

AUFSTIEGSBOGEN

Geschichte 1

- ☐ Erstelle einen 12+-Effekt für einen *Grundspielzug*.



Geschichte 2

- ☐ Bestimme eine *Kenntnis*.



Geschichte 3

- ☐ Füge zwei zusätzliche *Bande* hinzu.



Geschichte 4

- ☐ Erstelle einen 12+-Effekt für einen *Grundspielzug*.



Suche dir zusätzlich nach dem Ende jeder Geschichte eine der folgenden Optionen aus:

- ☐ Erstelle eine *Verbindung*.
☐ Erstelle eine *Verbindung*.

- ☐ Schreibe einen *maßgeschneiderten Spielzug*.
☐ Schreibe einen *maßgeschneiderten Spielzug*.
☐ Erstelle einen 12+-Effekt für einen *Grundspielzug*.

- ☐ Bestimme eine *Kenntnis*.
☐ Verteile deine *Attribute* neu, um darzustellen, wie du dich verändert hast (höchstens +3, mind. -3).

- ☐ Wechsle in der nächsten Spielsitzung das *Motiv*. Übernimm nichts von deinem alten *Motiv*. Mache diesen Wechsel zusammen mit der SL erzählerisch nachvollziehbar.

Geschichte 5

- ☐ Überlasse deinen Charakter der SL und lasse ihn zum Nichtspielercharakter werden. Erstelle dann einen neuen Charakter, der folgendermaßen zum alten Charakter steht:

- ◆ Familienangehöriger,
- ◆ Handelskontakt,
- ◆ Rivale oder
- ◆ andere Beziehung, die zur bisherigen Geschichte passt.

- ☐ In der nächsten Spielsitzung muss etwas passieren, wodurch sich deine Stellung an Bord ändert. Übernimm den Titel einer anderen *Rolle* und ersetze deinen *Sonderspielzug* mit ihrem. Lasse alles andere gleich. Verwende für weitere *Aufstiege* (zusätzlich zu den vorhandenen) einen neuen Aufstiegsbogen. Du darfst deinen Charakter jederzeit an die SL abgeben.

Verbindungsspielzug

Wenn du **dich hilfesuchend an eine bestehende Verbindung wendest**, würfle. Zähle +1 dazu, wenn du sie bisher gut behandelt hast. Zähle weitere +1 hinzu, wenn du dich in der Ortschaft befindest, in der sie wohnt.

Bei Erfolg hilft die gefundene Person dir, so gut wie irgend möglich.

Bei einer 7–9 schuldest du ihr einen Gefallen – oder vielleicht sogar mehrere. Rechne damit, dass sie ihn bald einfordert.

Bei Misserfolg hilft sie dir, aber die SL wählt 1:

- ◆ Sie macht Fehler.
- ◆ Der Gefallen, den sie benötigt, ist größer, als du gedacht hattest.
- ◆ Ihre Taten machen sie zum Ziel deiner Feinde.
- ◆ Sie missbilligt öffentlich deine Bitte.

SPIELZÜGE

Gedanken lesen

Wenn du **in einer angespannten Begegnung jemandes Gedanken lesen willst**, würfle + **VERSTAND**.

Bei einer 10+ stelle 3 Fragen.

Bei einer 7–9 stelle 1 Frage.

- ◆ Sagt dieser Charakter die Wahrheit?
- ◆ Was braucht dieser Charakter am dringendsten?
- ◆ Was hat dieser Charakter vor?
- ◆ Was wünscht sich dieser Charakter, das ich täte?
- ◆ Wie bringe ich deinen Charakter dazu, _____?

Bei Misserfolg verschlimmert die SL die Lage.

Ins Jenseits greifen

Wenn du **das Jenseits erspüren möchtest**, verbinde dich mit den übernatürlichen Mächten, die unter uns walten, und würfle + **JENSEITS**.

Bei Erfolg erzählt dir die SL etwas Neues und Interessantes zur aktuellen Situation. Wenn es nichts weiter zu erfahren gibt, sagt die SL dir das, ohne dass du würfeln musst.

