederzufinden, verdächtige Personen im Auge zu behalten oder ein Verbrechen aufzuklären.

INTELLIGENZ ist ein wichtiges Attribut für dich.

Name (wähle 1 oder denke dir selbst einen aus)

USA: Detective Eliot Thorn, Lillian Lace, Raymond Cross, Lady Phyllis Herron

Deutschland: Kommissar Erich Bohm, Barbara Gerlach, Curt Marquardt, Greta Urban

Aussehen (wähle 1 oder denke dir selbst etwas aus)

Blick: aufrichtig, misstrauisch, gleichgültig, eifrig

Kleidung: korrekt, zerknittert, einfach, großspurig

Detail: Trenchcoat, runder Strohhut, Zigarettenetui, auffällige Narbe

Leidenschaft (wähle 1)

- ✧ Ich liebe die Herausforderung eines guten Rätsels.
- ✧ Die Schuldigen müssen für ihre Verbrechen bezahlen.
- ✧ Mich fasziniert es, wie Kriminelle denken.

Beziehungen

_____ ist für mich ein Rätsel, das ich ergründen will.

_____ arbeitet schludrig und könnte sich noch einiges von meinen Methoden abschauen.

Ich muss _____ beschützen, denn sonst wird es niemand tun.

Mitspieler:innen (Figur / Beruf / gespielt von)

Attribute

Verteile frei: +2, +1, +1, 0, -1

IN EM WI GE ST

Vermögen

Kreuze an: 1+IN

A horizontal row of ten identical circles, each containing a number from 1 to 10 in order from left to right.

Ausrüstung

- ✘ Taschenlampe
- ✘ Vergrößerungsglas
- ✘ Diverse Zeitungsabonnements (5 Anwendungen)
- ✘ Wähle 1: Revolver Kaliber .38, Fotoapparat, *unzuverlässiges* Automobil

Verletzungen, Gifte und Krankheiten

leicht

mittel

schwer

kritisch

Geistesstörungen

leicht
mittel
schwer
kritisch

Erfahrungspunkte

Gib 10 Erfahrungspunkte aus, um ein Attribut um 1 zu erhöhen (max. +2) oder einen neuen Berufsspielzug zu wählen.



Spielzüge zu Beginn

⊗ Auge für Details

Du bemerkst, was anderen entgeht. Wenn du **mit einer 7+ Nach etwas suchst**, erhältst du einen zusätzlichen Hinweis, der keinem anderen aufgefallen ist – selbst falls sie bereits alles gründlich abgesucht hatten.

⊗ Beschatten

Du bist sehr geschickt darin, anderen unbemerkt zu folgen. Wenn du **eine Person heimlich eine Zeit lang zu Fuß verfolgst**, bemerkt sie dich nicht und du kannst den Spielzug **Wahrheit erkennen** durchführen, um etwas über sie herauszufinden.

Berufsspielzüge

○ Kriminaltechnik

Du hast ein kleines Labor, in dem du Fingerabdrücke vergleichen, Beweismittel unter dem Mikroskop betrachten und einfache chemische Tests durchführen kannst. Wenn du **ein Beweisstück in deinem Labor untersuchst**, würfle +IN.

* **Bei einer 10+** erhältst du eine nützliche Information.

* **Bei einer 7–9** ebenfalls, aber du musst 2 wählen:

- ✱ Du hast ein teures Hilfsmittel aufgebraucht.
- ✱ Du hast das Beweisstück während der Untersuchung zerstört.
- ✱ Während du auf die Untersuchung konzentriert warst, ist dir etwas Wichtiges entgangen.
- ✱ Der Besitz des Beweisstücks bringt dich oder deine Verbündeten in Gefahr.

○ Polizeiverbindung

Du unterstützt hin und wieder die Polizei (oder eine andere Behörde), die dich im Gegenzug mit Informationen versorgt. Beschreibe die Person, zu der du hauptsächlich Kontakt hast. Wenn du deine **Kontaktperson um Informationen ersuchst, über die diese andere Institution verfügt**, gilt dies so, als hättest du erfolgreich **Nach etwas gesucht**. Dein Kontakt könnte im Gegenzug einen Gefallen oder ebenfalls Informationen einfordern.

○ Spitzel

Du unterhältst ein Informationsnetzwerk. Wenn du **eine dieser Personen um Hilfe bei der Suche nach einem Objekt oder einer Person bittest**, wird sie einen Gegenstand oder Bargeld mit Wert 1 verlangen. Falls du ihr dies gibst, erhältst du von der SL einen Hinweis, der dich näher ans Ziel bringt. Erzähle der SL dann, wer diese Person ist und woher du sie kennst.

○ Detektei

Du hast ein kleines Büro mit einem Telefonanschluss. Wenn du **gerade keinen Fall hast und wenigstens einen Tag im Büro verbringst**, würfle + EM. Du kannst dies 1 × pro Spielsitzung tun.

* **Bei einer 10+** wird dir ein interessanter Fall übertragen (dieser dreht sich zum Beispiel um jemanden, der zu Unrecht eines Verbrechens beschuldigt wird). Du erhältst eine Bezahlung mit Wert 4, wenn du den Fall lösen kannst.

* **Bei einer 7–9** wird dir ein uninteressanter Fall übertragen (in dem es zum Beispiel um jemanden geht, der nach seinem verschwundenen Haustier sucht oder möchte, dass du einem untreuen Ehepartner hinterherspionierst). Du erhältst eine Bezahlung mit Wert 3, wenn du dabei Erfolg hast.

Auch deine Spesen werden zum Teil übernommen. Wenn du **durch direkt mit dem Fall zusammenhängende Ausgaben ein Geldkästchen ausradieren musst**, kannst du ein Geldkästchen mit Wert 1 ankreuzen.

○ Prominentes Klientel

Du hast einmal einen besonders hochkarätigen Fall gelöst, beispielsweise für eine Berühmtheit aus Film, Industrie oder Politik. Wenn du **diesen Klienten oder diese Klientin um Hilfe ersuchst**, kannst du 1 × pro Spielsitzung 1 wählen:

- ✶ Erhalte Schutz für eine Person, die in Gefahr schwebt.
- ✶ Benutze deinen Kontakt als Druckmittel beim **Überzeugen**, um aus Schwierigkeiten herauszukommen.
- ✶ Werde einer anderen wichtigen Person vorgestellt.

○ Gewieft

In deiner Stadt kennst du jede Straße und jede finstere Gasse. Wenn du **jemandem durch die Straßen folgst oder dort den Ort eines Verbrechens untersuchst**, erhältst du immer eine zusätzliche Information.

FARMER:IN

Du hast den Großteil deines Lebens auf einem Bauernhof gearbeitet und tust das vielleicht immer noch. Du kennst die Jahreszeiten und die Geheimnisse des Landes und weißt, wie man sich um Tiere kümmert. Harte Arbeit und Schicksalsschläge sind dir vertraut und du stellst dich mit gleichmütigem Schweigen der Gefahr.

STÄRKE und **EMPATHIE** sind wichtige Attribute für dich.

Name (wähle 1 oder denke dir selbst einen aus)

USA: Jedadiah Jones, Carmen Spring, Albert Wren, Helen Wheeler

Deutschland: Maria Voss, Johann Huber, August Kaminski, Anna Weidemann

Aussehen (wähle 1 oder denke dir selbst etwas aus)

Blick: gewitzt, energisch, sanft, nachdenklich

Kleidung: robust, abgewetzt, luftig, folkloristisch

Detail: Schlapphut, Halstuch, Kautabak, Hosenträger

Leidenschaft (wähle 1)

- ✧ Ich muss tun, was ich kann, um diese verdrehte moderne Gesellschaft zu heilen.
- ✧ Technik wird der Untergang der Menschheit sein.
- ✧ Ich möchte die Welt sehen.

Beziehungen

_____s Prioritäten sind völlig verkorkst und müssen in Ordnung gebracht werden.

_____gehört zur Familie. Und Familie ist eben Familie.

Ich traue der Art nicht, wie _____lächelt und scherzt.

Mitspieler:innen (Figur/Beruf/gespielt von)

Verteile frei: +2, +1, +1, 0, -1

IN EM WI GE ST

Kreuze an: 1+ WI

A horizontal row of ten identical circles, each containing a number from 1 to 10 in order from left to right.

Ausrüstung

- ☐ Bauernhof mit etwas Land (Wert 9)
☐ Landwirtschaftliche Geräte
☐ Wähle 1: 8 Kühe, 12 Schafe
☐ Wähle 1: Unzuverlässiger Benzintraktor, volles Getreidesilo (Wert 5)
☐ _____
☐ _____
☐ _____

Verletzungen, Gifte und Krankheiten

leicht

mittel

schwer

kritisch

Geistesstörungen

leicht
mittel
schwer
kritisch

Erfahrungspunkte

Gib 10 Erfahrungspunkte aus, um ein Attribut um 1 zu erhöhen (max. +2) oder einen neuen Berufsspielzug zu wählen.



Spielzüge zu Beginn

⊗ Gleichmut

Du bist körperliche Anstrengungen gewohnt. Wenn du dich **ohne zu klagen durch widrige Umstände quälst**, kannst du 1 × pro Spielsitzung 1 wählen:

- ✱ Halte Bedingungen von Kälte oder Hitze aus, die eigentlich Schaden verursachen würden.
- ✱ Senke den Grad einer körperlichen Verletzung um 1, sobald du diese erhältst.
- ✱ Ändere das Ergebnis eines Wurfs auf **STÄRKE** von 6- auf 7 und nimm dafür eine *leichte* Verletzung in Kauf.
- ✱ Verzichte für eine Nacht auf Schlaf, ohne negative Auswirkungen zu erleiden.

⊗ Tierflüstern

Du hast ein besonderes Verständnis für das Verhalten von Tieren. Wenn du **das Verhalten eines einzelnen Tieres oder einer Gruppe von Tieren zu kontrollieren versuchst**, würfle + EM.

* **Bei einer 10+** nimm 2 Punkte.

* **Bei einer 7–9** nimm 1 Punkt und die Tiere können dich und deine Verbündeten in Gefahr bringen, nachdem du ihn *ausgegeben* hast.

Du kannst *Punkte ausgeben*, um je 1 zu wählen:

- ✱ Beruhige wütende oder ängstliche Tiere.
- ✱ Bringe die Tiere dazu, sich zu entfernen.
- ✱ Berühre oder untersuche ein Tier, schirre es an oder steig auf seinen Rücken.

Berufsspielzüge

○ Ländlicher Charme

Für die Leute in der Stadt bist du eine Kuriosität. Wenn du dich **unter Stadtmenschen mischst und versuchst, sie mit deinem rauen Charme abzulenken**, würfle + ST.

* **Bei einer 10+** gelingt es dir, ihre Aufmerksamkeit auf dich zu ziehen und von den Aktionen deiner Verbündeten abzulenken.

* **Bei einer 7–9** ebenfalls, aber du musst 1 wählen:

- ✱ Du machst dich dabei zum Narren.
- ✱ Teile der Zielgruppe verlieren das Interesse.
- ✱ Ein Mitglied der Zielgruppe droht dir Gewalt an oder geht gegen dich vor.

○ Das gute Landleben

Wenn du und deine **Verbündeten einen arbeitsamen oder entspannten Tag auf dem Land verbringt**, könnt ihr alle **Ausruhen**. Alle sollten kurz erzählen, wie ihre Spielfiguren den Tag verbringen.

