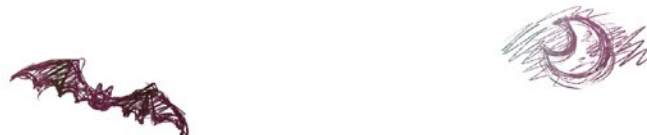




SPIELZÜGE & MASKEN



IMPRESSUM

Amerikanische Ausgabe von Monsterhearts 2

Jackson Tegu und R. K. Mooney gewidmet

Text & Design
Avery Alder

Zusätzliche Texte zum Thema Rassismus
Ciel Sainte-Marie, James Mendez Hodes und Jeeyon Shim

Lektorat
Daniel Wood

Umschlag
Cecilia Reis

Illustrationen
Avery Alder

Mit besonderer Unterstützung von Jackson Tegu

Powered by the Apocalypse World engine, by D. Vincent Baker and Meguey Baker.
With design support from Ross Cowman and Luke Jordan. The new rules for gaining experience borrowed
from *Dungeon World*, by Sage LaTorra and Adam Koebel.
Titles in Yataghan, body in Fontin and Fontin Sans. 2017.

For more visit www.buriedwithoutceremony.com/monsterhearts

Deutsche Ausgabe

Projektleitung & Produktion
System Matters Verlag, Jedamzik und Neugebauer GbR

Redaktion
Friederike Bold

Übersetzung
Murray „Teddy“ Budeus-Murchison, Dyn Quing, Lena Richter

Lektorat
Friederike Bold, Lena Richter

Korrektorat
Serina Steinmann, Maria Hecher, Daniel Neugebauer

Sensitivity Reading
Aşkın-Hayat Doğan

Bildrecherche
Maria Hecher, Daniel Neugebauer

Fotos
Fotos gesammelt und publiziert von <https://unsplash.com>

Illustrationen
Maria Hecher

Cover, Design & Layout der deutschen Ausgabe
Patrick Wittstock

Druck
Vilnius, Litauen (www.standart.lt)

Deutsche Ausgabe von System Matters Verlag mit freundlicher Genehmigung von Avery Alder,
Buried Without Ceremony, 2021.

Copyright © 2017–2021 System Matters Verlag und Buried Without Ceremony

www.system-matters.de | www.buriedwithoutceremony.com
Jedamzik und Neugebauer GbR
Augustastr. 45
45888 Gelsenkirchen



SPIELZÜGE

HEIßMACHEN

Wenn du **eine Person heiß machst**, würfle + **Heiß**.

Bei einer 10+ knüpfst du einen Faden zu dieser Person, und sie wählt eine der untenstehenden Reaktionen aus.

Bei einer 7–9 kannst du entweder einen Faden knüpfen oder die Person wählt eine der folgenden Reaktionen.

- ★ Ich gebe mich dir hin.
- ★ Ich verspreche dir etwas, von dem ich denke, dass du es willst.
- ★ Ich schäme mich und verhalte mich entsprechend unbeholfen.

RUNTERMACHEN

Wenn du **eine Person runtermachst**, würfle + **Kalt**.

Bei einer 10+ wähle eine untenstehende Option.

Bei einer 7–9 wähle ebenfalls eine der untenstehenden Optionen – allerdings kommst du schlecht rüber und erhältst deshalb einen *Zustand*.

- ★ Die Person verliert einen zu dir geknüpften Faden.
- ★ Wenn die Person keinen Faden zu dir hat, knüpfe einen Faden zu der Person.
- ★ Die Person erhält einen Zustand.
- ★ Du erhältst +1 auf deinen nächsten Wurf.

COOL BLEIBEN

Wenn du **cool bleibst und trotz Angst handelst**, benenne, wovor du Angst hast, und würfle + **Kalt**.

Bei einer 10+ bleibst du cool und gewinnst einen Einblick in die Situation: Stelle der Spielleitung eine Frage über die Situation und erhalte +1 auf deinen nächsten Würfelwurf.

Bei einer 7–9 erklärt die Spielleitung, auf welche Art deine Aktionen dich angreifbar machen würden. Du kannst nun entscheiden, ob du dich lieber zurückziehst oder dennoch fortfährst.

AUSTEILEN

Wenn du **austeilst**, würfle + **Reizbar**.

Bei einer 10+ fügst du der Zielperson Schaden zu und diese wird kurzzeitig gestoppt, bevor sie reagieren kann.

Bei einer 7–9 fügst du der Zielperson Schaden zu, musst aber aus den folgenden Möglichkeiten eine auswählen:

- ★ Die Person lernt etwas über deine wahre Natur und knüpft einen Faden zu dir,
- ★ Die Spielleitung entscheidet, wie übel der Schaden tatsächlich ist, oder
- ★ Du wirst zu deinem Dunklen Selbst.

ABHAUEN

Wenn du **abhaust**, würfle + **Reizbar**.

Bei einer 10+ entkommst du an einen sicheren Ort.

Bei einer 7–9 entkommst du, musst aber aus den folgenden Möglichkeiten eine auswählen:

- ★ Du gerätst in etwas Schlimmeres,
- ★ Du verursachst eine große Szene oder
- ★ Du lässt etwas zurück.

IN DEN ABGRUND BLICKEN

Wenn du **in den Abgrund blickst**, benenne, wonach du Ausschau hältst und würfle + **Düster**.

Bei einer 10+ erhältst du klare Visionen und +1 auf deinen nächsten Würfelwurf, der sich mit dieser Vision befasst.

Bei einer 7–9 erhältst du verwirrende und besorgniserregende Visionen, aber du erhältst trotzdem deine Antwort.

AN DEN FÄDEN ZIEHEN

Wenn du **an einem Faden ziehst**, den du zu einer Person geknüpft hast, wähle einen Punkt aus der folgenden Liste:

- ★ Bring sie in Versuchung, zu tun, was du willst,
- ★ Verpasse ihr einen Zustand,
- ★ Addiere +1 zu deinem nächsten Wurf gegen sie oder
- ★ Addiere +1 zu dem Schaden, den du ihr zufügst

WEITERE REGELN

ERFAHRUNG

Wenn du **6 oder weniger würfelst**, erhältst du 1 Erfahrung.

HEILUNG

Wenn du dir **die Zeit nimmst, dich um deine Verletzungen zu kümmern**, kannst du einmal pro Spielsitzung 1 Schaden heilen. Wenn **eine andere Person dabei anwesend ist** und feinfühlig und vertraulich – und vielleicht mit erotischem Subtext – deine Verletzungen versorgt, kannst du 1 weiteren Schaden heilen.

DEM TOD VON DER SCHIPPE SPRINGEN

Wenn **alle 4 Schadensfelder ausgefüllt sind**, stirbt deine Spielfigur.

Um dem Tod von der Schippe zu springen, radiere alle Schadenspunkte aus und wähle:

- ★ Werde zu deinem Dunklen Selbst.
- ★ Durchtrenne alle Fäden, die du zu anderen Personen geknüpft hast.

ZUSTÄNDE

Im Laufe des Spiels erhalten die Spielfiguren Zustände. Wenn du dir den Zustand einer Person während eines Spielzuges zunutze machst, addierst du +1 zu deinem Wurf hinzu.

Ein Zustand verschwindet, wenn die Figur entweder geeignete Maßnahmen ergreift, um ihn loszuwerden, oder wenn das soziale Umfeld ihn nicht mehr als wichtig ansieht.