Bei einer 10+ empfängst du Visionen und Wahrheiten.

Bei einer 7–9 empfängst du Bruchstücke und rätselhafte Mysterien.

Bei Misserfolg verschlimmert die SL die Lage.

Helfen oder hindern

Wenn du einem **Spieler, der einen Wurf macht, bei seiner Aktion helfen oder ihn daran hindern willst**, würfle + **BANDE**.

Bei einer 10+ erhält die Person +2 oder -2.

Bei einer 7–9 erhält sie +1 oder -1.

Bei Misserfolg verschlimmert die SL die Lage.

Gewalt ausüben

Wenn du im Kampf Gewalt anwenden willst **oder etwas in deine Gewalt bringst oder in deiner Gewalt behalten willst**, würfle + **KRAFT**.

Bei einer 10+ wähle 3.

Bei einer 7–9 wähle 2.

- ◆ Du bekommst den Gegenstand oder die Situation endgültig in den Griff.
- ◆ Du erleidest nur geringen Schaden (-1 auf erlittenen Schaden).
- ◆ Du verursachst schlimmen Schaden (+2 auf verursachten Schaden).
- ◆ Dein Gegner ist beeindruckt, entsetzt oder verängstigt.

Bei Misserfolg verschlimmert die SL die Lage.

Jemanden einschüchtern

Wenn du **jemanden einschüchtern willst**, würfle + **KRAFT**.

Bei einer 10+ entscheidet die Person, ob sie klein beigt und tut, was du verlangst, oder deine angedrohten Konsequenzen auf sich nehmen will.

Bei einer 7–9 entscheidet die Person sich für eine der folgenden Alternativen, soweit sie kann:

- ◆ Dir vorerst aus dem Weg gehen.
- ◆ Dir etwas geben, das du ihrer Meinung nach haben willst.
- ◆ Dir sagen, was du wissen – oder hören – willst.

Bei Misserfolg verschlimmert die SL die Lage.

Unter Druck handeln

Wenn du **unter Druck handeln, die Wahrheit verbergen oder einer Kraft oder Gewalt standhalten willst**, würfle + **HALTUNG**.

Bei einer 10+ schaffst du es.

Bei einer 7–9 zögerst du, gibst nach oder man kriegt dich klein. Die SL bietet dir eine verringerte Wirkung, harte Bedingung oder die Wahl zwischen zwei Übeln an.

Die Situation einschätzen

Wenn du **eine angespannte Situation einschätzen willst**, würfle + **VERSTAND**.

Bei Erfolg darfst du der SL Fragen stellen. Immer wenn du auf Grundlage einer Antwort der SL handelst, erhältst du +1 auf jeden Wurf, der dazu nötig ist.

Bei einer 10+ stelle 3 Fragen.

Bei einer 7–9 stelle 2 Fragen.

- ◆ Wer oder was ist für mich am ehesten angreifbar?
- ◆ Wer oder was ist die größte Bedrohung?
- ◆ Wonach muss ich Ausschau halten?
- ◆ Wer hat hier das Ruder in der Hand?
- ◆ Was ist hier nicht, wie es scheint?
- ◆ Wie komme ich am besten rein, raus oder vorbei?

Bei Misserfolg verschlimmert die SL die Lage.

Jemanden manipulieren

Wenn du **jemanden manipulieren willst**, sag ihm, was du willst, und würfle + **SCHÖNHEIT**.

Wenn **die Person ein NSC ist**, verlangt sie, dass du ihr zuerst etwas versprichst. Wenn du das Versprechen gibst:

Bei einer 10+ klappt es. Ob du dein Versprechen hältst, liegt bei dir.

Bei einer 7–9 ändert die Person die Bedingungen zu ihren Gunsten oder verlangt erst eine konkrete Zusage.

Bei Misserfolg verschlimmert die SL die Lage.

Wenn **die Person ein SC ist**:

Bei einer 10+ tritt beides ein.

Bei einer 7–9 wähle 1.

- ◆ Wenn die Person das Gewünschte tut, erhält sie +1 auf ihren nächsten Wurf.
- ◆ Wenn sie sich weigert, handelt sie unter Druck.