○ Siebter Sinn

Du kannst in deiner Umgebung Anzeichen aufziehender Gefahr erkennen. Wenn du **glaubst, dass ein gefährliches oder unangenehmes Ereignis naht**, würfle + EM. Du kannst dies 1 × pro Spielsitzung tun.

* **Bei einer 10+** wird die SL dir mitteilen, welche Art von Gefahr sich nähert und wann sie eintrifft.

* **Bei einer 7–9** wird die SL dir ebenfalls beides mitteilen – aber eine dieser beiden Angaben ist falsch.

○ Bauernschläue

Dein Witz und dein wunderlicher Humor können schwere Situationen aufheitern. Wenn du **einen markigen Spruch bringst oder einen Kommentar über eine furchteinflößende Situation abgibst**, verringert sich der Bedrohungsgrad für Geistesstörungen für dich und deine Verbündeten um 1. Die körperliche Gefahr richtet sich dann aber komplett gegen dich.

○ Schwere Landmaschinen

Du kennst dich mit der Wartung und der Bedienung von Maschinen wie Getrieben, Flaschenzügen und Benzinmotoren aus. Wenn du **versuchst, schwere Maschinen zu reparieren oder zu bedienen**, würfle + IN.

* **Bei einer 10+** funktioniert es genauso, wie du es dir gedacht hattest, und du bist erfolgreich. *Nimm 2 Punkte.*

* **Bei einer 7–9** kriegst du die Maschine für eine kurze Zeit zum Laufen und kannst sie bedienen. *Nimm 1 Punkt*, doch sobald du diesen *ausgegeben* hast, machst du einen gefährlichen Fehler oder die Maschine versagt.

Du kannst diese *Punkte ausgeben*, damit die Maschine etwas tut, das die üblichen Erwartungen übertrifft.

○ Die Flinte im Korn

Du hast dir angewöhnt, dich auf eine Schrotflinte zu verlassen, um Raubtiere und unerwünschte Besucher von deinem Land zu vertreiben. Wenn du diesen Spielzug auswählst, erhältst du eine Schrotflinte und Munition (3 *Anwendungen*).

Wenn du **eine Schrotflinte benutzt, um eine Person oder zur Furcht fähige Kreatur zu vertreiben**, würfle + ST.

* **Bei einer 10+** verscheuchst du das Ziel, ohne es zu verletzen.

* **Bei einer 7–9** verscheuchst du das Ziel, musst aber 2 wählen:

- ✘ Das Ziel kehrt nach einigen Minuten zurück.
- ✘ Du verlierst Ressourcen, etwa in Form von Munition.
- ✘ Du verjagst eine verbündete NF.
- ✘ Eine in der Nähe befindliche SF muss sich in *mittlerem* Grad **Der Angst stellen**.
- ✘ Du verpasst versehentlich einer SF oder verbündeten NF eine *leichte* Verletzung.

GEISTLICHE:R

Du bist ein Priester oder eine Nonne, ein Pastor, eine Predigerin oder ein Rabbiner. Du bietest einer Gemeinde spirituellen Beistand oder hast dich zu einem einsamen Schrein oder in ein Kloster zurückgezogen, um dein Leben in kontemplativer Ruhe zuzubringen. Das Übernatürliche ist ein Teil deines täglichen Daseins und dein Glaube gibt dir die Kraft, dich den Herausforderungen der Welt zu stellen.

EMPATHIE ist ein wichtiges Attribut für dich.

Name (wähle 1 oder denke dir selbst einen aus)

USA: Pater James MacDill, Schwester Mary Rose, Constance Hays, Jeremiah Winslow

Deutschland: Mutter Agatha, Bruder Ignatius, Samuel Cohen, Louise Balzer-Funke

Aussehen (wähle 1 oder denke dir selbst etwas aus)

Blick: streng, warmherzig, wissend, verklärt

Kleidung: schmucklos, würdig, abgetragen, modern

Detail: Anstecker am Revers, Kneifer, Homburger Hut, Sandalen

Leidenschaft (wähle 1)

- ✱ Die Kirche sollte die Ungläubigen nicht im Stich lassen.
- ✱ Das Leben hat nur dann einen Wert, wenn wir anderen helfen.
- ✱ Der Teufel existiert wirklich – und er muss aufgehalten werden.

Beziehungen

_____ hat ganz offensichtlich etwas zu beichten.

Ich werde _____ zeigen, wie wertvoll Spiritualität ist.

_____ kennt meine Sünden.

Mitspieler:innen (Figur/Beruf/gespielt von)

Attribute

Verteile frei: +2, +1, +1, 0, -1

IN EM WI GE ST

Vermögen

Kreuze an: 1+EM

A horizontal row of ten identical circles, each containing a number from 1 to 10 in order from left to right.

Ausrüstung

- | | |
|---|---|
| ☞ | Religiöse Tracht |
| ☞ | Glaubenssymbol |
| ☞ | Bibel oder andere heilige Schrift |
| ☞ | Wähle 1: Kleine Ausstattung religiöser Ritualgegenstände (10 Anwendungen), Öl und Streichhölzer, religiöses Nachschlagewerk (5 Anwendungen) |
| ☞ | Wähle 1: Zeremonielles Ornat, Altarausstattung (Wert 5), dicker Spazierstock |
| ☞ | _____ |
| ☞ | _____ |

Verletzungen, Gifte und Krankheiten

leicht

mittel

schwer

kritisch

Geistesstörungen

leicht
mittel
schwer
kritisch

Erfahrungspunkte

Gib 10 Erfahrungspunkte aus, um ein Attribut um 1 zu erhöhen (max. +2) oder einen neuen Berufsspielzug zu wählen.



Spielzüge zu Beginn

⊗ Fester Glaube

Dein Glaube gibt dir Halt in *furchteinflößenden* Situationen. Wenn du dich **mit einer 7–9 Der Angst stellst**, kannst du die üblichen Auswirkungen ignorieren und stattdessen für einen Moment stehen bleiben oder niederknien, um im Gebet oder in Meditation zu versinken.

⊗ In Amt und Würden

Deine Stellung bringt dir Respekt ein, sogar unter Sündern und Menschen, die gar nicht deiner Religion angehören. Wenn du **versuchst, eine NF zu Überzeugen, dir Zugang zu etwas zu gewähren**, kannst du deine geistlichen Würden als Druckmittel einsetzen. Erkläre, wie du das tust.

Berufsspielzüge

○ Beichte

Menschen vertrauen dir ihre dunkle Seite an. Wenn du **in einem vertraulichen Gespräch mit einer NF mit einer 10+ Wahrheit erkennst**, wird sich die NF dir anvertrauen. Zusätzlich zu den üblichen Auswirkungen des Spielzuges erfährst du etwas, das diese Person bereut oder lieber nicht getan hätte.

○ Moralpredigt

Der Klang deiner Stimme gibt den Herzen deiner Verbündeten Mut. Wenn du dich **mit 10+ Der Angst stellst**, kannst du eine inspirierende Ansprache halten und zwei deiner Verbündeten auswählen. Diese müssen sich in der aktuellen Begegnung **nicht Der Angst stellen**. Du kannst dies allerdings nicht rückwirkend einsetzen, wenn deine Verbündeten bereits auf diesen Spielzug gewürfelt haben.

○ Sprachen der Religion

Du beherrscht zwei der folgenden Sprachen fließend: Arabisch, Latein, Altgriechisch, Hebräisch, Koptisch, Sanskrit.

Mit Erlaubnis der SL kannst du deine Wahl auch erst im Laufe des Spiels treffen.

○ Lateinische Riten

Du bist spezialisiert auf lateinische Riten, wie den *Exorzismus* und das *Istud Vas* (Seite 260 / 262). Du weißt, wie man diese durchführt, und hast die richtige Ausrüstung dafür (5 *Anwendungen*). Wenn du **diese Rituale durchführst**, reduziere ihren Bedrohungsgrad um 1. Die Kenntnis der lateinischen Formeln bedeutet nicht, dass du fließend Latein beherrschst.

○ Kollekte

Wenn du **deiner Gemeinde oder Religionsgemeinschaft ein rechtschaffenes Unterfangen erklärst und einen Sammelteiler herumgehen lässt**, würfle + EM. Du kannst dies 1 × pro Spielsitzung tun.

* **Bei einer 10+** erhältst du Bargeld mit Wert 4.

* **Bei einer 7–9** erhältst du Bargeld mit Wert 3 und wählst außerdem 1:

- ✘ Ein Mitglied deiner Gemeinde misstraut deinen Motiven.
- ✘ Ein Teil des Geldes ist gefälscht oder lässt sich zu kriminellen Machenschaften zurückverfolgen.
- ✘ Die Person, die am meisten spendet, erwartet eine Gegenleistung.
- ✘ Du erregst die Aufmerksamkeit deiner Vorgesetzten oder Oberer.

○ Armutsgeübde

Dein *Vermögen* kann nie mehr als 1 betragen und du darfst nie ein Geldkästchen mit mehr als Wert 2 ankreuzen, aber deine Kirche wird immer für deine Grundbedürfnisse (wie Essen und Unterkunft) aufkommen. Du darfst keine *Kredite* aufnehmen oder *Investitionen* tätigen.

Wenn du **Der Gefahr trotzt, um einer Versuchung zu widerstehen**, kannst du einige Zeit mit Gebeten oder Meditation verbringen, um ein Ergebnis von 7–9 wie 10+ zu behandeln.

JOURNALIST:IN

Was immer nötig ist, um an die Geschichte zu kommen und sie rechtzeitig in die Redaktion zu schaffen – du tust es. Du hast ein Gespür dafür, wenn irgendwas nicht stimmt, und ein Netzwerk von Kontakten, die dir helfen können, der Sache auf den Grund zu gehen. Vielleicht arbeitest du für eine große Zeitung in der Stadt, vielleicht auch für eines jener Lokalblätter, die es in jeder Gemeinde gibt, in der etwas Berichtenswertes passiert.

EMPATHIE ist ein wichtiges Attribut für dich.

Name (wähle 1 oder denke dir selbst einen aus)

USA: Sid „Scoop“ Johnson, Hazel Harris, Stanley Wright, Clara Green

Deutschland: Elise Gitter, Otto Sperling, Eugen Rosenthal, Alice Borchert

Aussehen (wähle 1 oder denke dir selbst etwas aus)

Blick: aufmerksam, frech, feinfühlig, leuchtend

Kleidung: fleckig, wetterfest, seriös, schlicht

Detail: Trilby, Knickerbocker-Hose, Staubmantel, Seidentuch

Leidenschaft (wähle 1)

- ✧ Ich muss Lügen und Korruption aufdecken, koste es, was es wolle.
- ✧ Eines Tages gewinne ich den Pulitzerpreis.
- ✧ Ich erzähle die Geschichten, die niemand sonst erzählt.

Beziehungen

_____ hat Geheimnisse – und ich werde sie aufdecken.

Ich habe _____ einmal mit einem Artikel in Verlegenheit gebracht.