GANGS

Jede Gang stellt Forderungen an ihre Mitglieder und die Personen, die sie anführen. Wenn sie dir bei einer Aufgabe hilft, kannst du +1 auf deine relevanten Proben addieren. Wenn sie dir bei Gewalttaten zur Seite steht, richtet sie einen zusätzlichen Schadenspunkt an.

SPIELLEITUNG

PRINZIPIEN

- ★ Stürze dich ins Melodrama
- ★ Sprich die Spielenden als ihre Figuren an
- ★ Lass Monster menschlich und Menschen zu Monstern werden.
- ★ Fördere Schubladendenken
- ★ Bring Chaos und Verwirrung in jedes Leben
- ★ Finde den Haken
- ★ Stell provokante Fragen und baue auf den Antworten auf
- ★ Sei Fan der Hauptfiguren
- ★ Behandle die Nebenfiguren wie ein geklautes Auto
- ★ Gib den Nebenfiguren einfache Motivationen, die Unfrieden stiften
- ★ Verzichte ab und zu darauf, Entscheidungen zu treffen

REAKTIONEN

- ★ Bring sie zusammen
- ★ Trenne sie voneinander
- ★ Nenn ihnen die möglichen Konsequenzen und frag, was sie tun
- ★ Füge (begründeten) Schaden zu
- ★ Beschließe drastische Maßnahmen
- ★ Lass ihren Spielzug auf sie zurückfallen
- ★ Zieh die schlimmstmöglichen voreiligen Schlüsse
- ★ Enthülle ein gefährliches Geheimnis gegenüber der falschen Person
- ★ Knüpfe einen Faden zu jemandem
- ★ Lass den Abgrund sprechen
- ★ Löse ihr Dunkles Selbst aus
- ★ Frage auf Schritt und Tritt: „Was tust du?“

Wenn du schon etwas aufgebaut hast und dich die Leute am Tisch wieder erwartungsvoll anschauen, dann ist es Zeit, etwas einzureißen.

Würfelt jemand eine **6 oder weniger**, reiße etwas ein.

NEBENFIGUREN UND FÄDEN

Nebenfiguren können die Fäden auf vier Arten einsetzen:

- ★ Biete einer Hauptfigur einen Erfahrungspunkt an, wenn sie tut, was du möchtest.
- ★ Gib einer Hauptfigur einen Zustand.
- ★ Erhöhe den Schaden, den du anrichtest, um 1.
- ★ Überrasple eine Figur mit einer Reaktion, bei der Aufbauen und Einreißen auf einen Streich stattfinden.

DEINE ROLLE

- ★ Gib den Hauptfiguren ein spannendes Leben.
- ★ Erzähle wilde Geschichten.
- ★ Folge den Regeln.
- ★ Sei aufrichtig.

SPIELMATERIAL ZUSAMMENSTELLEN

SPIELVORBEREITUNGEN

- ★ Drucke die Masken aus, die du brauchst
- ★ Drucke Handouts für die SL und Spickzettel für die Spielenden aus
- ★ Schnappt euch Bleistifte, Radiergummis und sechseitige Würfel (am besten zwei Würfel für jeden Spielenden)
- ★ Erkläre die Grundlagen des Spiels
- ★ Stelle die Spielleitung vor
- ★ Stelle die Sicherheitstechniken vor
- ★ Lest die *Beschreibung* der Masken laut vor
- ★ Sucht euch eure Masken aus
- ★ Wählt eure Merkmale aus
- ★ Entwerft gemeinsam das Setting
- ★ Erkläre das Würfeln und die Spielzüge
- ★ Lest gemeinsam die Spielzüge
- ★ Erkläre, wie Spielszenen funktionieren
- ★ Wählt eure Werte und die ersten Spielzüge aus
- ★ Fertigt einen Sitzplan an
- ★ Erkläre, wie Fäden funktionieren
- ★ Legt die Vorgeschichte fest
- ★ Erkläre Erfahrungspunkte und Weiterentwicklung
- ★ Erkläre, wie das Dunkle Selbst funktioniert
- ★ Los geht's!

DIE ERSTE SPIELSITZUNG

Starte im Klassenraum.

Suche nach Hinweisen darauf, was die Figuren begehren oder welche Spannungen herrschen.

Vielleicht lässt du jemanden verschwinden.

Vielleicht wird eine Party geplant.

Vielleicht forderst du einen Kampf.

AGENDA

Jede Person am Spieltisch (egal ob am physischen oder virtuellen) teilt die gleiche vierteilige Agenda:

GIB DEN HAUPTFIGUREN EIN SPANNENDES LEBEN

Als Spieler*in ist es deine Aufgabe, dich für die Interessen deiner Spielfigur einzusetzen. Allerdings bedeutet dies nicht, dass du deine Figur vor allen Gefahren beschützen sollst. Denn genau das sollst du nicht. Deine Aufgabe ist vielmehr, dafür zu sorgen, dass das Leben deiner Figur spannend bleibt. Es geht darum, herauszufinden, wer sie ist, was sie will und was sie tun muss, um es zu bekommen - auch wenn es sie in Gefahr bringt. Die Figuren können sich nicht weiterentwickeln, wenn die Spielenden nicht ihre Figuren in Schwierigkeiten bringen.

Im Gegensatz zu einigen anderen Rollenspielen hat **Monsterhearts** kein vorgegebenes Finale oder explizites Ziel, das es anzustreben gilt. Du musst selbst entscheiden, was deine Figur erreichen will und dies auf eine Art und Weise verfolgen, die für dich Sinn ergibt. Da der Standardschauplatz die High School ist, gibt es ein paar Ziele, die fast alle verfolgen werden: Das Gesicht wahren, Freundschaften schließen und damit soziale Sicherheit gewinnen, herausfinden, wer dir feindlich gesonnen ist, Einfluss auf andere nehmen, sowie den eigenen Schmerz auf andere abladen. Wenn du noch nicht weißt, wie deine Figur sich definiert, beginne mit diesen Dingen und baue darauf auf. Du wirst wahrscheinlich schnell feststellen, dass du dich dadurch in Situationen begeben hast, die Maßnahmen erfordern – und was deine Figur erreichen will, wird sich wiederum daraus ergeben.

ERZÄHLE WILDE GESCHICHTEN

Das Gespräch, das du mit deinen Mitspielenden führst, erschafft im Zusammenspiel mit den Regeln eine Geschichte, die allein in deinem Kopf nicht hätte existieren können. Während des Spiels spürst du vielleicht den Drang, die Geschichte zu lenken. Du hast einen fantastischen Plan entwickelt, was genau als nächstes passieren könnte. In deinem Kopf ist das Ganze spektakulär. Du müsstest nur bestimmen, was die anderen Mitspielenden tun sollen, die Würfel ein- oder zweimal ignorieren und damit deine Idee durchsetzen. Kurz: Du müsstest die Kontrolle übernehmen.

Das Spiel verliert allerdings seinen Zauber, wenn eine Person versucht, die Kontrolle zu übernehmen. Die Geschichte wird so klein, dass sie nur noch in den Kopf einer einzigen Person passt. Der Rest der Spielenden wird zu Zuschauenden statt Teilnehmenden. Es ist für niemanden ein bereicherndes Erlebnis, wenn eine Person die gemeinschaftliche Erzählung zu ihrer eigenen, privaten Geschichte macht. Also widerstehe diesem Drang. Lass die unordentliche, chaotische Dynamik der Geschichte den Ton angeben. Konzentriere dich darauf, jederzeit auf die anderen Mitspielenden zu reagieren. Erlaube anderen, deine Pläne zu vereiteln oder zu verbessern. Vertraue darauf, dass eine gute Geschichte ohne Kontrolle entsteht. Spiele, um herauszufinden, was als nächstes passiert. Lass dich überraschen.