Bei Misserfolg verschlimmert die SL die Lage.

Name

Vorname: Sebastian, Elias, Avery, Rosalind, Leonora

Nachname: Smith, Cook, Ward

Erscheinung

Geschlecht: Mann, Frau, androgyn

Blick: konzentriert, kalt, ehrlich, verführerisch

Gesicht: aufgeschlossen, angespannt, hager, kindlich

Körper: dünn, muskelbepackt, dick

Kleidung: makellose Marineuniform, gefütterter Überwurf, schlichte Weste

Ausrüstung

- ◆ Kompass
- ◆ Verziertes Schwert
(1 Schaden, Wertvoll, Hand)
- ◆ Paradeuniform (1 Rüstung)
- ◆ Sold eines Kapitäns (wohlhabend)

KAPITÄN

Attribute

Haltung
+ 2

Kraft

Schönheit

Verstand

Jenseits

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

Mein Ruf eilt mir voraus

Wenn du **jemand Wichtiges** triffst, würfle + **HALTUNG**.

Bei Erfolg hat die Person von dir gehört und du darfst sagen, was sie gehört hat.

Bei 10+ erhältst du +1, wenn du mit dieser Person zu tun hast.

Bei Misserfolg hat die Person von dir gehört, aber die SL entscheidet, was.

Schaden



Bande

- ◆ _____ hat dir einmal die Stirn geboten und einen direkten Befehl verweigert.
- ◆ _____ willst du zum Ersten Offizier machen, ob er/sie einverstanden ist oder nicht.
- ◆ _____ ist dir etwas schuldig, weil du ihm/ihr nach der Kerkerhaft eine zweite Chance gegeben hast.
- ◆ _____ ist die einzige Person an Bord, die deine Kajüte von innen gesehen hat.

Name

Vorname: Sam, Rudy, Locke, Edna, Blythe, Kay

Nachname: Robinson, Cooper, Jones

Erscheinung

Geschlecht: Mann, Frau, androgyn

Blick: hart, wach, verächtlich, klar, kummervoll

Gesicht: vornehm, lang, schön, ausdrucksvoll

Körper: muskulös, hochgewachsen, anmutig

Kleidung: praktische Seemannstracht, Umhang im Schottenmuster, enganliegender Wollpullover

Ausrüstung

- ◆ Signalfefe
- ◆ Pistole (2 Schaden, Nah, Nachladen) oder Entersäbel (1 Schaden, Hand)
- ◆ Lederwams (1 Rüstung)
- ◆ Heuer eines Bootsmanns (wohlhabend)

BOOTSMANN

Attribute

Haltung

Kraft

Schönheit
+ 2

Verstand

Jenseits

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

Deine Besatzung

Wenn du **deinen Willen bei der Besatzung durchsetzen willst**, würfle + **SCHÖNHEIT**.

Bei einer 10+ erhältst du alle 3.

Bei einer 7–9 wähle 1.

- ◆ Sie tun, was du verlangst.
- ◆ Sie geben keine Widerrede.
- ◆ Sie machen keine Fehler.

Bei Misserfolg verschlimmert die SL die Lage.

Schaden



Bande

- ◆ Du bist etwas Besseres als _____, und das soll er/sie auch zu spüren bekommen.
- ◆ _____ musst du dauernd aus der Patsche helfen.
- ◆ Mit _____ bist du nachsichtig und gibst ihm/ihr leichte Arbeit.
- ◆ _____ kennt sich mit Schiffen aus, daher respektierst du seine/ihre Fähigkeiten.

