

# VERWANDT

*Blut ist dicker als Wasser.*

## Besonderes Band

\_\_\_\_\_ gehört zu meiner Verwandtschaft.

Du hast ein zusätzliches *Band*. Frage bei der Charaktererstellung den Namen eines anderen Spielercharakteres in die Leerstelle ein (frage vorher um Erlaubnis). Dieses *Band* darf niemals geändert werden.

Beschreibe deine Verwandtschaft:

- ◆ Was schätzt oder wünscht sich meine Verwandtschaft am meisten?
  - ◆ Was hasst oder fürchtet meine Verwandtschaft am meisten?
  - ◆ Was ist die Schwäche meiner Verwandtschaft?
  - ◆ Was ist die wichtigste Tradition meiner Verwandtschaft?
- Verbinde deine Verwandtschaft mit einem bestimmten *Attribut* und erkläre, warum.

## Ich kenne deine Leute

Wenn dir **jemandes Familie offenbart** wird, würfle +**VERSTAND**.

- Bei einer 10+** kennst du das Geheimnis dieser Familie.
- Bei einer 7-9** kennst du die Schwäche dieser Familie.
- Bei Misserfolg** hat deine Familie beträchtliche Schulden bei dieser Familie.

## Auf Familienart

Wenn du **auf die Art und Weise handelst, für die deine Verwandtschaft bekannt ist**, offenbare den Namen deiner Familie und würfle +**VERBUNDENES ATTRIBUT**.

**Bei Erfolg** wähle 2:

- ◆ Du besitzt das Wissen deiner Verwandtschaft. Frage die SL nach den Überzeugungen deiner Familie zu einer Situation, einem Ort oder einer Person und erhalte +1, wenn du danach handelst.
- ◆ Du besitzt den Einfluss deiner Verwandtschaft. Sprich den Willen deiner Verwandtschaft und gib jedem, der ihm folgt, +1.
- ◆ Du besitzt die Werkzeuge deiner Verwandtschaft. Sag, was deine Verwandtschaft dir gegeben hat, und du erhältst +1, wenn du es das nächste Mal nutzt.
- Bei einer 7-9** wähle außerdem 1:
- ◆ Du setzt die Stellung deiner Verwandtschaft aufs Spiel.
- ◆ Du machst dir deine Verwandtschaft zum Feind.
- ◆ Du offenbarst die Schwäche deiner Verwandtschaft.
- Bei Misserfolg** wiederholst du die Fehler deiner Vorfahren.

# LIEBEND

*Ohne Liebe ist alles nichts.*

## Besonderes Band

Tief in meinem Herzen weiß ich, dass meine wahre Liebe ist.

Du hast ein zusätzliches *Band*. Du darfst es jederzeit ausfüllen. Du darfst am Ende jeder Spielsitzung ändern, mit wem dich dieses *Band* verbindet. Tust du das, löst du den *Spielzug Zerbrochenes Band* aus.

## Ein Opfer für die Liebe

Wenn du **etwas Kostbares im Namen der Liebe opferst**, würfle +**SCHÖNHHEIT**.

**Bei Erfolg** wähle 2:

- ◆ Du beschützt die Person, die du liebst.
- ◆ Dein Opfer lässt deinen Feind an seinen Taten zweifeln.
- ◆ Dein Opfer bietet eine entscheidende Chance.
- ◆ Dein Opfer schenkt deinen Verbündeten Mut, sodass sie +1 auf ihren nächsten Wurf erhalten.
- Bei einer 7-9** wähle zusätzlich noch 1:
- ◆ Du riskierst Verletzungen.
- ◆ Du setzt dich Hass oder Verurteilung aus.
- ◆ Du eskalierst die Lage.
- Bei Misserfolg** wähle trotzdem 1 Erfolgseffekt. Die SL wählt 1 bis 2 der 7-9-Effekte.

## Zerbrochenes Band

Wenn du **die Liebhaber wechselst**, würfle +**SCHÖNHHEIT**.

**Bei einer 10+** nimmt man es dir nicht übel.

**Bei einer 7-9** wählt die Person 1:

- ◆ Ihr Vertrauen in dich ist zerstört.
  - ◆ Sie verachtet deine neue Liebe.
- Bei Misserfolg** will die Person es dir aktiv heimzahlen.

## Prüfe die Wahrhaftigkeit deiner Liebe

(einmal pro Sitzung)

Wenn du **prüfst, ob die Liebe zwischen dir und jemand anderem wahr ist**, würfle +**JENSEITS**.

**Bei einer 10+** ist eure Liebe wahrhaftig, rein und stark. Sie erfüllt dein Herz mit Feuer. Du erhältst +3 auf deinen nächsten Wurf.