FOLGE DEN REGELN

Die Würfel sind absichtlich da. Sie sind nicht für die Atmosphäre gedacht oder als Hindernis, das es zu überwinden gilt, bevor man zur eigentlichen Geschichte kommt. Die Regeln für Spielzüge gibt es, weil Einschränkungen zu Kreativität und Zufälle zu unerwarteten Wendungen führen. Du sollst manchmal versagen. Du sollst überrascht werden.

Zum Glück unterbrechen die Regeln dich. Jedes Mal, wenn du die Würfel in die Hand nimmst, lädst du ein wenig von dem wilden Unbekannten in deine Geschichte ein. Du nimmst all die Pläne, die sich in deinem Kopf gebildet haben, all die Erwartungen, die du an diesen Moment geknüpft hast, und setzt sie aufs Spiel. Die Würfel sind absichtlich da. Sie helfen dabei, dass die Geschichte unberechenbar bleibt.

Wenn du etwas sagst, was einen Spielzug auslöst, dann ziehst du es durch. Wenn du die Würfel in die Hand nimmst, lädst du sie ein, alles zu ändern. Sei offen dafür und folge den Regeln.

SEI AUFRICHTIG

Eine geheimnisvolle Atmosphäre aufrecht zu erhalten, kann Spaß machen, aber es ist wichtig, mit den Mitspielenden zu kommunizieren, auch wenn deine Spielfigur ihr Bestes gibt, Geheimnisse zu bewahren. Wenn die Leute nicht wissen, was deine Spielfigur will, was sie versteckt oder wer sie wirklich ist, dann wird es schwierig, diese Spielfigur überhaupt einzubinden. Vergiss nicht, dass es sich um eine gemeinsame Erzählung handelt. Es ist wichtig, die Dinge, die man denkt, auch auszusprechen, damit die Leute auf sie reagieren können. Manchmal bedeutet dies zu sagen: „Meine Figur ist wütend, obwohl sie ihr Bestes tut, um es zu unterdrücken.“ Manchmal bedeutet dies aber auch zu sagen: „Ich glaube, meine Figur ist vor einem Jahr unten beim Bahnhof gestorben, aber bisher weiß niemand, dass sie ein Ghul ist. Sie denken, sie ist immer noch einfach Becky.“ Vertraue deinen Mitspielenden und gib ihnen die Informationen, die sie brauchen, um gemeinsam mit dir eine gute Geschichte zu erzählen.

Kommuniziere auch, was du fühlst und brauchst! Wenn es zu einer Szene kommt, mit der du dich nicht wohl fühlst, hast du jedes Recht, dies auch zu sagen. Es ist zwar wichtig, den Regeln zu folgen, aber es ist ebenso wichtig, sicherzustellen, dass wir uns alle sicher und wohl fühlen, wenn wir spielen.

Hinweis für die Spielleitung: Von dir wird eine andere Art von Aufrichtigkeit benötigt. Wenn du den Spielenden Informationen gibst, sei großzügig und hilfsbereit. Wenn jemandes Schicksal in deinen Händen liegt, sei behutsam. Sei nicht kleinlich. Achte auf die Stärken und Ressourcen jeder Spielfigur und arbeite nicht darauf hin, „Hab dich!“ sagen zu können. Gleichzeitig traue dir selbst zu, echte Konsequenzen einzubringen. Gehe anständig mit diesen Konsequenzen um – gehe den Figuren an die Gurgel, wenn der Moment es erfordert.

PRINZIPIEN DER SL

Prinzipien sind ein Leitfaden für die Entscheidungen, die du während des Spiels triffst. Sie sollen dir helfen, das Genre und die Geschichte zu verwirklichen. Sie sind bewährte Methoden, die du im Hinterkopf behalten solltest, um sie in dein Spiel zu einfließen zu lassen. Gemeinsam mit allen anderen hältst du dich an die vier Punkte der Agenda, deine Prinzipien bauen darauf auf. Sie umzusetzen stellt sicher, dass das Spiel beim Thema bleibt, fesselnd und voller Drama ist.

- ★ Stürze dich ins Melodrama
- ★ Sprich die Spielenden als ihre Figuren an
- ★ Lass Monster menschlich und Menschen zu Monstern werden.
- ★ Fördere Schubladendenken
- ★ Bring Chaos und Verwirrung in jedes Leben
- ★ Finde den Haken
- ★ Stell provokante Fragen und baue auf den Antworten auf
- ★ Sei Fan der Hauptfiguren
- ★ Behandle die Nebenfiguren wie ein geklautes Auto
- ★ Gib den Nebenfiguren einfache Motivationen, die Unfrieden stiften
- ★ Verzichte ab und zu darauf, Entscheidungen zu treffen

STÜRZ DICH INS MELODRAMA

Hülle die Welt in überbordende Düsternis. Wenn eine Szene auf einem Friedhof stattfinden könnte, platziere sie dort. Genauer gesagt, überlege, sie auf dem Friedhof bei Vollmond stattfinden zu lassen, zu lassen und mit einer Beschreibung deiner Vampirkönigin zu eröffnen, die an einen Grabstein gelehnt an ihrer Zigarette zieht. Erlaube dir selbst, melodramatisch und kitschig zu sein.

SPRICH DIE SPIELENDEN ALS IHRE FIGUREN AN

Wenn das Spiel angefangen hat, solltest du die Spielenden mit dem Namen ihrer Figur ansprechen. Das ist nur eine geringfügig andere Formulierung, aber es wird die Erfahrung am Tisch lebendiger machen und sie ermutigen, als ihre Figuren zu denken und zu reagieren. Jede Figur wird mehr sein als nur eine Schachfigur auf dem Spielfeld. Stattdessen werden durch sie all diese melodramatischen, schönen und scheußlichen Teenagerdinge kanalisiert.

LASS MONSTER MENSCHLICH UND MENSCHEN ZU MONSTERN WERDEN

Zu Beginn des Spiels gibt es Menschen und Monster, und dies scheinen zwei verschiedene Gruppen mit klar unterscheidbaren Mitgliedern zu sein. Deine Spielenden werden annehmen, dass die Menschen ihr Leben im Griff haben und dass die erwachsenen Monster boshafte Schädlinge sind. Mach die Sache, wann immer es möglich ist, komplizierter als das. Lass die Monster ab und zu unglaubliche Selbstlosigkeit zeigen, ehe sie wieder in ihren böartigen Zustand zurückfallen. Zeige, wie „gute Menschen“ auch ihre verborgenen und widernatürlichen Seiten haben. Wenn jemand in der Fiktion eine Grenze zieht, denke darüber nach, wie du diese verbiegen und verwischen kannst. Arbeite daran, das in allen Bereichen zu tun: Autorität, Geschlechterrollen und Loyalitäten sind einige Beispiele für interessante Punkte, an denen du herumschrauben kannst.