Name

Vorname: Xander, Jahn, Lancer, Thorn,
Zara, Selina

Nachname: Marcheford, Grofhurst,
Montague

Erscheinung

Geschlecht: Mann, Frau, androgyn

Blick: fesselnd, hohläugig, schwermütig,
amüsiert, undurchdringlich

Gesicht: ausgezehrt, hinreißend, vernarbt

Körper: muskulös, geschmeidig, gewaltig

Kleidung: lederne Werkzeugweste, ausländische Militäruniform, luftige Kleidung

Ausrüstung

- ◆ Eine spezialangefertigte Feuerwaffe:
Pistole (2 *Schaden*, *Nah*, *Nachladen*) oder
Gewehr (2 *Schaden*, *Fern*, *Nachladen*)
Wähle 2: *Revolver* (- *Nachladen*), prächtig
verziert (+ *Wertvoll*), *Vielseitig* (+ *Nah* oder
+ *Fern*), tödlich (+1 *Schaden*, *Brutal*)
- ◆ Eine spezialangefertigte Handwaffe:
Breitschwert (1 *Schaden*, *Hand*) oder
Langdolch (1 *Schaden*, *Hand*)
Wähle 2: antik (+ *Wertvoll*), flexibel (*Wurf*,
+ *Nah*), tödlich (+1 *Schaden*, *Brutal*)
- ◆ Panzerweste (2 *Rüstung*)
- ◆ Ein Söldnergehalt (*durchschnittlich*)

Name

Vorname: Tobias, Henry, Ulysses,
Pleasance, Elizabeth

Nachname: Williams, Taylor, Brown

Erscheinung

Geschlecht: Mann, Frau, androgyn

Blick: berechnend, bezaubernd,
traurig, verkniffen, lieblich

Gesicht: lebhaft, charmant, füllig,
scharf geschnitten

Körper: schlaksig, straff, gedrungen

Kleidung: extravagante Garderobe,
figurbetonter Gehrock, zweckmäßiger
Reisemantel

Ausrüstung

- ◆ Taschenpistole (2 *Schaden*, *Hand*,
Nachladen)
- ◆ Eine Warenkiste (lege zusammen
mit der SL ihren Inhalt fest)
- ◆ Einkommen eines Händlers
(wähle 1: *mittellos*, *durchschnittlich*,
wohlhabend)

SÖLDNER

Attribute

Haltung	Kraft + 2	Schönheit	Verstand	Jenseits
---------	--------------	-----------	----------	----------

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

Ein echter Profi

Wenn du **im Kampf schlimmen Schaden verursachen willst**, würfle + **KRAFT**.

Bei einer 10+ wähle 2.

Bei einer 7–9 wähle 1.

- ◆ Deine Feinde ziehen sich in sichere Entfernung zurück.
- ◆ Zuschauer oder Feinde werden Geschichten von deinem Können erzählen.
- ◆ Deine Feinde konzentrieren sich ganz auf dich.
- ◆ Deine Feinde bekommen Angst vor dir.

Bei Misserfolg wähle 1, aber die SL verschlimmert die Lage.

Schaden



Bande

- ◆ _____ zahlt dir heimlich eine Zulage für die Erledigung einiger Privataufträge.
- ◆ _____ erinnert dich an dein Kind und du willst, dass er/sie in Sicherheit ist.
- ◆ _____ hat schon einmal an deiner Seite gekämpft, du vertraust ihm/ihr blind.
- ◆ Du hältst _____ für schwach und tyrannisierst ihn/sie, um deinen Willen zu bekommen.

HÄNDLER

Attribute

Haltung	Kraft	Schönheit + 2	Verstand	Jenseits
---------	-------	------------------	----------	----------

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

Geschäftsvorteil

Wenn du **ein Geschäft abschließt, das Tauschhandel beinhaltet**, würfle + **SCHÖNHEIT**.

Bei einer 10+ wähle 2.

Bei einer 7–9 wähle 1.

- ◆ Man gibt dir einen Bonus dazu, um den Handel schmackhafter zu machen.
- ◆ Man verrät dir eine Gratisinformation.
- ◆ Du machst viel Eindruck.

Bei Misserfolg verschlimmert die SL die Lage.

Schaden



Bande

- ◆ _____ hat sich mal als Großabnehmer ausgegeben, um dich aus einer schwierigen Lage zu befreien.
- ◆ Du hältst _____ für die anziehendste Person an Bord.
- ◆ Du findest, dass _____ ein idealer Geschäftspartner wäre.
- ◆ _____ ist ein festgefahrener Dummkopf und du wirst ihm neue Horizonte eröffnen.