_____ hat mir in der Vergangenheit einen wichtigen Hinweis gegeben.

Mitspieler:innen (Figur / Beruf / gespielt von)

Attribute

Verteile frei: +2, +1, +1, 0, -1

Vermögen

Kreuze an: 1+ WI

☐ 1

☐ 2

☐ 3

☐ 4

☐ 5

☐ 6

☐ 7

☐ 8

☐ 9

☐ 10

Ausrüstung

- ✘ Schreibmaschine
- ✘ Notizblock und Bleistift
- ✘ Wähle 1: Tragbare Kamera, Fahrrad, Zeitungsabonnements (10 Anwendungen)

✘ _____

✘ _____

✘ _____

Verletzungen, Gifte und Krankheiten

leicht

mittel

schwer

kritisch

Geistesstörungen

leicht

mittel

schwer

kritisch

Erfahrungspunkte

Gib 10 Erfahrungspunkte aus, um ein Attribut um 1 zu erhöhen (max. +2)
oder einen neuen Berufsspielzug zu wählen.

☐
☐
☐
☐
☐
☐
☐
☐
☐
☐

Spielzüge zu Beginn

Nur die Fakten zählen

Wenn du dir **in einer interessanten Situation mit einer oder mehreren Personen die Zeit nimmst, Notizen zu machen**, nimm 2 Punkte. Du kannst diese Punkte *ausgeben*, um zu einem späteren Zeitpunkt die Spielzüge **Wahrheit erkennen** oder **Nach etwas suchen** auszuführen, als ob du die Situation, über die du dir Notizen gemacht hast, noch vor dir hättest.

Hartnäckig

Du lässt dich nicht abwimmeln. Wenn du **einen Spielzug durchführst, der mit einer Reportage oder Ermittlung zu tun hat**, kannst du 1 × pro Spielsitzung eine 6- wie eine 7–9 behandeln. Erzähle, auf welche Weise du an der Story drangeblieben bist.

Berufsspielzüge

Dunkelkammer

Du hast Zugang zu einer Dunkelkammer, in der du deine eigenen Fotos schnell und ungestört entwickeln kannst. Wenn du **einige Stunden Zeit investierst, um Fotos in deiner Dunkelkammer zu entwickeln**, wird die SL dir ein interessantes Detail nennen, das dir auf einem der Bilder auffällt.

Spesenkonto

Deine Redaktion erstattet dir berechnete Ausgaben für deine Reportagen. Wenn du **eine Reportage abschließt, für die du mindestens einmal Etwas gekauft hast**, kannst du ein Geldkästchen im Wert des Kaufs wieder ankreuzen, sofern es nicht höher als Wert 3 ist.

Berechtigte Ausgaben umfassen Reisekosten, Geschäftsessen oder sogar Bestechungsgelder.

Presseausweis

Du kannst einen Presseausweis erhalten, der dir Zugang zu ansonsten unzugänglichen Orten gewährt. Wenn du **einen Presseausweis für einen privaten Ort oder eine Veranstaltung beantragst, der oder die wichtig für deine Reportage ist**, erhältst du einen Pressepass, der für einen Tag oder die Dauer der betreffenden Veranstaltung gültig ist.

○ Was sie verheimlichen

Du hast so viele Interviews geführt, dass du die Körpersprache deines Gegenübers lesen kannst. Wenn du **mit einer 7+ Wahrheit erkennst**, wird die SL dir etwas sagen, das dein Gegenüber verbirgt oder zu verraten zögert. Diese Information erhältst du zusätzlich zu den anderen Informationen des Spielzugs.

○ Insider-Quelle

Ab und zu erhältst du Hinweise von einer Quelle innerhalb der Stadtverwaltung, des Polizeireviere oder der hiesigen Verbrecherfamilie. Wenn du diesen Spielzug auswählst, beschreibe deine Quelle, wie du mit ihr in Kontakt treten kannst und welche Motivation sie hat, dir Informationen zukommen zu lassen.

Wenn du **heimlich Kontakt mit deiner Quelle aufnimmst**, würfle + IN. Du kannst dies 1 × pro Spielsitzung tun.

* **Bei einer 10+** wird dir die SL einen Hinweis auf eine bedeutende Story geben.

* **Bei einer 7–9** wird dir die SL einen Hinweis auf eine durchschnittliche Story geben und 2 wählen:

- ✶ Deine Quelle ist in der nächsten Spielsitzung nicht zu erreichen.
- ✶ Du bringst dich in Gefahr.
- ✶ Du musstest Ausgaben in Höhe von Wert 2 aufwenden, um den Kontakt herzustellen.
- ✶ Die Kontaktaufnahme dauert zu lange und du verpasst den Abgabetermin.
- ✶ Ein konkurrierendes Blatt bekommt denselben Hinweis.

○ Die Feder ist mächtiger

Dein Schreibstil kann sehr überzeugend sein. Wenn du **einen Brief schreibst oder einen Artikel veröffentlichst, um die Meinung einer Gruppe oder einzelner Personen zu beeinflussen, ihr Verhalten zu ändern oder sie zum Handeln zu bewegen**, würfle + EM.

* **Bei einer 10+** können sie dein Anliegen nachvollziehen und werden es in ihren Entscheidungen und Handlungen berücksichtigen.

* **Bei einer 7–9** berücksichtigen sie dein Anliegen ebenfalls, doch du kannst ihre Meinung nicht dauerhaft ändern, wirst teilweise missverstanden oder erzürnst Dritte.

KRIMINELLE:R

Vielleicht begehist du nur kleine Diebstähle oder schmuggelst heiße Ware. Vielleicht raubst du aber auch Banken aus oder bist das Oberhaupt einer Verbrecherfamilie. In jedem Fall traust du dich was und kannst vermutlich mit Waffen umgehen. Du weißt, wie man dem Arm des Gesetzes aus dem Weg geht oder ihn bestechen kann, um in Ruhe gelassen zu werden.

GESCHWINDIGKEIT ist ein wichtiges Attribut für dich.

Name (wähle 1 oder denke dir selbst einen aus)

USA: Clara Finch, Russell Shade, Christos Abbranna, Bonnie Coalfire

Deutschland: Emmi Kaufmann, Albert Koch, Bruno „Schmaler“ Henkel, Janna van de Burg

Aussehen (wähle 1 oder denke dir selbst etwas aus)

Blick: feurig, bedrohlich, liebenswürdig, durchtrieben

Kleidung: geflickt, grell, maßgeschneidert, unauffällig

Detail: Schiebermütze, Nadelstreifenanzug, fingerlose Handschuhe, Tätowierung

Leidenschaft (wähle 1)

- ✱ Es muss doch wohl Ehre unter Dieben geben.
- ✱ Wer sich betrügen lässt, ist selbst schuld.
- ✱ Geld ist alles, was zählt.

Beziehungen

_____ hat mir Unrecht getan und ich werde meine Rache bekommen.

Ich werde _____ schon noch das Verbrechen beibringen.

_____ hat mir aus einer echt brenzigen Situation geholfen.

Mitspieler:innen (Figur / Beruf / gespielt von)

Attribute

Verteile frei: +2, +1, +1, 0, -1

ST

Vermögen

Kreuze an: 2+IN

10

Ausrüstung

- Versteckter Satz Diebeswerkzeug (5 Anwendungen)
- Wähle 1: Revolver Kaliber .38, unzuverlässiges Automobil, Schlagring
- _____
- _____
- _____

Verletzungen, Gifte und Krankheiten

kritisch

Geistesstörungen

kritisch

Erfahrungspunkte

Gib 10 Erfahrungspunkte aus, um ein Attribut um 1 zu erhöhen (max. +2) oder einen neuen Berufsspielzug zu wählen.



Spielzüge zu Beginn

⊗ Hehlerware

Durch dein kriminelles Netzwerk kannst du illegale Gegenstände und Dienstleistungen kaufen und verkaufen. Wenn du **einen illegalen Gegenstand kaufst oder verkaufst**, wirst du keinen Ärger mit der Polizei bekommen.

⊗ Gelegenheitsdiebstahl

Du beherrscht die Grundzüge des Straßendiebstahls. Wenn du **eine gute Gelegenheit hast, einen kleinen Gegenstand zu stehlen, ein einfaches Schloss zu knacken oder jemandem etwas aus der Tasche zu ziehen**, kannst du das tun, ohne **Der Gefahr trotzen** zu müssen. Erzähle, wie du es anstellst.

Berufsspielzüge

○ Schweres Kaliber

Du bist geschickt im Umgang mit Feuerwaffen. Wenn du **mit 10+ Schießst**, kannst du festlegen, wo genau du das Ziel getroffen hast, und deinen Bedrohungsgrad um 1 erhöhen. Falls du eine automatische Waffe benutzt, kannst du außerdem Munition verbrauchen, um alle, die grob in der Richtung deines Ziels stehen, in Deckung zu zwingen.

○ Falsches Spiel

Mit Taschenspielertricks, Täuschungsmanövern oder gezinkten Karten kennst du dich aus. Wenn du **mit jemandem wetteiferst und es darum geht, mit kleinen Gegenständen zu hantieren**, würfle +GE.

* **Bei einer 10+** schaffst du es problemlos, die Gewinnchancen zu deinen Gunsten zu beeinflussen. Erkläre, wie du das gemacht hast.

* **Bei einer 7–9** schaffst du es zwar ebenfalls, die Chancen ein wenig zu deinen Gunsten zu verschieben, musst aber 1 wählen:

- ✱ Jemand wird misstrauisch.
- ✱ Du kriegst weniger raus, als du erwartet hast, oder die Sache hat einen Haken.
- ✱ Du musst Ressourcen aufwenden.
- ✱ Du hast zwar Erfolg, bringst aber dich oder deine Verbündeten in Gefahr.

○ Beuteversteck

Du hast ein geheimes Versteck mit wertvoller Beute. Wenn du **einen Gegenstand aus dem Versteck holst, um ihn zu verkaufen**, würfle + GE. Du kannst dies 1 × pro Spielsitzung tun.

* **Bei einer 10+** kannst du erfolgreich einen Gegenstand mit Wert 4 an einen deiner Kontakte verkaufen. Beschreibe das Objekt, woher du es hast und an wen du es verkaufst.

* **Bei einer 7–9** verkaufst du ebenfalls erfolgreich einen Gegenstand, musst aber 2 wählen:

- ✖ Du kannst das Stück nur für Wert 2 verkaufen.
- ✖ Die Polizei hat einen Hinweis darauf erhalten, wo dein Versteck sich befindet.
- ✖ Der Verkauf bringt dich in eine gefährliche Situation.
- ✖ Während der nächsten Spielsitzung kommst du nicht an dein Versteck.

○ Intrigen

Dein Informationsnetzwerk trägt dir Geheimnisse von Personen zu. Wenn du **dein Netzwerk zu einer NF befragst**, wird die SL dir 1 × pro Spielsitzung eine peinliche oder belastende Information verraten. Erkläre dann, wer dir das erzählt hat und woher diese Person es weiß. Sollte die NF, die du im Visier hast, eine weiße Weste haben, wird die SL dir das sagen.

○ Organisiertes Verbrechen

Du bist Teil der Mafia oder einer kriminellen Bande. Wenn du **Ärger kriegst und Hilfe von deiner Verbrecherorganisation anforderst**, würfle + IN. Du kannst dies 1 × pro Spielsitzung tun.

* **Bei einer 10+** greifen NF deiner Bande ein und bringen die Angelegenheit für dich in Ordnung.