FÖRDERE SCHUBLADENDENKEN

Ein wesentlicher Teil der Erfahrungen von Teenagern ist der Umgang mit Vorurteilen und Schubladen. Dies ist die Zeit im Leben, in der uns Geschlecht und Geschlechterrolle, Ethnie, Herkunft, Schönheit und Talent auf einmal intensiv bewusst werden. Teenager fühlen sich von diesen Schubladen kontrolliert, in die sie nur halb hineinpassen, und gleichzeitig benutzen sie selbst dieses Schubladendenken, um andere zu verstehen und zu kontrollieren, oder um sich selbst abzugrenzen. Sorge dafür, dass diese Schubladen allgegenwärtig sind. Sorge dafür, dass es wehtut, hineingesteckt zu werden.

BRING CHAOS UND VERWIRRUNG IN JEDES LEBEN

Du musst all diese Figuren spielen – die Mitglieder des Football-Teams, die Erziehungsberechtigten und Geschwister der Monster-Teenager, Lehrer*innen, Bibliothekar*innen und andere. Es ist wichtig daran zu denken, dass diese Figuren nicht einfach abgeschaltet werden oder in den Stand-by-Modus gehen, wenn sie nicht akut in der Handlung auftreten. Sie sind irgendwo und leben ihr Leben. Das heißt, sie vögeln sich durch die Gegend, stehlen einander Geld, stecken ihre Nase in Dinge, die sie nichts angehen, und was Leute sonst noch so machen.

Du musst nicht den Tagesablauf all deiner Figuren durchplanen. Aber frage dich ab und zu, was sie wohl vorhaben. Wenn Jeremy schon seit der letzten Spielsitzung nicht aufgetaucht ist, frag dich, welchen Unfug er angestellt haben könnte. Überrasche deine Spielenden ab und zu, indem du sie daran erinnerst, dass jede Figur, die die Handlung berührt, ein chaotisches und aufregendes Leben hat, auch wenn wir es normalerweise nicht mitbekommen..

FINDE DEN HAKEN

Wenn zwei Personen eine Übereinkunft finden, suche nach Hinweisen, dass diese einseitig, ungleich oder abhängig von Bedingungen ist. Wenn eine deiner Nebenfiguren jemandem ein Geschenk anbietet, dann Sorge dafür, dass damit eine Schuld einhergeht oder daran irgendwas schief ist. Wenn eine Figur wegen etwas glücklich ist, frag dich, wer wegen derselben Sache unglücklich ist. Salinas Beziehung mit Jackson scheint vielleicht glücklich und sicher zu sein, aber Rocko brütet deswegen im Dunkeln vor sich hin. Wie weit würde er gehen, um sie zurückzugewinnen? Finde in jeder Situation diesen Rocko. Dann kannst du deine Fragen und die Auswahl deiner Szenen benutzen, um die Aufmerksamkeit auf den Haken an der Sache zu lenken. Finde heraus, über welche dieser Haken deine Spielenden hinwegsehen können und welche sie zum Handeln zwingen.

STELL PROVOKANTE FRAGEN UND BAUE AUF DEN ANTWORTEN AUF

Stelle jede Menge Fragen. Stelle Fragen, um detaillierte Sinneseindrücke hervorzurufen („Wie riecht es in deinem Zimmer?“). Stelle Fragen um Standpunkte zu enthüllen („Was denkst du denn eigentlich über diese Party im Wald?“). Stelle Fragen, um ein Schlaglicht auf mögliche Entwicklungen der Geschichte zu werfen („Warst du je mit Lorna in der Kiste? Hast du mal drüber nachgedacht?“). Stelle Fragen, um Unsicherheiten und Ängste zu enthüllen („Warum willst du dich nicht nochmal in Jakes Haus schleichen?“). Stelle Fragen, aus denen sich Gründe für die Konflikte ergeben („Er hat dich noch nie mit einem Mädchen gesehen, aber trotzdem nennt Brandon dich immer Lesbe. Warum?“).

Egal, was die Antwort ist: Nimm sie an und baue darauf auf. Ergänze die Antworten der Spielenden mit eigenen Details, und baue ihre Antworten in zukünftige Beschreibungen ein. Wenn eine Antwort spannend und provokativ ist, vielleicht sogar etwas, was das Spiel verändert, dann lass dich darauf ein. Lass deine Spielenden die Geschichte durch ihre Antworten in neue und unerwartete Richtungen lenken. Stelle Fragen in der Hoffnung, dass die Antwort dich überraschen wird. Das ist eine der Methoden, um die Geschichte wild zu halten.

SEI FAN DER HAUPTFIGUREN

Du hast dieselbe Agenda wie alle anderen: Lass das Leben der Hauptfiguren nie langweilig werden. Als Spielleitung bedeutet das oft, Kämpfe und Widrigkeiten in ihr Leben zu bringen. Denk aber daran, dass dein Ziel nicht ist, die Figuren auszubremsen oder irgendeine Art von unausgesprochener Macht über sie auszuüben. Du bringst diese Kämpfe und Widrigkeiten nur ins Spiel, um zu sehen, wie sich die Figuren unter Druck verhalten, wie ihre Fehler und ihre Großartigkeit an die Oberfläche kommen, und um ihre Geschichte zu genießen. Du bist nicht da, um die Figuren zu verhätscheln oder fertigmachen. Du bist da, um ihr größter Fan zu sein.

BEHANDLE DIE NEBENFIGUREN WIE EIN GEKLAUTES AUTO

Sieh es mal so: Zwischen „lass das Leben der Hauptfiguren nie langweilig werden“ und „halte die Geschichte wild“ ist die Hälfte deiner Agenda in diesem Spiel, aufregende, chaotische Entscheidungen zu treffen und zu schauen, was als nächstes passiert. Deine Nebenfiguren sind ein Teil dieses Vorgehens. Handle sie wie ein geklautes Auto auf einer Spritztour. Du steuerst sie in diesem Moment, aber es ist nicht so, dass du sie länger als eine Nacht behalten würdest. Spiele sie furchtlos und lass sie fallen, wenn sie zur Belastung werden. Du musst nicht, wie man so schön sagt, deine Lieblinge töten, aber du musst akzeptieren, dass sie nur zur Unterstützung dienen, immer in Gefahr sind und, ja, sterben können. Akzeptiere das nicht nur – zelebriere es.

GIB DEN NEBENFIGUREN EINFACHE MOTIVATIONEN, DIE UNFRIEDEN STIFTEN

Erschaffe deine Nebenfiguren eindeutig und offensichtlich so, dass die anderen Spielenden genau wissen, wie sie auf sie reagieren können. Gib deinen Figuren offensichtliche Ziele und offensichtliche Mittel, um diese Ziele zu erreichen. Stell sicher, dass ihre Ziele die Hauptfiguren entzweien und in verworrenen Dreiecksbeziehungen gegeneinander ausspielen. Indem du deinen Nebenfiguren klar verständliche Motive gibst, stellst du sicher, dass das Spiel sich nicht darum dreht, ihnen endlos Informationen aus der Nase zu ziehen. Indem du ihnen Ziele gibst, die Unfrieden stiften, sorgst du dafür, dass der Fokus auf den dramatischen Konflikten liegt, die sich zwischen den Hauptfiguren und allen, denen sie in der Welt begegnen, entfalten.