Name

Vorname: Tristan, Bart, Tom, Delphi, Rosa, Marina

Nachname: Brook, Reed, Sallow

Erscheinung

Geschlecht: Mann, Frau, androgyn

Blick: ungestüm, funkelnd, träge, geheimnisvoll, argwöhnisch

Gesicht: wettergegerbt, asketisch, ausdrucksvoll, hypnotisch

Körper: knochig, sehnig, massiv

Kleidung: alte Matrosenkluft mit Schiffermütze, ausgefranste Walfängermontur, Hosenträger über abgewetztem Hemd

Ausrüstung

- ◆ Ein Stück alten Plunders
- ◆ Handbeil (1 Schaden, Hand, Wurf, Nah)
- ◆ Derbe Tuchweste (1 Rüstung)
- ◆ Heuer eines Matrosen (wähle 1: mittellos, durchschnittlich)

ALTER SEEBÄR

Attribute

Haltung	Kraft	Schönheit	Verstand	Jenseits
				+ 2

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

Die See spricht

Wenn du **etwas Interessantes aus dem Meer betrachtest oder in der Hand hältst**, würfle + **JENSEITS**.

Bei einer 10+ stellst du 3 Fragen dazu.
Bei einer 7–9 stellst du 1 Frage dazu.

- ◆ Wer hatte es vor mir zuletzt in der Hand?
- ◆ Wer hat es hergestellt?
- ◆ Welche starken Gefühle sind kürzlich in seiner Nähe erlebt worden?
- ◆ Welche Worte sind kürzlich in seiner Nähe gesprochen worden?
- ◆ Was ist kürzlich hiermit gemacht worden?

Bei Misserfolg verschlimmert die SL die Lage.

Schaden



Bande

- ◆ Alles, was _____ über das Meer weiß, hast du ihm/ihr beigebracht.
- ◆ _____ ist zu impulsiv. Seine/Ihre Anwesenheit ist gefährlich.
- ◆ Du weißt, dass _____ ebenfalls nachts die Geräusche hört.
- ◆ Du musstest _____s Eltern versprechen, auf dieser Reise auf ihn/sie aufzupassen.

Name

Vorname: Isaac, Nicholas, Joseph, Cassandra, Violet

Nachname: Spencer, Milner, McCarr

Erscheinung

Geschlecht: Mann, Frau, androgyn

Blick: wässrig, abschätzend, sanft, krähenfüßig, scharf

Gesicht: unschuldig, lebhaft, streng, weise

Körper: pummelig, dünn, stark

Kleidung: ordentlicher Gehrock, mit Tinte bekleckertes Sakko, wetterfester Wollmantel

Ausrüstung

- ◆ Wissenschaftliches Fachbuch zu einem Thema deiner Wahl
- ◆ Robuster Wanderstock (1 Schaden, Hand)
- ◆ Feine Reisekleider
- ◆ Einkommen eines Gelehrten (wähle 1: mittellos, durchschnittlich, wohlhabend)

GELEHRTER

Attribute

Haltung	Kraft	Schönheit	Verstand	Jenseits
			+ 2	

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

Überlisten

Wenn du **jemanden überlisten willst**, erläutere der SL deinen Plan und würfle + **VERSTAND**.

Bei einer 10+ gelingt es.
Bei einer 7–9 gelingt es, du wählst aber 1:

- ◆ Du verlierst etwas Kostbares.
- ◆ Du verrätst deine Prinzipien.
- ◆ Die überlistete Person merkt hinterher, was passiert ist.

Bei Misserfolg gelingt es, geht aber nach hinten los.

Schaden



Bande

- ◆ _____ hält nichts von deinem Forschungsgebiet, du hältst ihn/sie für einen Dummkopf.
- ◆ Ingeheim studierst du _____.
- ◆ Du hast _____ überzeugt, dass du mit Vögeln kommunizieren kannst.
- ◆ _____ macht dir Angst; dir gefällt nicht, wie er/sie dich anschaut.