* **Bei einer 7–9** ebenfalls, aber du musst 2 wählen:

- ✖ Die Sache ist noch nicht ausgestanden; um die restlichen Auswirkungen musst du dich selber kümmern.
- ✖ Du kannst diesen Spielzug in der nächsten Spielsitzung nicht einsetzen.
- ✖ Du musst die Bande mit einer Zahlung im Wert 3 entschädigen.
- ✖ Jemand Wichtiges erfährt, dass du Verbindung zur Unterwelt hast.

○ Fluchtwagen

Du fährst den Fluchtwagen. Wenn du diesen Spielzug auswählst, bekommst du ein Automobil. Wenn du schon ein Auto hast, kannst du stattdessen einen Sportwagen oder eine Luxuslimousine auswählen.

Wenn du **am Steuer sitzt und verfolgt wirst oder selbst ein anderes Auto verfolgst**, kannst du 1 × pro Spielsitzung entweder vermeiden, **Der Gefahr trotzen** zu müssen, oder den anderen Wagen in eine gefährliche Situation drängen, ohne selbst in Gefahr zu geraten.

KÜNSTLER:IN

Ob du Gemälde malst, Skulpturen formst oder politische Karikaturen zeichnest – du erschaffst Kunstwerke von solcher Tiefe und solchem Ausdruck, wie es keine Kamera und keine Schreibmaschine könnte. Du siehst die Realität mit anderen Augen und formst sie in deinen Händen neu.

EMPATHIE ist ein wichtiges Attribut für dich.

Name (wähle 1 oder denke dir selbst einen aus)

USA: Anatoly Krukich, Selena Shae, Sebastian DeLune, Wilhelmina Shore

Deutschland: Arno Groth, Lisbeth Rongstad, Albert Dreifuss, Josepha Engels

Aussehen (wähle 1 oder denke dir selbst etwas aus)

Blick: düster, träumerisch, einfühlsam, herausfordernd

Kleidung: schick, exzentrisch, schäbig, zweckmäßig

Detail: Zigarillo, Baskenmütze, Brille mit dicken Gläsern, Sonnenschirm

Leidenschaft (wähle 1)

- ✧ Je seltsamer eine Situation ist, desto dringender muss sie als Kunstwerk verewigt werden.
- ✧ Wenn meine Kunst mir kein Geld einbringt, mache ich was falsch.
- ✧ Nachahmung ist die höchste Form der Anerkennung.

Beziehungen

Ich bin fasziniert von _____s Erscheinungsbild.

Ich werde _____ dazu bringen, Kunst wertzuschätzen.

_____ hat mich gerettet – vor mir selbst.

Mitspieler:innen (Figur/Beruf/gespielt von)

Attribute

Verteile frei: +2, +1, +1, 0, -1

ST

Vermögen

Kreuze an: 1+ WI

10

Ausrüstung

- ✶ Umhängetasche mit grundlegendem Künstlerbedarf (10 Anwendungen)
- ✶ 3 ordentlich gelungene Kunstwerke (jeweils Wert 3)
- ✶ Wähle 1: Opernglas, Taschenmesser, Klappstuhl

Verletzungen, Gifte und Krankheiten

leicht

mittel

schwer

kritisch

Geistesstörungen

leicht

mittel

schwer

kritisch

Erfahrungspunkte

Gib 10 Erfahrungspunkte aus, um ein Attribut um 1 zu erhöhen (max. +2) oder einen neuen Berufsspielzug zu wählen.



Spielzüge zu Beginn

Kunstkenntnis

Wenn du **über ein Kunstwerk mit einer 7+ Wissen kundtust**, darfst du der SL zusätzlich zu den üblichen Auswirkungen des Spielzugs 2 der folgenden Fragen stellen:

- ✖ Wo wurde es hergestellt?
- ✖ Wann wurde es hergestellt?
- ✖ Wer hat es hergestellt?
- ✖ Gibt es noch mehr davon?
- ✖ Welches Material wurde dafür benutzt?
- ✖ Wie viel ist es wert?

Du kannst diese Fähigkeit nur 1 × pro Objekt anwenden.

Der Teufel steckt im Detail

Selbst in den schlimmsten Situationen hast du ein scharfes Auge für Details. Wenn du **dich mit einer 10+ Der Angst stellst**, erhältst du eine nützliche Information über die *furchteinflößende* Kreatur, den Gegenstand oder die Situation.

Berufsspielzüge

Kunsttherapie

Deine Kunst kann deine geistige Gesundheit wiederherstellen. Wenn du dir **einige Stunden Zeit nimmst, um ein furchteinflößendes Ereignis, das dir eine Geistesstörung eingebracht hat, in einem Kunstwerk zu verarbeiten**, kannst du 1 × pro Spielsitzung den Grad einer *temporären* Störung um 1 senken. Allerdings ist das Kunstwerk, das dabei entsteht, ebenfalls *furchteinflößend*. Sein Bedrohungsgrad liegt um 1 niedriger als das Erlebnis, das es abbildet.

Fälschen

Du bist in der Kunst der Fälschung geübt und kannst Kunstwerke, Zahlungsmittel und Unterschriften täuschend echt nachmachen. Wenn du **versuchst, eine deiner Fälschungen als Original auszugeben**, würfle + EM.

* **Bei einer 10+** hast du Erfolg.

* **Bei einer 7–9** können speziell geschulte Personen, die sich deine Arbeit genauer anschauen, erkennen, dass es sich nicht um das Original handelt.

Galerie

Du hast eine Geschäftsbeziehung mit einer Galerie, die deine Werke ausstellt und verkauft. Wenn **gerade eine Ausstellung deiner Werke läuft**, würfle + EM. Dies kannst du 1 × pro Spielsitzung tun.

* **Bei einer 10+** kannst du ein Geldkästchen mit Wert 4 oder niedriger ankreuzen. Beschreibe das Kunstwerk, das du verkauft hast.

* **Bei einer 7–9** kannst du ein Geldkästchen mit Wert 3 oder niedriger ankreuzen, aber deine Arbeit wird von den Kritikern zerrissen und du kannst in der nächsten Spielsitzung keine neue Ausstellung machen.

Wenn du **selbst Interesse an einem bestimmten Kunstwerk hast**, können deine Galeriekontakte dir die richtige Richtung weisen.

Porträtkunst

Du bist in der Herstellung von Porträts geübt und wirst gelegentlich beauftragt, wichtige Leute zu porträtieren. Wenn du **mit einer wichtigen Person interagierst**, kannst du 1 × pro Spielsitzung verkünden, dass sie deine Arbeit als Porträtkünstler kennt. *Nimm 1 Punkt.* Du kannst diesen *Punkt ausgeben*, um dich in dieser oder der nächsten Spielsitzung mit der Person zu treffen und sie zu porträtieren. Wenn du das Porträt fertiggestellt hast, kreuze ein Geldkästchen mit Wert 3 oder niedriger an.

Atelier

Du besitzt oder mietest ein Atelier, in dem du in Ruhe künstlerisch tätig sein, studieren, Modelle treffen und all deine früheren Werke und Vorlagen aufbewahren kannst. Wenn du in deinem Atelier Kunst erschaffst, kannst du davon ausgehen, dass du alle nötigen Materialien und Werkzeuge hast.

Wenn du einen Tag damit verbringst, in deinem Atelier schöpferisch tätig zu sein, kannst du 1 × pro Spielsitzung **Ausruhen**.

Renommiert

Von dir stammen einige ziemlich beliebte oder öffentlich bekannte Kunstwerke. Wenn du diesen Spielzug auswählst, erhöhe dein *Vermögen* um 1.

Wenn du **jemanden zu Überzeugen versuchst, der oder die Kunst zu schätzen weiß**, kannst du dieser Person als Druckmittel Privatvorführungen, Vorlesungen oder Auftragsarbeiten versprechen.

LEHRER:IN

Du lehrst an einer Schule und bist geübt darin, junge Menschen zu unterrichten und ihnen beizubringen, Anweisungen zu folgen. Du verfügst über einen großen Wissensschatz und bist mit den Grundlagen vieler Themengebiete vertraut. Außerdem kannst du gut mit Kindern umgehen.

INTELLIGENZ und **EMPATHIE** sind wichtige Attribute für dich.

Name (wähle 1 oder denke dir selbst einen aus)

USA: Myrtle Johnson, Patience DeLaney, Horace Thurgood, Mack Day

Deutschland: Christina Hildebrandt, Ludwig Opitz, Egon Nesselroth, Schwester Cäcilia

Aussehen (wähle 1 oder denke dir selbst etwas aus)

Blick: nachsichtig, selbstbewusst, geschäftig, interessiert

Kleidung: adrett, altbacken, zwanglos, individuell

Detail: Regenschirm, Medaillon, knöchelhohe Stiefel, Tweed-Westе

Leidenschaft (wähle 1)

- ✧ Die Regeln sind da, damit man sich an sie hält.
- ✧ Man ist nie zu alt für eine Lektion.
- ✧ Kinder sind wichtiger als alles andere.

Beziehungen

_____ sollte mehr Respekt vor Bildung haben.

Ich könnte von _____ viel lernen.

_____ ist für mich wie eine mathematische Gleichung, die ich lösen will.

Mitspieler:innen (Figur / Beruf / gespielt von)

Attribute

Verteile frei: +2, +1, +1, 0, -1

 IN

 EM

 WI

 GE

 ST

Vermögen

Kreuze an: 1+EM

☐ 1

☐ 2

☐ 3

☐ 4

☐ 5

☐ 6

☐ 7

☐ 8

☐ 9

☐ 10

Ausrüstung

✘ Nachschlagewerke über Naturwissenschaft und Geschichte (5 Anwendungen)

✘ Kreide (10 Anwendungen)

✘ Wähle 1: Plattenspieler, naturwissenschaftliche Materialien (5 Anwendungen), Vergrößerungsglas

✘ _____

✘ _____

✘ _____

Verletzungen, Gifte und Krankheiten

leicht

mittel

schwer

kritisch

Geistesstörungen

leicht

mittel

schwer

kritisch

Erfahrungspunkte

Gib 10 Erfahrungspunkte aus, um ein Attribut um 1 zu erhöhen (max. +2) oder einen neuen Berufsspielzug zu wählen.

☐
☐
☐
☐
☐
☐
☐
☐
☐
☐

Spielzüge zu Beginn

Tadel

Wenn du **jemanden überzeugen willst, etwas sofort bleiben zu lassen**, kannst du die Autorität deiner Stimme als Druckmittel einsetzen.

Lehrbuchwissen

Wenn du **zu einem akademischen Thema mit einer 7+ Wissen kundtust**, teilt die SL dir eine zusätzliche relevante und interessante Information mit, die du in einem Lehrbuch gelesen hast.

Berufsspielzüge

Verständnis für Kinder

Wenn du **ein Kind oder eine Gruppe von Kindern beobachtest**, kannst du die SL 1 × pro Spielsitzung fragen, was die Kinder als nächstes vorhaben. Die SL muss dir wahrheitsgemäß antworten.

Wenn du **mit 7+ Wahrheit erkennst und Kinder beteiligt sind**, kannst du außerdem eine zusätzliche Frage von der Liste stellen.

Du warst doch in meiner Klasse!