VERZICHTE AB UND ZU DARAUFG, ENTSCHEIDUNGEN ZU TREFFEN

Um die Geschichte wild zu halten, kannst du ab und zu deine Macht, Entscheidungen zu treffen, abgeben. Du tust das bereits, wenn du provokante Fragen stellst und auf den Antworten aufbaust, aber du kannst auch einen Schritt weitergehen. Beispielsweise kannst du die Entscheidungsbefugnis in die Hände einer Nebenfigur legen, indem du fragst: „Meine eigenen Ideen mal beiseite – würde Mr. Bellgrave wirklich ein Kind deswegen von der Schule werfen?“. Du triffst immer noch die Entscheidung, aber aus einem ganz bestimmten Blickwinkel. Du kannst die Entscheidung auch in die Hände einer anderen Person am Tisch legen, indem du z. B. fragst: „Okay, das klingt, als ob du sie ziemlich kräftig schubst. Ihr steht auf einem rutschigen Dach und es regnet. Sie verliert das Gleichgewicht und gerät ins Schwanken, direkt an der Dachkante. Was tust du?“. Wenn die Figuren nicht eingreifen, fällt Becky drei Stockwerke tief. Einfach so.

REAKTIONEN

- ★ Bring sie zusammen
- ★ Trenne sie voneinander
- ★ Nenn ihnen die möglichen Konsequenzen und frag, was sie tun
- ★ Füge (begründeten) Schaden zu
- ★ Beschließe drastische Maßnahmen
- ★ Lass ihren Spielzug auf sie zurückfallen
- ★ Zieh die schlimmstmöglichen voreiligen Schlüsse
- ★ Enthülle ein gefährliches Geheimnis gegenüber der falschen Person
- ★ Knüpfe einen Faden zu jemandem
- ★ Lass den Abgrund sprechen
- ★ Löse ihr Dunkles Selbst aus
- ★ Frage auf Schritt und Tritt: „Was tust du?“

Reaktionen sind das, was passiert, wenn die Spielenden dich erwartungsvoll anschauen und warten, was als nächstes geschieht. Wenn ein Würfelwurf fehlschlägt (also bei 6 oder niedriger) oder eine Figur sich in Gefahr bringt, hast du die Möglichkeit zu reagieren.

Wenn sich die Hauptfiguren sowieso schon an die Kehle gehen und selbst für mitreißendes Drama sorgen, halte dich zurück. Stelle sicher, dass die Agenda des Spiels erfolgreich umgesetzt wird, stelle sicher, dass die Geschichte deinen Prinzipien folgt, und lehne dich ansonsten zurück und genieße die Show. Wenn die Wogen geglättet sind, schau dir deine Liste von Reaktionen an und überlege dir, in welche Richtung du die Geschichte als nächstes schieben willst.

Von dir wird regelmäßig gefordert werden, zu reagieren, und das heißt in der Regel, dass du dir etwas aus der folgenden Liste aussuchst. Lies nicht vor, welche Reaktion du auswählst, sondern lass sie in das Gespräch einfließen, sodass es sich wie eine natürliche Antwort auf eine Äußerung oder eine natürliche Konsequenz auf eine Handlung anfühlt.

Es wird immer wieder einmal vorkommen, dass die Luft raus ist. Die Szene gerät ins Stocken und niemand weiß so richtig, wie es mit der Geschichte weitergehen soll. Unweigerlich werden die Blicke hilfeschend zu dir schweifen. Das ist ein guter Moment, um zu reagieren.

AUFBAUEN UND EINREIßEN

Du wirst die Reaktionen meistens benutzen, um etwas aufzubauen: Bring etwas oder jemanden in Gefahr, mach ein gefährliches Angebot, deute an, dass unmittelbare Gewalt droht oder ernsthafte Konsequenzen im Raum stehen. Wenn du eine Reaktion benutzt, um etwas aufzubauen, dann forderst du die Spielenden auf, zu handeln. Es muss etwas getan oder gesagt werden. Was passiert als nächstes?

Manchmal wirst du die Reaktionen aber auch nutzen, um etwas einzureißen: Die Brücken sind abgebrochen, der Schaden ist verursacht, die Verwüstung wurde angerichtet. Wenn du eine Reaktion einsetzt, um etwas einzureißen, dann zwingst du die Spielenden, sich mit den Konsequenzen dessen, was geschehen ist, auseinanderzusetzen. Eskaliert die Situation noch weiter? Ist die soziale Hierarchie der Teenager wieder hergestellt oder endgültig zerbrochen? Wie kann die Blutung gestillt werden? Was passiert als nächstes?

Stell dir Lily vor, die zurückgewiesene Anführerin der Cheerleader, die Rache geschworen hat. Wenn du ihr eine Schusswaffe in die Hand gibst, baust du etwas auf. Wenn die Kugel in jemandes Schulter landet, reißt du etwas ein.

Wie weißt du also, was du zum jeweiligen Zeitpunkt tun sollst? Die Antwort ist trivial: Du wirst es einfach wissen. Die andere Antwort lautet: Wenn du schon etwas aufgebaut hast und dich die Leute am Tisch wieder erwartungsvoll anschauen, dann ist es Zeit, etwas einzureißen.

BRING SIE ZUSAMMEN

Such dir zwei Spielfiguren aus, die ein großes Problem miteinander haben. Such dir zwei Spielfiguren aus, die Angst voneinander haben. Wähle eine Figur, die einer anderen nachstellt. Such dir irgendeine interessante Kombination von Spielfiguren aus und bring sie zusammen. Bau die Situation so auf, dass keine von beiden einfach elegant da rauskommt. Und dann schau, was passiert.

TRENNE SIE VONEINANDER

Wenn zwei Figuren zusammen an einem Schulprojekt arbeiten, aufgeregt miteinander rummachen oder was auch immer, dann trenne sie voneinander. Vielleicht ruft ein*e Freund*in aus der Notaufnahme an und braucht Hilfe. Vielleicht löst jemand den Feuersalarm aus. Überlege dir, wie du die Spielfiguren trennen kannst, und nutze dann aus, dass sie isoliert sind.

NENN IHNEN DIE MÖGLICHEN KONSEQUENZEN UND FRAG, WAS SIE TUN

Wenn eine der Hauptfiguren etwas will und dabei auf Hindernisse trifft, dann kannst du ihr deutlich machen, was der Preis dafür ist, ihr Ziel zu erreichen. Vielleicht will die Figur mit falschem Ausweis in einen neuen Club und der Türsteher durchschaut ihren Bluff. Er würde sie reinlassen, aber es wird sie etwas kosten: Vielleicht Geld, vielleicht einen Gefallen. Statt eines Preises kannst du ihr auch ein Risiko nennen: Sie kann sich vielleicht durch die Hintertür reinschleichen, aber wenn sie erwischt wird, gibt es Ärger mit der Polizei oder noch Schlimmeres. Wenn du die Szene benutzt, um etwas aufzubauen, dann erkläre den Spielenden die möglichen Konsequenzen, wenn sie ihren Plan durchführen. Wenn du dabei bist, etwas einzureißen, dann sag ihnen, was jetzt von ihnen verlangt wird, während es schon ein bisschen zu spät ist, die Sache abzublasen.

ZIEH DIE SCHLIMMSTMÖGLICHEN VOREILIGEN SCHLÜSSE

Wenn eine deiner Nebenfiguren die Situation nicht vollständig überblicken kann (was die meiste Zeit der Fall sein dürfte), dann lass sie sie voreilig die schlimmstmöglichen Schlüsse ziehen. Wenn Jakes Mutter weiß, dass er nicht zu Hause war, als Bryah ermordet wurde und sie eine Waffe in seinem Zimmer findet, dann ist sie vielleicht überzeugt, dass ihr Sohn ein Mörder ist. Lass sie zu diesem schlimmstmöglichen Schluss kommen und kommuniziere diesen dann klar und deutlich – entweder durch eine kurze Randbemerkung oder indem du eine neue Szene darum aufbaust.