Name

Vorname: Mason, Jon, Luke, Emma, Olivia, Charlotte

Nachname: Fletcher, Johnson, Hall

Erscheinung

Geschlecht: Mann, Frau, androgyn

Blick: gütig, tanzend, hohläugig, knopfäugig, ruhelos

Gesicht: herzlich, unscheinbar, heiter, kantig

Körper: straff, schlaff, drahtig

Kleidung: taillierter Arztmantel, fleckige Schürze über Alltagskluft, ordentliche Zivilkleidung

Ausrüstung

- ♦ Chirurgenbesteck
- ♦ Messer (1 Schaden, Hand)
- ♦ Arztkittel (1 Rüstung)
- ♦ Gehalt eines Arztes (wähle 1: durchschnittlich, wohlhabend)

SCHIFFSARZT

Attribute

Haltung

Kraft

Schönheit

Verstand
+ 2

Jenseits

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

Das Arzthandwerk

Wenn du **eine verwundete Person mit deinem Chirurgenbesteck behandelst**, würfle + **VERSTAND**.

Bei einer 10+ heilst du ein Schadensfeld.

Bei einer 7–9 heilst du ein Schadensfeld, musst aber mit dem Skalpell

Unter Druck handeln.

Bei Misserfolg kannst du deinen Patienten nicht heilen; er verfällt in einen Halluzinationszustand und muss **Ins Jenseits greifen**.

Schaden



Bande

- ♦ _____ hat mit Hand angelegt, als es drauf ankam, und dir geholfen, ein Leben zu retten.
- ♦ _____ scheint von deinen Fähigkeiten gebührend beeindruckt und du gibst zu gerne vor ihm/ihr an.
- ♦ _____ ist immer an deiner Seite gewesen und hat alles mitangesehen, was du gesehen hast.
- ♦ _____ scheint dir zur Selbstzerstörung verdammt zu sein.

Name

Vorname: Colman, Hammond, Reeve, Elden, Piercy.

Nachname: Dale, Grove, Stone

Erscheinung

Geschlecht: Mann, Frau, androgyn

Blick: zwinkernd, sinnlich, düster, versonnen, adleräugig

Gesicht: hager, gebräunt, ehrlich, gemein

Körper: drahtig, spindeldürr, robust

Kleidung: strapazierfähige Ölzeugjacke, muffiger Jagdanzug, mit einheimischem Schmuck verzierte Kleidung

Ausrüstung

- ♦ Jagdmesser (1 Schaden, Hand)
- ♦ Gewehr (2 Schaden, Fern, Nachladen) oder Schrotflinte (2 Schaden, Nah, Brutal, Nachladen)
- ♦ Jagdbekleidung (2 Rüstung)
- ♦ Einkommen eines Wilderers (durchschnittlich)

WILDERER

Attribute

Haltung

Kraft

Schönheit

Verstand

Jenseits

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

Innerer Kompass

Wenn du **einen bestimmten Ort suchst**, nenne der SL den Ort und würfle + **JENSEITS**.

Bei einer 10+ findest du ihn und wenn du möchtest, bist du dort.

Bei einer 7–9 kennst du den Weg.

Bei Misserfolg verschlimmert die SL die Lage.

Schaden



Bande

- ♦ _____ hat einmal ordentlich Schulden angehäuft und dich die Rechnung begleichen lassen.
- ♦ Du hast mit _____ im Schneesturm eng aneinander geschmiegt eine fragwürdige Nacht verbracht.
- ♦ Mit _____ hast du einmal gemeinsam eine Riesenrobbe gejagt.
- ♦ Du kommst nie vom Weg ab, aber wenn, dann ist _____ der/die Einzige, auf dessen/deren Führung du vertraust.