Du begegnest überall ehemaligen Schülerinnen und Schülern von dir. Wenn du **unterwegs bist**, kannst du 1 × pro Spielsitzung festlegen, dass du zufällig eine Person aus einer ehemaligen Klasse triffst, die nützliche Informationen oder Ressourcen hat. Beschreibe diese Person – die SL entscheidet dann, welche Informationen oder Ressourcen sie zur Verfügung stellen kann.

Sprachkurse

Du beherrschst zwei Sprachen fließend, die an weiterführenden Schulen gelehrt werden. Wähle abhängig davon, wo eure Spielrunde angesiedelt ist, 2 aus:

USA: Latein, Spanisch, Französisch, Deutsch, Italienisch

Deutschland: Latein, Griechisch, Französisch, Englisch, Italienisch

Mit Erlaubnis der SL kannst du deine Wahl auch erst im Laufe des Spiels treffen.

○ Sagen des Altertums

Du kennst dich mit klassischen Geschichten und verschiedenen Mythologien aus. Wenn du **über eine mythische Kreatur oder Örtlichkeit mit einer 7+ Wissen kundtust**, wird dir die SL zusätzlich zu den üblichen Auswirkungen des Spielzugs eine klassische Geschichte oder mythologische Sage erzählen, die irgendwie mit der Kreatur oder dem Ort zusammenhängt. Erkläre dann, woher du die Geschichte kennst.

○ Auf dem Boden der Tatsachen

Du kannst Kinder und auch Erwachsene gut auf dem Boden der Tatsachen halten, indem du ihre Tagträume und Phantasien mit strengen Worten und eindringlichen Ermahnungen unterbrichst. Wenn du dich **mit etwas Widernatürlichem konfrontiert siehst und mit 10+ Der Angst stellst**, kannst du sofort bis zu zwei Verbündete für ihre Angst vor dem Unbekannten schelten und ihnen **Helfen**, sich selbst **Der Angst zu stellen**.

○ Hilfreiche Gemeinde

Du bist beliebt und Gemeindemitglieder und Eltern deiner Schüler sind stets bereit, dir zu helfen. Wenn du dich **im Umkreis deiner Gemeinde befindest und in Schwierigkeiten bist**, würfle +EM. Du kannst dies 1 × pro Spielsitzung tun.

***Bei einer 10+** kommt dir jemand zu Hilfe.

***Bei einer 7–9** kommt dir jemand zu Hilfe, aber du musst 1 wählen:

- ✖ Die Person oder ein anderes Gemeindemitglied wird misstrauisch.
- ✖ Du gerätst in Peinlichkeiten oder blamierst dich.
- ✖ Die Person erwartet eine Gegenleistung.
- ✖ Du kannst in der nächsten Spielsitzung keine Hilfe bekommen.

MEDIZINER:IN

Du diagnostizierst und heilst die körperlichen Beschwerden deiner Patientinnen und Patienten. Du könntest dich auf Allgemeinmedizin oder Chirurgie spezialisiert haben oder in der Krankenpflege arbeiten. Vielleicht hast du auch im Weltkrieg im Sanitätskorps gedient. Dein Beruf macht dich zu einem angesehenen Mitglied der Gesellschaft.

INTELLIGENZ ist ein wichtiges Attribut für dich.

Name (wähle 1 oder denke dir selbst einen aus)

USA: Adrian Pierce M.D., Dr. Martha Stiles, Florence Miller, Jack Hart

Deutschland: Dr. Lothar Spangenberg, Hildegard Nowack, Dr. Rebekka Rinke, Leopold Schwarz

Aussehen (wähle 1 oder denke dir selbst etwas aus)

Blick: müde, stolz, beherrscht, ungeduldig

Kleidung: bescheiden, gepflegt, teuer, wärmend

Detail: Fedora, Etui mit Visitenkarten, Fliege, polierte Schuhe

Leidenschaft (wähle 1)

- ✧ Jedes Menschenleben ist es wert, gerettet zu werden.
- ✧ Ich muss das Heilmittel für eine rätselhafte Krankheit finden, um einen geliebten Menschen zu retten.
- ✧ Das Leben kann bis in alle Ewigkeit verlängert werden – ich muss herausfinden, wie.

Beziehungen

_____ hat mir den Glauben an die Menschheit wiedergegeben.

Mir ist etwas Wichtiges abhandengekommen und ich vermute, _____ hat es gestohlen.

Ich glaube, dass _____ meine Behandlung braucht, sonst wird er/sie nicht überleben.

Mitspieler:innen (Figur/Beruf/gespielt von)

Attribute

Verteile frei: +2, +1, +1, 0, -1

ST

Vermögen

Kreuze an: 2+IN

10

Ausrüstung

- ☒ Arztkittel
 - ☒ Stethoskop
 - ☒ Arzttasche (5 Anwendungen)
 - ☒ Wähle 1: Medizinische Fachbücher (5 Anwendungen), Krankenwagen, Schmerzmittel (10 Anwendungen)
 - ☒ _____
 - ☒ _____
 - ☒ _____

Verletzungen, Gifte und Krankheiten

kritisch

Geistesstörungen

kritisch

Erfahrungspunkte

Gib 10 Erfahrungspunkte aus, um ein Attribut um 1 zu erhöhen (max. +2) oder einen neuen Berufsspielzug zu wählen.



Spielzüge zu Beginn

Diagnose

Wenn du **jemanden sorgfältig untersuchst**, würfle + EM.

***Bei einer 10+** wird die SL dir ein körperliches Problem (Verletzung, Krankheit, Vergiftung) mitteilen, das diese Person plagt. Du darfst 2 der folgenden Fragen stellen.

***Bei einer 7–9** wird die SL dir das Leiden der Person nicht explizit mitteilen, aber du darfst trotzdem 1 der folgenden Fragen stellen:

- ✖ Was ist die größte unmittelbare medizinische Gefahr, die ihrem Leben droht?
- ✖ Könnte ihr Leiden ansteckend sein?
- ✖ Was ist die beste Behandlung?
- ✖ Welche Tests könnten mir mehr Informationen liefern?

Verletzungen behandeln

Wenn du **die Verletzungen von einer Person behandelst, die sich einige Tage lang Ausruht**, würfle + IN.

***Bei einer 10+** senkst du den Grad einer *temporären* Verletzung um 1.

***Bei einer 7–9** ebenfalls, aber du musst 2 wählen:

- ✖ Es kostet Ressourcen und dauert länger als erwartet.
- ✖ Du verursachst eine *mittlere* körperliche Verletzung.
- ✖ Die Person ist für drei Tage handlungsunfähig (kann dabei aber nicht **Ausruhen**).
- ✖ Du bringst dich oder deine Verbündeten in Gefahr.
- ✖ Du verlierst das Vertrauen in deine Fähigkeiten und kannst diesen Spielzug in dieser Spielsitzung nicht mehr durchführen.

Berufsspielzüge

Fachbereich

Erzähle der SL, was dein Fachbereich ist. Wenn du **einen Spielzug mit einer 7+ durchführst, der sich auf deine Spezialisierung bezieht**, kannst du das Ergebnis wie eine 10+ behandeln. Die SL wird dir außerdem eine weitere Information geben, die jemand ohne deine Spezialisierung nicht erhalten hätte.

Auge für Schwachpunkte

Wenn du mit einer 10+ **Schlägst**, kannst du den Grad der verursachten Verletzung um 1 erhöhen, ohne selbst verletzt zu werden.

○ Gerichtsmedizin

Wenn du **eine Leiche untersuchst**, würfle +IN.

* **Bei einer 10+** kannst du 3 der folgenden Fragen stellen.

* **Bei einer 7–9** kannst du 1 Frage stellen, bringst dich aber in Gefahr oder entdeckst etwas Verstörendes:

- ✖ Wie ist diese Person gestorben?
- ✖ Wo ist diese Person gestorben?
- ✖ Wann ist diese Person gestorben?
- ✖ War jemand anderes bei ihr, als diese Person starb?
- ✖ Was wird mir helfen, diese Person zu identifizieren?

○ Chirurgie

Wenn du diesen Spielzug auswählst, erhältst du Chirurgiebesteck und Betäubungsmittel (5 Anwendungen).

Wenn du **jemanden operierst, um eine permanente körperliche Verletzung zu beheben**, würfle +IN.

* **Bei einer 10+** verringerst du den Grad der Verletzung um 1.

* **Bei einer 7–9** ebenfalls, allerdings kann diese bestimmte Verletzung nicht weiter mit Chirurgie behandelt werden. Wähle außerdem 1:

- ✖ Die Person ist für drei Tage handlungsunfähig (kann dabei aber nicht **Ausruhen**).
- ✖ Du verursachst entweder bei dir oder bei der Person eine *permanente leichte* Verletzung.
- ✖ Die Person wird traumatisiert und erleidet eine *mittlere* Geistesstörung.

○ Bakteriologie

Wenn du dich **mindestens ein paar Stunden um eine Person kümmerst, deren Krankheits-symptome noch nicht zurückgehen**, würfle +IN.

* **Bei einer 10+** verringern sich die Symptome, die diese Person maximal erleiden wird, auf 1 Grad unter das normale Maximum.

* **Bei einer 7–9** ebenfalls, aber du musst 1 wählen:

- ✖ Die Person ist für drei Tage handlungsunfähig (kann dabei aber nicht **Ausruhen**).
- ✖ Eine andere Person zieht sich die Krankheit zu (SL entscheidet).

○ Toxikologie

Wenn du **eine Person behandelst, die an einer Vergiftung leidet**, würfle +IN.

* **Bei einer 10+** verringern sich die Symptome, die diese Person maximal erleiden wird, auf 1 Grad unter das normale Maximum.

* **Bei einer 7–9** ebenfalls, aber du musst 1 wählen:

- ✖ Die Person ist für einen Tag handlungsunfähig.
- ✖ Du verbrauchst 1 Anwendung des Erste-Hilfe-Kastens oder der Überlebensausrüstung.
- ✖ Die *leichten* Symptome des Gifts werden *permanent*.

POLIZIST:IN

Du bist „Freund und Helfer“ oder der „strenge Arm des Gesetzes“. Dein Viertel, in dem du jeden Tag auf Streife bist, kennst du in- und auswendig. Mit deiner Uniform kommt Autorität – du kannst Leute verhaften, Unterstützung anfordern und man zeigt dir in den meisten Situationen einen gewissen Respekt.

GESCHWINDIGKEIT ist ein wichtiges Attribut für dich.

Name (wähle 1 oder denke dir selbst einen aus)

USA: Andy Malone, Frank Payne, Sally Miller, Sean O'Brien

Deutschland: Gustav Richter, Otto Zielinski, Regina Ahrens, Frida Schilling

Aussehen (wähle 1 oder denke dir selbst etwas aus)

Blick: entschlossen, treuherzig, munter, raffiniert

Kleidung: günstig, ordentlich, staubig, respektabel

Detail: Lederhandschuhe, Regenmantel, kniehoch Stiefel, Siegelring

Leidenschaft (wähle 1)

- ✱ Niemand, egal wie reich und mächtig er ist, steht über dem Gesetz.
- ✱ Eines Tages wird dieses Viertel wieder sicher sein.
- ✱ Ich werde nicht ausreichend bezahlt – da muss man andere Einnahmequellen finden.

Beziehungen

Ich habe über die Verbrechen von _____ hinweggesehen, weil ich seine/ihre Geschichte kenne.