**Bei einer 7-9** ist eure Liebe wahrhaftig, aber nichts im Leben ist einfach. Du erhältst +2 auf deinen nächsten Wurf, aber die SL wählt 1:

- ◆ Eure Liebe ist nicht rein. Sie wird von seltsamen Begierden oder Hintergedanken belastet.
- ◆ Eure Liebe ist nicht stark. Reue oder Wut könnten sie verschlingen.

**Bei Misserfolg** trägt deine Liebe ein Geheimnis im Herzen, das dich verletzen wird. Die SL wird im Verlauf der Spielsitzung das wahre Herz deiner Liebe enthüllen.

# FROMM

Wer glaubt, braucht nicht viel.

## Deine Religion

Markiere deine Glaubensrichtung:

- ◆ Protestantisch
- ◆ Katholisch
- ◆ Schottische reformierte Freikirche
- ◆ Nonkonformistisch oder Volksglaube
- ◆ Nichtchristlich

## Besonderes Band

Nachdem du das erste Mal bei einem deiner *Spielzüge Misserfolg* hattest, lasse deinen Charakter jemandem in einer ruhigen Minute sein Versagen erklären und seine tiefsten Gefühle mit dieser Person teilen.

\_\_\_\_\_ ist die einzige Person, der ich von meinen Zweifeln erzählen kann.

## Geistliches Feuer

Wenn du **deinen Glauben verbreitest**, um **viele andere für etwas zu begeistern**, würfle + **SCHÖNHHEIT**.

**Bei Erfolg** sind sie von Feuereifer und Tatendrang erfüllt.

**Bei einer 10+** wähle 3.

**Bei einer 7-9** wähle 2.

- ◆ Sie handeln sofort.
- ◆ Sie interpretieren deine Botschaft nicht falsch.
- ◆ Sie wenden beim Folgen deiner Botschaft keine Gewalt an.
- ◆ Sie verlangen später keine Segen oder Wunder von dir.

**Bei Misserfolg** verschlimmert die SL die Lage.

# VERTRAUT

Jeder hat Geheimnisse.

## Geheimnishüter

Du bist Sammler von Geheimnissen. Du strebst danach, das wahre Gesicht eines Menschen zu erkennen.

Wenn du **jemandes Geheimnis erfährst**, schreibe auf, was es ist und wem es gehört.

Du darfst deine gesammelten Geheimnisse jederzeit eins zu eins ausgeben, um

- ◆ das Ansehen der Person in der Öffentlichkeit zu stärken oder zu verhöhn.

- ◆ jemanden zu entdecken, der sich wünscht, die Person zu zerstören.

- ◆ eine Person oder Sache zu finden, die dieser Person viel Wert ist.

- ◆ (NSC) die Person in einem kritischen Moment in Zugzwang zu bringen oder (SC) +2 zu erhalten, wenn du sie nach dem Würfel hinderst.

- ◆ ihr Fragen zu stellen, als hättest du beim **Gedanken lesen** einen 10+-*Erfolg* gewürfelt.

## Aufrichtige Dankbarkeit

Wenn du **dir auf eigene Kosten janded Dankbarkeit verdienst** (bei NSC wähle 1, bei SC wählt derjenige 1):

- ◆ Er bietet dir etwas Wundersames oder Nützliches an.

- ◆ Er schüttet dir sein Herz aus. Du erfährst ein Geheimnis der Person.

- ◆ Er nimmt dich mit offenen Armen in sein Leben auf. Knüpfe ein neues Band mit der Person.

## Bewahrer des Vertrauens

Wenn du **dich entschließt, jemandes Vertrauen zu ehren**, entferne 2 seiner Geheimnisse und gib ihm zu verstehen, dass er immer auf dich zählen kann.

**Bei NSC** kannst du dich bei Bedarf an ihn wenden und er wird alles stehen und liegen lassen, um dir zu **helfen**.

Du erhältst +1 auf den ersten Wurf, bei dem er dir **hilft**.

**Bei SC** erhältst du +1, um der Person zu **helfen**, und sie erhält +1, um dir zu **helfen**. Du verlierst diesen Vorteil, wenn du Geheimnisse dieser Person aus gibst.

## Intime Einblicke

Wenn du **jemandem im intimen Rahmen begegnest und ihm seine Geheimnisse entlocken willst**, würfle +**SCHÖNHHEIT**.

**Bei Erfolg** hörst du eine Wahrheit, die diese Person verbergen will. Du erfährst eines ihrer Geheimnisse.

**Bei einer 10+** wähle außerdem 3.

**Bei einer 7-9** wähle außerdem 2.

- ◆ Sie ist offener als erwartet. Du erfährst noch ein weiteres Geheimnis.
- ◆ Dein Handeln macht sie nicht misstrauisch.

- ◆ Es kursieren keine Gerüchte über eure Beziehung.

- ◆ Du offenbart selbst keine eigenen Geheimnisse.