Name

Vorname: Jacob, Milo, Paddy, Em, Carry, Leah

Nachname: Berry, Fish, Plum, Beer

Erscheinung

Geschlecht: Mann, Frau, androgyn

Blick: vergnügt, unbarmherzig, konzentriert, durchtrieben

Gesicht: kernig, frech, ausdruckslos, schläfrig

Körper: rundlich, wohlgeformt, riesenhaft, gebeugt

Kleidung: fleckig-speckige Schürze, makellos weiße Schürze, heimelig bestickte Schürze

Ausrüstung

- ◆ Fleischerbeil (1 Schaden, Hand)
- ◆ Ein überproportionierter eiserner Kochtopf
- ◆ Ein Geheimvorrat ausgewählter Kräuter und exotischer Gewürze (3 Portionen, fügt +1 zum **stattlichen Mahl** hinzu)
- ◆ Gehalt eines Kochs (durchschnittlich)

SMUTJE

Attribute

Haltung

Kraft
+ 2

Schönheit

Verstand

Jenseits

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

Ein stattliches Mahl

Wenn du **eine große Mahlzeit für alle kochst**, entscheide, ob du entweder ein köstliches Festmahl oder eine Brechreiz erzeugende Katastrophe zubereiten willst. Würfle +**KRAFT**.

Bei einer 10+ wähle 2.

Bei einer 7–9 wähle 1.

- ◆ Alle sind enthemmt und redselig.
- ◆ Alle fühlen sich verpflichtet, sich bei dir für die Bewirtung erkenntlich zu zeigen.
- ◆ Alle sind krank und vorübergehend außer Gefecht gesetzt.
- ◆ Alle erinnern sich kaum noch an das Mahl – nur an die Lebensmittelvergiftung.

Bei Misserfolg wählt die SL 1 und verschlimmert dann die Lage.

Schaden



Bande

- ◆ Bei _____ tust du immer noch eine »besondere Kleinigkeit« ins Essen.
- ◆ Egal, wer offiziell das Sagen hat, du hörst in Wirklichkeit allein auf _____.
- ◆ Wenn du _____ einen Gefallen tust, revanchiert er/sie sich jedes Mal zuverlässig, und zwar doppelt und dreifach.
- ◆ Wenn dich der Jähzorn packt, kann _____ dich immer wieder beruhigen.

Name

Vorname: Connel, Danny, Aleron, Eve, Kirsty, Juliette

Nachname: O'Rourke, MacCallan, Dubois

Erscheinung

Geschlecht: Mann, Frau, androgyn

Blick: getrieben, nervös, eifrig, entschlossen

Gesicht: tapfer, wild, eingefallen, mürrisch

Körper: kränklich, jugendlich, zart

Kleidung: Kapuzenumhang, zu großer Matrosenanzug, fein gearbeitete Seidengewänder

Ausrüstung

- ◆ Fremdländische Klinge (1 Schaden, Hand)
- ◆ Verziertes, seltenes oder wunderschönes Andenken an deine Heimat
- ◆ Genügend Geld für eine Woche Verpflegung und Unterkunft

BLINDER PASSAGIER

Attribute

Haltung
+ 2

Kraft

Schönheit

Verstand

Jenseits

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

Bloß nicht erwischen lassen!

Wenn du **dir die Hände schmutzig machst, um etwas zu erledigen**, würfle +**HALTUNG**.

Bei einer 10+ erhältst du alle 3.

Bei einer 7–9 wähle 2.

- ◆ Du hinterlässt nichts am Tatort.
- ◆ Es gibt keine Tuscheleien oder Gerüchte über deine Beteiligung.
- ◆ Du siehst, hörst oder findest etwas Interessantes.

Bei Misserfolg wirst du von jemandem, der dir vertraut, auf frischer Tat ertappt.

Schaden



Bande

- ◆ _____ hat dir versprochen, dir bei der Flucht aus deinem alten Leben zu helfen. Er/Sie hat als Einzige/r gewusst, dass du dich an Bord geschmuggelt hast.
- ◆ Von _____ hast du schon viel gehört und träumst davon, bei ihm/ihr in die Lehre zu gehen.
- ◆ Du hast Sorge, dass _____ vorhat, dich wieder dorthin zu schicken, wo du herkommst.
- ◆ _____ ist überzeugt, dass du nichts Gutes im Schilde führst, und gibt sich alle Mühe, es zu beweisen.