_____ hat wenig Respekt vor dem Gesetz, also behalte ich ihn/sie im Auge.

_____ kennt eines meiner Geheimnisse, hat es aber noch nicht verraten.

Mitspieler:innen (Figur / Beruf / gespielt von)

Attribute

Verteile frei: +2, +1, +1, 0, -1

Vermögen

Kreuze an: 1+ IN

☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐**Ausrüstung**

- ✘ Uniform
- ✘ Dienstmarke
- ✘ Schlagstock
- ✘ Revolver Kaliber .38
- ✘ Wähle 1: Diebesgut (Wert 4), Handschellen, Schrotflinte (für Spielrunden in Deutschland: Gewehr)
- ✘ _____
- ✘ _____

Verletzungen, Gifte und Krankheiten*leicht**mittel**schwer**kritisch***Geistesstörungen***leicht**mittel**schwer**kritisch***Erfahrungspunkte**

Gib 10 Erfahrungspunkte aus, um ein Attribut um 1 zu erhöhen (max. +2)
oder einen neuen Berufsspielzug zu wählen.

☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Spielzüge zu Beginn

Festnahmerecht

Wenn du **eine tatverdächtige Person festnimmst und befragst**, bist du rechtlich abgesichert. Außerdem kannst du die Androhung einer Festnahme als Druckmittel fürs **Überzeugen** benutzen.

Verstärkung anfordern

Du kannst die Unterstützung deiner Polizeibehörde anfordern. Wenn du **eine Polizeiwache mit der Bitte um sofortige Hilfe kontaktierst**, wird sie so effektiv wie möglich darauf reagieren.

Berufsspielzüge

Streife

Du patrouillierst regelmäßig in einer bestimmten Gegend, die du gut kennst. Wenn du **in deinem Streifenbezirk Nach etwas suchst oder über die Orte und Personen dort Wissen kundtust**, wird bei einer 7+ jemand an dich herantreten und dir weitere Informationen zusätzlich zu dem Ergebnis des Spielzugs geben. Beschreibe diese Person – die SL wird dir dann sagen, was sie weiß.




Polizeiregister

Du hast Zugriff auf das Polizeiregister und kannst aktuelle Ermittlungen und vergangene Fälle nachschlagen. Wenn du **über örtliche Ereignisse Wissen kundtust oder Nach etwas suchst, das mit einem Verbrechen in Verbindung steht**, wird die SL dir bei einer 7+ ein Verbrechen der Vergangenheit nennen, das hilfreiche Erkenntnisse oder Informationen liefert.

Tricks mit dem Schlagstock

Du kannst mit deinem Schlagstock bemerkenswerte Kunststücke vollführen. Wenn du **einen Knüppel nach einem Ziel wirfst**, gilt er für dich einmalig als Fernkampf-Waffe mit der Reichweite *Nah*, sodass du den Spielzug **Schießen** auslösen kannst.

Wenn du **mit einem Knüppel mit einer 10+ Schlägst**, kannst du entweder festlegen, an welcher Stelle du dein Ziel verletzt hast, oder statt einer Verletzung 1 wählen:

-  Du entwaffnest dein Ziel.
-  Du bringst dein Ziel zu Fall.
-  Du beschädigst einen Gegenstand des Ziels.

○ Hand aufhalten

Du erhältst regelmäßige Zahlungen vom organisierten Verbrechen, damit du dich aus den illegalen Geschäften raushältst. Wenn du diesen Spielzug auswählst, beschreibe deine Kontaktperson innerhalb der örtlichen Verbrecherorganisation und wie du die Bezahlung erhältst.

Wenn du **eine Spielsitzung beendest, in der du der örtlichen Verbrecherorganisation keinen Ärger gemacht hast**, entscheide, ob du von deiner Kontaktperson Schmiergeld annimmst. Wenn ja, würfle + IN.

* **Bei einer 10+** gibst deine Kontaktperson dir Bargeld mit Wert 4.

* **Bei einer 7–9** erhältst du Bargeld mit Wert 3 und musst 1 wählen:

- ✱ Die Geschäfte laufen nicht so gut, daher wirst du nächste Spielsitzung kein Schmiergeld erhalten.
- ✱ Deine Kontaktperson möchte, dass du einen gefährlichen Auftrag erledigst.
- ✱ Jemand von den unbestechlichen staatlichen Behörden verdächtigt dich.
- ✱ Statt Bargeld bekommst du *illegale* Gegenstände mit Wert 3.

○ Polizeiwagen

Du hast einen gut motorisierten Streifenwagen zur Verfügung, wenn du ihn brauchst. Wenn du **mit Blaulicht fährst**, werden jene, die sich an das Gesetz halten, dir Platz machen – und alle anderen wissen, dass du kommst.

○ Spezialwaffen

Wenn du sie für deine Arbeit brauchst, hast du Zugang zu mächtigen Waffen. Wenn du **bei deiner Behörde schwere Waffen anforderst**, erhältst du 1 × pro Spielsitzung 1:

- ✱ 1 Maschinenpistole mit Munition
- ✱ 5 Stangen Dynamit
- ✱ 2 Handgranaten

Waffen und unbenutzte Sprengstoffkörper müssen nach Ende des Einsatzes wieder abgegeben werden.

PSYCHOLOG:IN

Du praktizierst in dem sich schnell entwickelnden Fachgebiet der Psychologie und Psychoanalyse und trittst dabei in die Fußstapfen zeitgenössischer Kollegen wie Sigmund Freud oder Carl Jung. Du glaubst, dass es Hoffnung für Menschen mit psychologischen Beschwerden gibt und dass ihre Zukunft nicht darin liegen muss, in einer Anstalt eingesperrt zu werden.

EMPATHIE ist ein wichtiges Attribut für dich.

Name (wähle 1 oder denke dir selbst einen aus)

USA: Thomas Hook, Dr. Jean Gerst, Eugene Baasch, Marjorie South

Deutschland: Dr. Margarete Kilian, Carl Valk, Maximilian Herkenhoff, Erika Glaß

Aussehen (wähle 1 oder denke dir selbst etwas aus)

Blick: durchdringend, geheimnisvoll, mitfühlend, unruhig

Kleidung: bequem, konservativ, makellos, auffällig

Detail: Taschenuhr, Armreif, Monokel, Pfeife

Leidenschaft (wähle 1)

- ✧ Ich werde den kriminellen Verstand durchdringen.
- ✧ Ich werde beweisen, dass es Telepathie und andere mentale Kräfte wirklich gibt.
- ✧ Sogar Personen mit schlimmsten Geistesstörungen können geheilt und rehabilitiert werden.

Beziehungen

_____ scheint instabil zu sein und könnte vielleicht Behandlung brauchen.

_____ hat einen Verwandten, den ich behandeln könnte, aber er/sie erlaubt es nicht.

Ich kenne fünf Personen, denen es sich zuzuhören lohnt, und _____ ist eine davon.

Mitspieler:innen (Figur/Beruf/gespielt von)

Attribute

Verteile frei: +2, +1, +1, 0, -1

 IN

 EM

 WI

 GE

 ST

Vermögen

Kreuze an: 2 + EM

☐ 1

☐ 2

☐ 3

☐ 4

☐ 5

☐ 6

☐ 7

☐ 8

☐ 9

☐ 10

Ausrüstung

✳ Notizbuch und Stift

✳ Betäubungsmittel (5 Anwendungen)

✳ Wähle 1: Psychologische Fachzeitschriften (5 Anwendungen), Zwangsjacke

✳

✳

✳

Verletzungen, Gifte und Krankheiten

leicht

mittel

schwer

kritisch

Geistesstörungen

leicht

mittel

schwer

kritisch

Erfahrungspunkte

Gib 10 Erfahrungspunkte aus, um ein Attribut um 1 zu erhöhen (max. +2)
oder einen neuen Berufsspielzug zu wählen.

☐
☐
☐
☐
☐
☐
☐
☐
☐
☐

Spielzüge zu Beginn

⊗ Verhalten vorhersagen

Wenn du **mit einer 7+ Wahrheit erkennst**, benenne eine NF und *nimm 1 Punkt*, zusätzlich zu den Auswirkungen des Spielzugs. Du kannst jederzeit den *Punkt ausgeben*, um zu fragen: „Was wird er/sie wahrscheinlich als nächstes tun?“

⊗ Geistesstörungen behandeln

Wenn du **eine Person psychologisch betreust, die sich einige Tage lang Ausruht**, würfle + EM.

* **Bei einer 10+** senkst du den Grad einer *temporären* Geistesstörung um 1.
* **Bei einer 7–9** ebenfalls, aber die SL *nimmt 2 Punkte*. Sie kann diese *Punkte ausgeben*, um in dieser oder der nächsten Spielsitzung je 1 zu wählen:

- ✶ Die Person muss sich **Der Angst stellen**, wenn sie an das Trauma erinnert wird.
- ✶ Du erleidest für kurze Zeit Symptome einer *mittleren* Geistesstörung.
- ✶ Falls die Person mit einem ähnlichen Trauma konfrontiert wird, ist der Bedrohungsgrad um 1 erhöht.

Berufsspielzüge

○ Hypnose

Wenn du **eine freiwillige Person hypnotisierst**, würfle + EM.

* **Bei einer 10+** kannst du für diese und die nächste Spielsitzung die Symptome einer ihrer Geistesstörungen (*temporär* oder *permanent*) um 1 Grad senken oder ihr alternativ eine Eingebung in den Kopf setzen, die ihre Reaktion auf eine bestimmte Person oder Situation verändert.

* **Bei einer 7–9** ebenfalls, allerdings nur für die Dauer der laufenden Spielsitzung. Außerdem musst du 1 wählen:

- ✶ Du verursachst eine zusätzliche Eingebung, die im Geheimen von der SL ausgewählt wird.
- ✶ Du deckst ein neues Trauma auf und verursachst damit eine *mittlere* Geistesstörung.
- ✶ Du zwingst die Person, eine ihrer Beziehungen zu ändern.
- ✶ Du musst dich **Der Angst stellen**, die 1 unter dem Bedrohungsgrad der schlimmsten Geistesstörung dieser Person liegt.

○ Fallanalyse

Wenn du **den Ort eines Verbrechens zum ersten Mal untersuchst oder einen detaillierten Bericht über das Verbrechen liest**, erhältst du eine zusätzliche Information, die dir Auskunft darüber geben kann, wann und wo diese Person ein weiteres Verbrechen begehen könnte.

○ Privatpraxis

Du hast eine kleine Praxis. Wenn du **einen Tag in deiner Praxis verbringst und dort NF behandelst**, kannst du 1 × pro Spielsitzung ein Geldkästchen mit Wert 3 oder niedriger ankreuzen oder 1 Punkt nehmen. Du kannst diesen Punkt ausgeben, um aus dem Kreis deiner Patient:innen eine nützliche Information oder Hilfe bei einer einfachen Aufgabe zu erhalten. Beschreibe die helfende Person und ihre Geistesstörung.

○ Elektroschocktherapie

Wenn du diesen Spielzug auswählst, erhältst du ein Gerät, mit dem du die Schockbehandlungen durchführen kannst.

Wenn du **jemanden über einige Tage hinweg täglicher Elektroschocktherapie unterziehst, um eine permanente Geistesstörung zu behandeln**, würfle + 1N.

* **Bei einer 10+** senkst du den Grad der *permanenten* Geistesstörung um 1.