FÜGE (BEGRÜNDETEN) SCHADEN ZU

Sagen wir, dass Rico mitten auf dem Hof steht und eine Person aus der untoten Motorradgang eine Waffe auf ihn gerichtet hält. Rico versucht sich an einem dummen Ausweg und will in Deckung rennen. Er würfelt eine 6. Du hast schon etabliert, dass er Gefahr läuft, angeschossen zu werden, und dass eine Schusswaffe auf diese Entfernung einen Schaden von 2 anrichtet. Und jetzt knallt es. Rico wird mit 2 Punkten Schaden getroffen und eine Kugel durchschlägt die Rückseite seines Oberschenkels, sodass er zu Boden geht und im Matsch liegenbleibt.

BESCHLIEßE DRASTISCHE MAßNAHMEN

Stell dir vor: Jemand aus der Mittelstufe wird tot aufgefunden, seltsame Tiere zeigen sich an der alten Mühle, oder eine neue Droge ist im Umlauf. Die Leute reden über solche Dinge. Du kennst das Sprichwort, dass drastische Situationen auch drastische Maßnahmen erfordern? Führe ab und zu welche ein. Nachsitzen, Platzverweise, Polizeiermittlungen, beschlagnahmte Smartphones, ein Leute von der Zeitung, das aus der Großstadt anrückt, um diese seltsamen Vermisstenfälle näher zu untersuchen, Hetzkampagnen zwischen rivalisierenden Cliquen und Drohungen, die vom Flaggenmast wehen – das sind alles Beispiele dafür, wie die Welt auf das Chaos und das Drama reagieren kann, das von den Hauptfiguren ausgeht.

LASS IHREN SPIELZUG AUF SIE ZURÜCKFALLEN

Oft sorgen die Spielfiguren von ganz allein für Ärger, und das kannst du gut ausnutzen. Sorge dafür, dass ihre Handlungen unerwartete Folgen haben, die sie in ernsthafte Schwierigkeiten bringen. Logan verpasst also der Gang-Anführerin einen Schlag? Die Wucht reißt sie von den Füßen und ihr Kopf schlägt mit einem dumpfen Aufprall auf dem Pflaster auf. Blut ergießt sich über den Boden und sie bewegt sich nicht. Der Rest der Gang sieht fassungslos und wütend aus. Und jetzt?

ENTHÜLLE EIN GEFÄHRLICHES GEHEIMNIS GEGENÜBER DER FALSCHEN PERSON

Manchmal bekommt einfach die ganz falsche Person etwas mit. Wenn sich Jake in einen Werwolf verwandelt und in die Dunkelheit verschwindet, musst du nur beschreiben, wie Sergeant Davis dasteht und ihm zitternd mit großen Augen hinterherschaut. Manchmal schafft es auch die falsche Person, endlich alle Hinweise zusammensetzen. Jakes Mutter zieht vermutlich seit Monaten Fell aus dem Flusensieb, hat die seltsame Unruhe in ihm bemerkt und ihn spätnachts wie einen wilden Hund heulen hören. Früher oder später wird sie merken, was wirklich vor sich geht.

KNÜPFE EINEN FADEN ZU JEMANDEM

Alle Figuren können Fäden in der Hand halten. Wenn eine Hauptfigur einen Teil ihres wahren Wesens enthüllt, ihre Macht preisgibt oder zulässt, dass eine Nebenfigur etwas gegen sie in die Hand bekommt, dann ist das die perfekte Gelegenheit, eine deiner Nebenfiguren einen Faden zu ihnen knüpfen zu lassen. Wenn Jake Roca fragt, ob sie mit ihm zum Frühlingsball geht, und sie ihn abblitzen lässt, dann lass Roca einen Faden zu Jake knüpfen. Sie weiß jetzt, dass er auf sie steht, und das kann sie ausnutzen.

Knüpfe aber keine Fäden zwischen zwei Nebenfiguren. Geknüpfte Fäden müssen immer an wenigstens einer Hauptfigur hängen.

LASS DEN ABGRUND SPRECHEN

Die Spielenden können sich entscheiden, **in den Abgrund zu blicken** und ein Zwiegespräch mit ihm zu führen. Aber manchmal meldet sich der Abgrund von selbst zu Wort, um Zwiesprache zu halten. Der Abgrund ist eine persönliche Angelegenheit und für jede Person anders. Deshalb wird er sich auch für jede Person anders äußern, wenn er zu ihr spricht. Vielleicht wird sie von Stimmen verfolgt. Vielleicht hat sie Fieberträume. Vielleicht tauchen Trugbilder auf und fragen nach einer Tasse Tee.

LÖSE IHR DUNKLES SELBST AUS

Setze diese Möglichkeit sparsam ein und nur dann, wenn die Situation perfekt dafür ist. Sag der betroffenen Figur, was sie durchdrehen lässt, was sie in den dunkelsten Winkel ihres Daseins treibt. Dann lass zu, dass sie ihrem Dunklen Selbst freien Lauf lässt.

FRAGE AUF SCHRITT UND TRITT: „WAS TUST DU?“

Benutze die oben genannten Reaktionen immer, um spannende Situationen zu erschaffen, auf die die anderen reagieren können, und fordere sie dann auf, das zu tun. Bei jeder Reaktion, die du ins Spiel bringst, stelle immer und immer wieder die Frage: „Was tust du?“. Irgendwann wird die Frage allen so in Fleisch und Blut übergegangen sein, dass die Spielenden schon automatisch darauf antworten, ehe du sie überhaupt stellen konntest. Es wird Kettenreaktionen geben und alle werden die Erzählung vorantreiben und die Ideen der anderen als Sprungbrett benutzen. Großartig.

DIE FAE

DIE FAE



Dort am Rande der Welt, jenseits des Schleiers, gibt es Farben, von denen nur wenige Sterbliche je geträumt haben Schönheit, die in der Lage ist, jedes Herz zum Bersten zu bringen. Die Fae leben und träumen an den Rändern dieser Welt. Einen Hauch dieses Zaubers heben sie hinter ihren Ohren auf, nur für den Notfall.

Und die Fae sind nur allzu bereit, diesen Zauber zu teilen. Ihre Großzügigkeit ist sprichwörtlich, und sie wollen zum Ausgleich nur eine Kleinigkeit. Ein Versprechen. Halte dein Wort und dir wird die wahre Schönheit dieser Welt offenbart werden. Bricht du dein Wort, so wirst du die Rache der Fae zu spüren bekommen.

DIE FAE SPIELEN

Bezaubernd, weltfremd, launisch und rachsüchtig. Die Fae verleitet ihre Umgebung dazu, Versprechen abzugeben, und wenn das Versprechen gebrochen wird, nimmt sie magische Rache. Sie kann außerdem mit den ätherischen Kräften jenseits des Schleiers kommunizieren.