**Bei Misserfolg** erfährst du trotzdem ein Geheimnis, doch die Person erkennt dich als das, was du bist. Ob sie es verschweigt, ist ihre Sache.

# GEÄCHTET

Einmal gesündigt, auf ewig Sünder.

## Deine Sünde

Wähle die Sünde, die dich prägt:

- ◆ Eine langfristige Affäre
- ◆ Ein kaltblütiger Mord
- ◆ Ein ketzerischer Glaube
- ◆ Eine Meuterei
- ◆ Das Verraten deiner Arbeitskameraden
- ◆ Sonstiges: \_\_\_\_\_

Wähle den Beweis deiner Sünde, den alle sehen können:

- ◆ Ein Kind
- ◆ Eine Tätowierung
- ◆ Ein Brandmal
- ◆ Eine Narbe
- ◆ Ein/e Geliebte/r
- ◆ Sonstiges: \_\_\_\_\_

## Ich komme allein zurecht

Wenn du **Hilfe ausschlägst und dich allein in die Gefahr begibst**, würfle + **KRAFT**.

- ◆ **Bei Erfolg** ist es wie in alten Zeiten. Wähle 2:
- ◆ Du sicherst dir ein Überraschungselement.
- ◆ Du hast das richtige Werkzeug.
- ◆ Du bist teuflisch fürchtertugend. Solange du dieser Gefahr allein trotzst, erhältst du +1, um **Jemanden einzuschüchtern**.

- ◆ Du bist verdammt gefährlich. Solange du dieser Gefahr allein trotzst, verursachst du +1 Schaden.

**Bei einer 7-9** wähle außerdem noch 1:

- ◆ Dein Leichtsinn bietet deinen Feinden eine günstige Gelegenheit.
- ◆ Dein Leichtsinn löst Misstrauen bei deinen Verbündeten aus.

- ◆ Dein Leichtsinn bringt andere in Gefahr.

**Bei Misserfolg** bringt dich deine Selbstüberschätzung in nachhaltige Schwierigkeiten, aus denen du dich nicht alleine befreien kannst.

# ANDERSARTIG

Nicht alle, die sich Menschen nennen, sind es auch.

## Deine wahre Gestalt

Du bist nicht menschlich.

Entscheide, was du bist:  
Woher kommst du?

- ◆ Aus dem Meer
- ◆ Aus dem Himmel
- ◆ Aus der Erde
- ◆ Von einer anderen Welt
- ◆ Aus der Nachwelt
- ◆ Sonstiges: \_\_\_\_\_

Deine wahre Gestalt ist vor denen in deiner Umgebung verborgen, du wirkst für andere wie ein eigentümlicher Mensch. Suche dir zwei Eigenschaften deiner wahren Gestalt aus:

- ◆ Schuppen und Flossen
- ◆ Bunt gefärbt
- ◆ Sehr klein oder sehr groß
- ◆ Golden oder glänzend
- ◆ Flügel
- ◆ Tierische Körperteile, Merkmale oder Haut
- ◆ Geisterhaft oder körperlos
- ◆ Gesichtlos
- ◆ Sonstiges: \_\_\_\_\_

Du darfst jederzeit deine wahre Gestalt annehmen. Wenn du deine Gestalt annimmst, hast du alle Vorteile ihrer Eigenschaften. Du riskierst allerdings auch, während der Verwandlung oder in deiner wahren Gestalt gesehen zu werden.

## Das bin ich

Wenn du **deine wahre Gestalt offenbarst, um Gefahren zu überwinden oder einen Feind zu überraschen**, würfle + **HALTUNG**

**Bei einer 10+** wähle 3.

**Bei einer 7-9** wähle 2.

- ◆ Die Leute um dich herum zögern.
- ◆ Die Leute um dich herum sind abgelenkt.
- ◆ Eine einzige Handlung lang bist du vor Schaden geschützt.
- ◆ Du entdeckst eine Chance, die deine Gestalt dir verschafft.
- ◆ Du entdeckst einen Weg hinein, hinaus oder vorbei, den niemand außer dir begehen kann.

**Bei Misserfolg** verschlimmert die SL die Lage.

## Andere meiner Art

Wenn du **dich hilfesuchend an weitere**

**Andersartige wie dich wendest**, würfle + **JENSEITIS**.

**Bei Erfolg** kommen sie dir zu Hilfe, aber wähle 1:

- ◆ Sie sind körperlos und nur du kannst sie sehen.
- ◆ Sie manifestieren sich als Teil der Natur.
- ◆ Sie manifestieren sich als Visionen oder Träume im Geist der Anwesenden.
- ◆ Sie erscheinen in monströser Gestalt.

**Bei einer 10+** hinterlassen sie dir außerdem etwas Verwirrendes und Überirdisches.

**Bei Misserfolg** kommen sie nicht, aber dein Flehen erregt Verdacht hinsichtlich deiner wahren Natur.