* **Bei einer 7–9** ebenfalls, aber diese bestimmte Störung kann nicht weiter durch Schocktherapie behandelt werden. Außerdem musst du 2 wählen:

- ✖ Die Person verliert die Erinnerung an ein wichtiges Ereignis.
- ✖ Die Person ist für drei Tage handlungsunfähig (kann dabei aber nicht **Ausruhen**).
- ✖ Du verursachst entweder bei dir oder bei der Person eine *permanente leichte* Verletzung.
- ✖ Die Person erleidet eine andere *mittlere* Geistesstörung.

○ Manipulation

Wenn du **mit einer 10+ Wahrheit erkennst**, wähle eine Person aus, die du beobachtet hast. Die SL wird dir sagen, was du über sie herausgefunden hast und als Druckmittel beim **Überzeugen** gegen diese Person einsetzen kannst.

○ Eigene Theorie

Du hast über deine Theorie zu einer spezifischen Verhaltens- oder Geistesstörung publiziert, die inzwischen unter deinem Nachnamen plus -ismus bekannt ist (z. B. Baaschismus). Wenn du diesen Spielzug auswählst, beschreibe deine Theorie und kreuze ein Geldkästchen mit Wert 7 oder niedriger an.

Wenn du **Wahrheit erkennst oder Geistesstörungen behandelst**, erlangst du bei einer 10+ weitere Beweise für deine Theorie und *nimmst 1 Punkt*. Du kannst diesen Punkt ausgeben, bevor du **Wahrheit erkennst oder Geistesstörungen behandelst**, um dein Würfelergebnis so zu behandeln, als ob dir jemand erfolgreich **Geholfen** hätte.

SCHRIFTSTELLER:IN

Du schreibst Romane oder Lyrik, vielleicht auch populärwissenschaftliche Bücher über Okkultismus. Jede neue Begegnung ist für dich eine potenzielle Inspiration für dein nächstes Werk, und jede freie Minute nutzt du zum Schreiben oder Überarbeiten deiner Texte. In gewissen Kreisen hast du es durchaus zu Ruhm gebracht und dein geschickter Umgang mit Worten kann auch in anderen Bereichen hilfreich sein.

EMPATHIE ist ein wichtiges Attribut für dich.

Name (wähle 1 oder denke dir selbst einen aus)

USA: Francis Moran, Mildred Senate, Loraine Einrichs, Raymond Holbrook Jr.

Deutschland: Ludmilla Graf, Bernhard Freiberg, Florentine Behnke-Lauer, Adam Jacobi

Aussehen (wähle 1 oder denke dir selbst etwas aus)

Blick: abwesend, empfindsam, getrieben, neugierig

Kleidung: unmodern, fein, achtlos, praktisch

Detail: Hornbrille, Spazierstock, auffällige Krawatte, Ballonmütze

Leidenschaft (wähle 1)

- ✧ Die wirklich großen Romane entstehen aus echtem Leid und echten Erfahrungen.
- ✧ Ob man durch Schreiben zu Erfolg kommt, hängt von den richtigen Beziehungen ab.
- ✧ Ich möchte den furchterregendsten Roman schreiben, der je verfasst wurde.

Beziehungen

Ich weiß, dass _____ meine Bücher lieben würde.

In meinem nächsten Roman will ich eine Figur auf _____ aufbauen.

_____ ist eine treue Seele und kann gut zuhören.

Mitspieler:innen (Figur/Beruf/gespielt von)

Attribute

Verteile frei: +2, +1, +1, 0, -1

IN EM WI GE ST

Vermögen

Kreuze an: 1+IN

A horizontal row of ten identical circles, each containing a number from 1 to 10 in order from left to right.

Ausrüstung

- ☐ Notizbuch und Füllfederhalter
☐ Schreibmaschine
☐ Wähle 1: Makabres Nachschlagewerk (5 Anwendungen), Fahrrad, Bibliotheksausweis
☐ _____
☐ _____
☐ _____

Verletzungen, Gifte und Krankheiten

leicht

mittel

schwer

kritisch

Geistesstörungen

leicht

mittel

schwer

kritisch

Erfahrungspunkte

Gib 10 Erfahrungspunkte aus, um ein Attribut um 1 zu erhöhen (max. +2) oder einen neuen Berufsspielzug zu wählen.



Spielzüge zu Beginn

⊗ Hauptfigur

Gelegentlich siehst du dich zu mutigen oder leichtsinnigen Handlungen hingerissen, wie sie die Hauptfiguren deiner Geschichten vollbringen. Wenn du **für einen Spielzug auf STÄRKE oder GESCHWINDIGKEIT würfeln musst, um eine andere Person vor Schaden zu bewahren**, kannst du 1 × pro Spielsitzung beschreiben, welcher deiner Hauptfiguren du nacheiferst, und stattdessen auf **EMPATHIE** würfeln. Bei einer 7–9 kannst du das Ergebnis wie eine 10+ behandeln, falls du zusätzlich zu den weiteren Auswirkungen des Zuges eine *leichte* Verletzung in Kauf nimmst.

⊗ Aufmerksames Beobachten

Wenn du dir **Zeit nimmst, andere Personen zu beobachten oder dich mit ihnen zu unterhalten**, darfst du eine der Fragen aus dem Spielzug **Wahrheit erkennen** stellen, ohne diesen dafür durchführen zu müssen. Die SL wird die Frage wahrheitsgemäß beantworten.

Berufsspielzüge

○ Verkaufsschlager

Du hast einen Bestseller geschrieben. Wenn du diesen Spielzug auswählst, erhöhe dein *Vermögen* um 1.

Wenn du **eine Person zu Überzeugen versuchst, die dein Werk zu schätzen weiß**, kannst du ihr als Druckmittel signierte Exemplare, eine Lesung oder eine durch sie inspirierte Figur in deinem nächsten Roman versprechen.

○ Salon

Du besuchst regelmäßig eine literarische Gesprächsrunde. Ihr legt einander eure selbst geschriebenen Werke vor, kritisiert sie und bespricht eine Vielzahl von Themen. Wenn du **über etwas Wissen kundtust, das in der Gruppe diskutiert wurde**, darfst du auf **EMPATHIE** statt auf **INTELLIGENZ** würfeln. Bei einer 7+ wird die SL dir eine zusätzliche nützliche Information mitteilen. Beschreibe dann das Mitglied deines Salons näher, von dem die Information stammt.

○ Darüber habe ich geschrieben

Du hast für deine Erzählungen Tausende Recherchen angestellt. Wenn du **von einem Ort oder einer historischen Person hörst**, kannst du die SL nach etwas Interessantem fragen, das du aus deinen Recherchen über diese Person oder diesen Ort bereits weißt. Beschreibe dann die Geschichte, die aus der Recherche entstanden ist.

○ Refugium

Du kennst einen geheimen Ort, den du aufsuchen kannst, um in Ruhe zu schreiben. Wenn du **wenigstens einen Tag an diesem Ort verbringst**, kannst du 1 × pro Spielsitzung **Ausruhen**. Außerdem kannst du so jene abschütteln, die dich verfolgen.

○ Unheimliche Phantastik

Du hast Kontakte zu einer Zeitschrift, die unheimliche Phantastik verlegt. Wenn du dir **einige Tage Zeit nimmst, um eine Geschichte über ein Ereignis zu verfassen, für das du dich Der Angst stellen musstest**, kannst du diese für Wert 4 verkaufen. Jeder, der diese Geschichte liest und weiß, dass sie auf wahren Begebenheiten beruht, muss sich ebenfalls **Der Angst stellen**, deren Grad 1 unter dem Bedrohungsgrad des realen Ereignisses liegt.

○ Wilde Theorien

Wenn du dir **Zeit nimmst, eine Sammlung von Hinweisen und Informationen auszuwerten, und eine übernatürliche oder unglaubliche Erklärung vorschlägst**, würfle + EM.

* **Bei einer 10+** wird die SL deine Erklärung entweder bestätigen oder verneinen.

* **Bei einer 7–9** wird die SL einen Teil deiner Erklärung bestätigen oder verneinen, oder dir mehr Informationen geben, um deine Theorie weiter auszuarbeiten. Allerdings beschwört deine Theorie dann unerwünschte Aufmerksamkeit herauf.

SPORTLER:IN

Du beherrscht die meisten Sportarten und Leichtathletik-Disziplinen. Ein Sprung oder eine Klettertour, die andere abschrecken würde, stellt für dich kaum eine Herausforderung dar. Und falls deine eigenen körperlichen Fähigkeiten nicht ausreichen, um dein Ziel zu erreichen, kannst du dich immer noch auf dein Team verlassen.

Stärke und **Geschwindigkeit** sind wichtige Attribute für dich.

Name (wähle 1 oder denke dir selbst einen aus)

USA: Milton Door, Johnny Amazing, Becky Bloom, Doralena Mendelova

Deutschland: Lilli Friedländer, Anne Herzog, Roman Dreßler, Paavo „Paule“ Toivonen

Aussehen (wähle 1 oder denke dir selbst etwas aus)

Blick: stur, selbstsicher, aufgeschlossen, scheu

Kleidung: jugendlich, gepflegt, unpassend, figurbetont

Detail: Pullover mit Universitätslogo, Segeltuchschuhe, Fliegeruhr, farbige Sonnenbrille

Leidenschaft (wähle 1)

- ✧ Ich muss immer und überall beweisen, dass ich körperlich überlegen bin.
- ✧ Konkurrenzkampf ist in jeder Situation gut.
- ✧ Nichts ist wichtiger als Freundschaft und der Zusammenhalt im Team.

Beziehungen

Ich muss _____ in seinem/ihrem eigenen Spiel schlagen.

_____ bringt mich dazu, härter an mir zu arbeiten.

Ich glaube, dass _____ unsportlich ist und betrügt.

Mitspieler:innen (Figur/Beruf/gespielt von)

Attribute

Verteile frei: +2, +1, +1, 0, -1

Vermögen

1+ ST oder +GE

Ausrüstung

✱ Wähle 1: Fahrrad, Schmerzmittel (5 Anwendungen)

✱ Wähle 1: Bogen, Schlagring, Baseballschläger, Golfschlägerset

✱ _____

✱ _____

✱ _____

Verletzungen, Gifte und Krankheiten**Geistesstörungen****Erfahrungspunkte**Gib 10 Erfahrungspunkte aus, um ein Attribut um 1 zu erhöhen (max. +2)
oder einen neuen Berufsspielzug zu wählen.

Spielzüge zu Beginn

⊗ Adrenalinrausch

Wenn du **in einer Situation, die athletische Fähigkeiten erfordert, mit einer 7+ Der Gefahr trotzt**, wähle zusätzlich zu den üblichen Auswirkungen des Spielzugs 1:

- ✱ Du kennst einen nützlichen Trick (senke den Bedrohungsgrad für andere).
- ✱ Du beeindruckst das Publikum.
- ✱ Du kannst eine weitere Person heil durch die Gefahr bringen.
- ✱ Du kannst die Auswirkungen abmildern, falls du eine 7–9 gewürfelt hast.

⊗ Endspiel

Wenn du **einen fast unmöglichen Plan hast, der auf deine körperlichen Fähigkeiten setzt**, wird die SL dir 1 × pro Spielsitzung eine Erfolgchance zugestehen. Sie darf aber trotzdem verlangen, dass du wie üblich **Der Gefahr trotzt**.