Die Auswahlmöglichkeiten bei den Attributen ermöglichen dir, die Fae entweder schön und geheimnisvoll zu spielen (**Heiß** 2 und **Düster** 1) oder unverfroren und fremdartig (**Reizbar** 2 und **Heiß** 1). Mit einem stets niedrigen Wert in **Kalt** neigt sie nicht dazu, besonders entspannt, zynisch oder ironisch zu sein. Egal, ob es um ihre offene Sinnlichkeit oder ihren unumstößlichen Sinn für Gerechtigkeit geht, Aufrichtigkeit ist für die Fae etwas sehr wichtiges.

Wenn du die Fae spielst, haben Versprechen eine große Bedeutung. Nutze den Scharfsinn der Fae und die Faszination, die von ihr ausgeht, um den anderen Spielfiguren Versprechen zu entlocken. Du kannst den anderen einen mechanischen Anreiz bieten, ein Versprechen einzugehen, indem du an den Fäden ziehst, um sie **zu verführen**, oder indem du den Spielzug **Verlockung** einsetzt. Notiere dir immer, welche Versprechen dir die anderen gegeben haben, entweder auf deinem Maskenbogen oder auf einem zusätzlichen Schmierzettel.

Hinter dem Schleier, Lotsin, die Möglichkeit, sich einem **Schwurgericht der Fae** anzuschließen, und Gespräche über die Gerechtigkeit der Fae laden euch förmlich dazu ein, gemeinschaftlich das Wesen der Welt der Fae zu definieren. Um das zu tun, solltest du der Spielleitung Fragen stellen, erwarten, dass dir im Gegenzug Fragen gestellt werden, und dich auf Überraschungen gefasst machen.

MERKMALE

Name: Anders, Aurora, Crow, Gail, Harmony, Iris, Lilith, Ping, Selene, Sienna, Walthus

Aussehen: zierlich, mädchenhaft, hager, mysteriös, zerzaust

Blick: flinker Blick, poetischer Blick, hypnotisierender Blick, lachender Blick, durchdringender Blick

Herkunft: faegeboren, faeblütig, bei der Geburt vertauscht, die Gabe gestohlen, von der Gabe berührt

DEINE VORGESCHICHTE

Du trägst dein Herz auf deiner Zunge. Alle Spielfiguren knüpfen einen Faden zu dir.

Jemand ist von dir fasziniert. Zu dieser Spielfigur knüpfst du zwei Fäden.

FÄDEN

HEIß 2

KALT -1

REIZBAR -1

DÜSTER 1

HEIß 1

KALT -1

REIZBAR 2

DÜSTER -1

Heißmachen

Runtermachen

Austeilen

In den Abgrund blicken

Cool bleiben

Abhauen

DUNKLES SELBST

Alles, was du sagst, wirkt wie ein Versprechen. Alles, was du hörst, scheint ein Versprechen zu sein. Wenn ein Versprechen gebrochen wird, muss der Gerechtigkeit genüge getan werden, sei es durch Blutvergießen oder durch Trickseriei. Die menschlichen Regeln der Gnade gelten für dich nicht. Um deinem Dunklen Selbst zu entkommen, musst du irgendwie die Waagschalen der Gerechtigkeit wieder ins Gleichgewicht bringen.

SCHADEN



WEITERENTWICKLUNG ○○○○○○

- Verbessere eines deiner Attribute um +1.
- Suche dir einen weiteren Spielzug der Fae aus.
- Suche dir einen weiteren Spielzug der Fae aus.
- Suche dir einen Spielzug einer anderen Maske aus.
- Suche dir einen Spielzug einer anderen Maske aus.
- Du gehörst einem Schwurgericht der Fae an.

ZUSTÄNDE

SPIELZÜGE DER FAE

Du erhältst **Feen-Pakt** und einen weiteren Spielzug:

FEEN-PAKT

Wenn jemand ein dir gegebenes Versprechen bricht, knüpfst du einen Faden zu dieser Person. Wenn du an einem Faden ziehst, um Gerechtigkeit für ein gebrochenes Versprechen zu bekommen, darfst du die folgenden Optionen zu **An den Fäden ziehen** hinzufügen:

- ★ Die Person vermasselt etwas relativ einfaches in einem entscheidenden Moment und bekommt, wenn es passend erscheint, 1 Schaden.
- ★ addiere 2 zu deinem Wurf, wenn es um einen Akt der Vergeltung geht.

SCHAMLOS

Du kannst zulassen, dass eine Person einen Faden zu dir knüpft, und im Gegenzug einen Bonus von 3 erhalten, wenn du versuchst, sie **heiß zu machen**.

DIE WILDE JAGD

Wenn du dich auf dein inneres Raubtier besinnst und dich elegant wie eine Katze bewegst oder deine wölfische Gier zum Vorschein kommen lässt, kannst du 1 zu deinem Wurf addieren, um jemanden **heiß zu machen**.

VERLOCKUNG

Jedes Mal, wenn eine Spielfigur dir ein Versprechen macht, bekommt diese Erfahrung. Jedes Mal, wenn eine Spielfigur dir gegenüber ein Versprechen bricht, bekommst du Erfahrung.

LOTSIN

Du kannst gegenüber einer willigen Person An den Fäden ziehen, um sie durch den Schleier ins Reich der Fae führen. Der Zauber wirkt für ein oder zwei Szenen, danach kehrt ihr in die wirkliche Welt zurück.

HINTER DEM SCHLEIER

Blicke in den Abgrund, um eine Audienz mit den Herrschenden der Fae zu bekommen. **Bei einer 10+** verraten dir die Herrschenden der Fae zusätzlich zu den anderen Ergebnissen einen verborgen gebliebenen Faden, den eine andere Person zu jemandem geknüpft hat. Ab sofort hältst du diesen Faden in der Hand.

Bei 7-9 verlangen die Herrschenden der Fae zusätzlich zu den anderen Ergebnissen einen Gefallen von dir.

SEX-SPIELZÜGE

Wenn du nackt mit jemandem zusammen liegst, kannst du die Person um ein Versprechen bitten. Wenn diese Person sich weigert, nimmst du dir von ihr zwei Fäden.

DER GEIST

DER GEIST



Du hattest mal eine Zukunft. Erwachsen werden war stellenweise eine schmerzhaft Angelegenheit, aber wenigstens bist du gewachsen. Jetzt bleibt dir nur noch deine Vergangenheit – unvollendete Angelegenheiten, um die du dich kümmern musst, bevor du diese Welt hinter dir lassen kannst.

Das Leben ist kostbar. Du verstehst das jetzt, wo deines hinter dir liegt. Du möchtest doch nur helfen. Du möchtest doch nur, dass man dich wahrnimmt. Aber manchmal sind es die einfachsten Wünsche, die unerreichbar erscheinen.

Du bist tot, kleiner Geist.

DEN GEIST SPIELEN

Einsam, verletzt, fürsorglich und etwas gruselig. Der Geist hat ein intensives traumatisches Erlebnis hinter sich und sucht jetzt nach Bestätigung und Vertrautheit. Potenziell kann der Geist Heilung und Fürsorge für andere bieten, er neigt aber auch dazu, persönliche und physische Grenzen zu ignorieren.

Mit den beiden Auswahlmöglichkeiten für die Attribute kannst du den Geist entweder kühl und abweisend spielen (**Kalt** 2 und **Düster** 1) oder gruselig und launisch (**Düster** 2 und **Reizbar** 1). Möglicherweise wird dein Geist um Hilfe rufen und dabei die Menschen von sich wegstoßen, die helfen wollen, oder er wird sich selbst ausbrennen beim Versuch, anderen zu helfen.