Berufsspielzüge

○ Sportsgeist

Wenn du **Hilfe brauchst und dich irgendwo befindest, wo du schon einmal an einem Wettkampf teilgenommen hast**, kannst du 1 × pro Spielsitzung zufällig auf alte Teammitglieder oder Konkurrenz treffen oder diese gezielt aufsuchen. Diese Personen werden dir helfen, wenn es ihnen möglich ist.

○ Ruhmreiche Vergangenheit

Du bist berühmt oder warst es wenigstens eine Zeit lang. Wenn du diesen Spielzug auswählst, erzähle, wofür du berühmt bist, und erhöhe dein *Vermögen* um 1.

Wenn du **jemanden zu Überzeugen versuchst, der deine Erfolge kennt**, kannst du deine Berühmtheit als Druckmittel benutzen, indem du dieser Person von einem deiner großen Momente erzählst.

○ Gestählt

Du bist körperlich überdurchschnittlich robust. Wenn du **dich Ausruhst**, kannst du den Grad von zwei körperlichen Verletzungen senken.

Wenn du **eine Krankheit erleidest oder vergiftet wirst**, kannst du 1 × pro Spielsitzung +ST **Der Gefahr trotzen**, um die maximale Gefahr der Krankheit oder des Giftes auf 1 Grad unter das übliche Maximum zu senken.

○ Weiche Birne

Du hast so viele Kopftreffer abbekommen, dass du neue Situationen nicht mehr besonders schnell begreifst. Wenn du diesen Spielzug auswählst und deine **INTELLIGENZ** 1 oder höher ist, senke sie auf 0.

Wenn du **dich Der Angst stellst**, behandle den Bedrohungsgrad so, als sei er um 1 niedriger.

○ Geräteverleih

Wenn du **nach einem Sportgerät mit Wert 7 oder niedriger suchst**, kannst du 1 × pro Spielsitzung auf eine Beziehung zu einer ortsansässigen Bekanntschaft zurückgreifen, um es dir auszuleihen. Erzähle, woher du die Person kennst.

○ Boxen

Du hast besondere Fähigkeiten im Boxsport, Ringen oder in anderen unbewaffneten Kampfkünsten und Nahkampftechniken. Wenn du **unbewaffnet mit einer 10+ Schlägst**, kannst du 1 wählen:

- ✘ Dein Ziel wird durch deinen Schlag kampfunfähig oder bewusstlos.
- ✘ Du entwaffnest dein Ziel.
- ✘ Du entkommst an einen weniger gefährlichen Ort in der Nähe.
- ✘ Du entdeckst eine Schwäche deines Ziels.

WISSENSCHAFTLER:IN

Du könntest eine Universitätsprofessur für Naturwissenschaften innehaben oder in einem geheimen Regierungslabor forschen. Du bist in vielen Pionierbereichen der modernen Wissenschaft bewandert und gebietest über Wunder wie Elektrizität, Radiowellen, Genetik und Mikrobiologie. Neue wissenschaftliche Entdeckungen werden jeden Tag gemacht, warum also nicht von dir?

INTELLIGENZ ist ein wichtiges Attribut für dich.

Name (wähle 1 oder denke dir selbst einen aus)

USA: Dr. Kathleen Glover, Julio Barka, Mamie Fletcher, Prof. William Lawrence

Deutschland: Prof. Peter Hoffmann, Dr. Esther Bloch, János Raabe, Elsa Neuhäusser

Aussehen (wähle 1 oder denke dir selbst etwas aus)

Blick: konzentriert, gehetzt, heiter, herablassend

Kleidung: steif, unordentlich, leger, ansehnlich

Detail: Nickelbrille, Melone, Hörrohr, Aktentasche

Leidenschaft (wähle 1)

- ✧ Es gibt für alles eine rationale Erklärung.
- ✧ Der Weg zur eigenen Macht führt durch die Grenzgebiete der Wissenschaft.
- ✧ Ich muss nur eine einzige große Entdeckung machen.

Beziehungen

_____ ist einer der vernünftigsten Menschen, die ich kenne.

Ich finde es faszinierend, wie _____ einfach an Dinge glauben kann.

_____ hat mich aufgenommen, als ich nirgendwo anders hinkonnte.

Mitspieler:innen (Figur/Beruf/gespielt von)

Attribute

Verteile frei: +2, +1, +1, 0, -1

 IN

 EM

 WI

 GE

 ST

Vermögen

Kreuze an: 1 + IN

☐ 1

☐ 2

☐ 3

☐ 4

☐ 5

☐ 6

☐ 7

☐ 8

☐ 9

☐ 10

Ausrüstung

✘ Laborkittel und Schürze

✘ Notizbuch und Bleistifte

✘ Naturwissenschaftliche Materialien (5 Anwendungen)

✘ Wähle 1: Mikroskop, Radio, Chemiekasten, Teleskop, Kreidetafel

✘ Wähle 1: Laborkittel, Gummischürze, Schutzbrille

✘ _____

✘ _____

Verletzungen, Gifte und Krankheiten

leicht

mittel

schwer

kritisch

Geistesstörungen

leicht

mittel

schwer

kritisch

Erfahrungspunkte

Gib 10 Erfahrungspunkte aus, um ein Attribut um 1 zu erhöhen (max. +2)
oder einen neuen Berufsspielzug zu wählen.

☐
☐
☐
☐
☐
☐
☐
☐
☐
☐

Spielzüge zu Beginn

Experiment

Wenn du dir **einen Tag Zeit nimmst, um ein Experiment durchzuführen, mit dem du ein Wesen, einen Gegenstand oder ein Material untersuchst**, würfle + IN.

* Bei einer **10+** erhältst du 2 nützliche Informationen.

* Bei einer **7–9** erhältst du 1 nützliche Information und musst 1 wählen:

- ✖ Dein Experiment erzürnt oder beschädigt das Versuchsobjekt.
- ✖ Du musst 2 *Anwendungen* deiner naturwissenschaftlichen Materialien verbrauchen.
- ✖ Dein Experiment dauert viel länger als erwartet.

Fachgebiet

Wähle ein naturwissenschaftliches Fachgebiet, wie Physik, Biologie oder Anthropologie.

Wenn du **mit einer 10+ zu einem Thema deines Fachgebiets Wissen kundtust**, nimm 1 Punkt.

Du kannst jederzeit diesen *Punkt ausgeben*, um dich an etwas Nützliches aus deinem Fachgebiet zu erinnern.

Berufsspielzüge

Labor

Du hast ein Labor. Wenn du **ein Wesen, einen Gegenstand oder ein Material für eine Stunde in deinem Labor untersuchst**, kannst du den Spielzug **Experiment** durchführen. Zusätzlich kannst du auf eine Information aus diesem Spielzug verzichten und stattdessen eine der folgenden Fragen über das Versuchsobjekt stellen, die die SL dir wahrheitsgemäß beantwortet:

- ✖ Woher stammt es?
- ✖ Was ist seine Schwäche?
- ✖ Was daran ist gefährlich?
- ✖ Was daran ist nützlich?
- ✖ Gibt es noch mehr davon?

Es muss eine Erklärung dafür geben

Wenn du dich **mit etwas Furchteinflößendem konfrontiert siehst und dich mit einer 7–9 Der Angst stellst**, kannst du anstelle der anderen Ergebnisse auch entscheiden, dir den Schrecken näher anzusehen. Wenn du dies tust, erhältst du eine *leichte* Geistesstörung und eine interessante Information.

○ Prototyp

Du arbeitest für eine große Forschungsorganisation, die zahlreiche interessante neue Geräte entwickelt. Wenn du **Hilfe bei einer bestimmten Aufgabe benötigst**, kannst du dir 1 × pro Spielsitzung ein experimentelles Gerät ausleihen, das dir helfen könnte. Lege fest, wobei du Hilfe brauchst, und die SL wird dir sagen, was für ein Gerät du ausleihen kannst. Alle Prototypen sind *unzuverlässig* und müssen spätestens am Ende der nächsten Spielsitzung wieder zurückgegeben werden.

○ Erfindung

Wenn du **wissenschaftlich-technische Komponenten zu einem neuartigen Apparat zusammensetzt**, würfle +IN. Besprich den erwünschten Effekt zuvor mit der SL.

* **Bei einer 10+** funktioniert dein Apparat für 3 *Anwendungen*.

* **Bei einer 7–9** funktioniert er für eine 1 *Anwendung* und du musst 1 wählen:

- ✶ Das Gerät hat nicht beabsichtigte, gefährliche Nebenwirkungen, die die SL bestimmt.
- ✶ Die Herstellung verbraucht 3 *Anwendungen* deiner naturwissenschaftlichen Materialien.

○ Höhere Mathematik

Wenn du **auf Mathematik zurückgreifst, um Geschöpfe oder Ereignisse zu verstehen, die außerirdisch sind oder aus einer anderen Dimension stammen**, würfle +IN.

* **Bei einer 10+** konstruierst du eine Formel, die die Dinge erklärt, und *nimmst 2 Punkte*.

* **Bei einer 7–9** entwickelst du eine grundsätzliche Theorie und *nimmst 1 Punkt*, aber deine Berechnungen erregen die Aufmerksamkeit von etwas Gefährlichem. Du kannst *Punkte ausgeben*, um je 1 zu wählen:

- ✶ Verzögere das Auftreten einer Kreatur oder eines Ereignisses.
- ✶ Sage vorher, wann das Ereignis oder die Kreatur zum nächsten Mal in Erscheinung treten wird.
- ✶ Halte das Ereignis oder die Kreatur mit deiner **Erfindung** oder deinem **Prototyp** auf.
- ✶ Du musst dich nicht **Der Angst stellen**, wenn es um die Kreatur oder das Ereignis geht.

○ Pseudo-Wissenschaft

Wenn du **versuchst, ein außerirdisches oder übernatürliches Gerät zu bedienen, das auf naturwissenschaftlichen Prinzipien aufgebaut zu sein scheint**, würfle +EM.

* **Bei einer 10+** aktivierst du erfolgreich das Gerät und hast eine Ahnung, wie man es kontrolliert.

* **Bei einer 7–9** aktivierst du das Gerät, musst aber 1 wählen:

- ✶ Du kannst es nicht vollständig kontrollieren und bringst dich oder andere in Gefahr.
- ✶ Das Gerät funktioniert nur für kurze Zeit und ist danach nicht mehr in Gang zu bringen.
- ✶ Das Gerät hat einen ungewöhnlichen Nebeneffekt.
- ✶ Das Bedienen des Geräts erweckt unerwünschte Aufmerksamkeit.

Name (wähle 1 oder denke dir selbst einen aus)

Aussehen

Leidenschaft

Beziehungen

Mitspieler:innen (Figur / Beruf / gespielt von)

Attribute

Verteile frei: +2, +1, +1, 0, -1

IN

EM

WI

GE

ST

Vermögen

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

Ausrüstung













Verletzungen, Gifte und Krankheiten

leicht

mittel

schwer

kritisch

Geistesstörungen

leicht

mittel

schwer

kritisch

Erfahrungspunkte

Gib 10 Erfahrungspunkte aus, um ein Attribut um 1 zu erhöhen (max. +2)
oder einen neuen Berufsspielzug zu wählen.

Spielzüge zu Beginn

 _____

 _____

Berufsspielzüge

 _____

 _____