Zu Spielbeginn ist der Geist dank des niedrigen Wertes in **Heiß** nicht sonderlich erfolgreich dabei, jemanden **heiß zu machen**. Dieses Dilemma liegt im Herzen dieser Maske: wie bekommt der Geist Aufmerksamkeit und emotionale Unterstützung, ohne sozialen Einfluss zu besitzen? Vielleicht hilft der Geist immer und immer wieder in der Hoffnung, dass diese Hilfe irgendwann erwidert wird. Dabei helfen **Hilfreicher Geist** und **Übertragung**. Aber vielleicht ist der Geist auch gemein und boshaft, weil er von Anfang an davon ausgeht, dass er keine Zuneigung verdient hat. **Ungelöstes Trauma** und **Schuldzuweisung** bieten eine gänzlich andere Dynamik und präsentieren einen grausamen und boshaften Geist, der auf jede Person losgeht, die den Geist an das erinnert, was ihm verloren gegangen ist. **Unheimlich** und **Grenzenlos** fügen dem Ganzen noch ein voyeuristisches Element hinzu und ermöglichen es dem Geist, die Grenzen anderer zu ignorieren. Im Zusammenspiel dieser Spielzüge ergeben sich noch eine Vielzahl an anderen Möglichkeiten.

MERKMALE

Name: Alastor, Avira, Catherine, Daniel, Kara, Lenora, Orville, Rufus, Spencer, Tien

Aussehen: Einsam, verängstigt, versteift, fehl am Platz, vor sich hin brütend

Blick: Leerer Blick, schmerzgefüllter Blick, stumpfer Blick, verstörender Blick, durchdringender Blick

Herkunft: Zum Sterben zurückgelassen, kaltblütig ermordet, in einem Wutanfall niedergestreckt, ein tragischer Unfall, ein verwirrender Tod

DEINE VORGESCHICHTE

Eine andere Person weiß, dass du tot bist, und sie weiß, wie du gestorben bist. Sie knüpft zwei Fäden zu dir. Du warst schon mal in jemandes Schlafzimmer, als die Person geschlafen hat. Du knüpfst einen Faden zu ihr.

FÄDEN

HEIß -1

KALT 2

REIZBAR -1

DÜSTER 1

HEIß -1

KALT -1

REIZBAR 1

DÜSTER 2

Heißmachen

Runtermachen

Austeilen

In den Abgrund blicken

Cool bleiben

Abhauen

DUNKLES SELBST

Du wirst unscheinbar und unsichtbar. Niemand sieht dich, niemand spürt dich, niemand hört dich. Du kannst immer noch unbelebte Objekte beeinflussen, aber das ist auch deine einzige Möglichkeit zu kommunizieren. Du kannst deinem Dunklen Selbst entkommen, wenn jemand deine Anwesenheit zur Kenntnis nimmt und diese Person dir zeigt, wie sehr sie dich um sich haben will.

SCHADEN



WEITERENTWICKLUNG ○○○○○○

- Verbessere eines deiner Attribute um +1.
- Suche dir einen weiteren Spielzug des Geistes aus.
- Suche dir einen weiteren Spielzug des Geistes aus.
- Suche dir einen Spielzug einer anderen Maske aus.
- Suche dir einen Spielzug einer anderen Maske aus.
- Du lebst in einem Geisterhaus.

ZUSTÄNDE

SPIELZÜGE DES GEISTS

Du beginnst das Spiel mit **Ungelöstes Trauma** und zwei weiteren Spielzügen:

UNGELÖSTES TRAUMA

Sobald etwas passiert, was dich an dein Ableben erinnert, brichst du zusammen und bekommst den Zustand **Traumatisiert**, falls du ihn nicht bereits hast. Wenn dir jemand dabei hilft diesen Zustand zu überwinden, bekommt ihr beide Erfahrung.

HILFREICHER GEIST

Wenn du jemandem dabei hilfst, einen Zustand zu überwinden, knüpfst du einen Faden zu dieser Person.

ÜBERTRAGUNG

Wenn du einer anderen Person dabei zuhörst, wie sie dir von ihrem Leid berichtet, heilt diese Person 1 Schaden. Danach noch verbleibender Schaden wird auf dich übertragen.

SCHULDZUWEISUNG

So lange du den Zustand **Traumatisiert** hast, darfst du so handeln, als hätten alle anderen Spielfiguren den Zustand **Schuld an meinem Tod**.

SEX-SPIELZÜGE

Wenn du mit jemandem Sex hast, dürft ihr euch eine Frage über die jeweils andere Person stellen. Ihr könnt entscheiden, ob die Figuren sich im Spiel gegenseitig Fragen stellen oder ob ihr als Spielende jeweils eine Frage über eure Figur beantwortet. Die Frage muss direkt und wahrheitsgemäß beantwortet werden.

UNHEIMLICH

Du knüpfst einen Faden zu einer Person, wenn du sie lautlos in einem ihrer intimsten Momente beobachtest, beispielsweise, wenn die Person schläft oder ihr Makeup aufträgt.

GRENZENLOS

Du kannst durch Wände gehen und fliegen.

DER GHUL

DER GHUL



Der Tod hat dich verändert. Er hat dir deine innere Freude genommen, deine Sinne abgestumpft und dich mit einem unendlichen Hunger zurückgelassen. Dieser Hunger ist dein ständiger Begleiter, wie ein Geräusch in deinem Ohr, das anschwillt und immer lauter wird, bis du nichts anderes mehr hören kannst. Beachtest du ihn nicht, wird er die Kontrolle an sich reißen – aber wenn du dem Hunger nachgibst, endet es möglicherweise genauso übel.

Dein neuer Daseinszustand besitzt eine gewisse Schönheit. Deine hagere Silhouette, deine unnatürliche Haltung – irgendwas daran zieht gewisse Leute an. Dein steifes Desinteresse ist verlockend. Aber unter dem abweisenden Auftreten liegt nur eines: der Hunger, der alles verzehrende Hunger.

DEN GHUL SPIELEN

Obsessiv, gefährlich, morbide und still. Der Ghul kämpft ständig gegen seinen unstillbaren Hunger an. Durch die emotionale Distanz, die der Tod mit sich bringt, ist es umso einfacher, schlimme Dinge zu tun, nur damit dieser Hunger gestillt wird. Der Ghul kann ein fleischfressender Zombie sein, oder etwas Subtileres und Selt-sameres.

Durch die beiden verschiedenen Optionen bei den Attributen kann der Ghul entweder als grausame und unberechenbare Figur präsentiert werden (**Reizbar 2** und **Kalt 1**) oder als desillusioniert und unheilvoll (**Kalt 2** und **Düster 1**). Da **Der Hunger** dich dazu zwingt, **cool zu bleiben**, um nicht bei der nächstbesten Gelegenheit zu fressen, spielt dein Wert in **Kalt** eine entscheidende Rolle beim Versuch dich zu beherrschen.

Mit **Aufmerksamer Golem** und **Kameradschaft des Grabes** hast du verschiedene Möglichkeiten, in welche Richtungen der Ghul sich bewegen kann. Bewachst du die anderen, weil du den tiefsitzenden, aber nicht erklärbaren Drang fühlst, auf sie aufpassen zu müssen? Oder schleichst du um sie herum und dienst ihnen, weil du das Gefühl hast, dass dein Tod dir das Gefühl der Unabhängigkeit genommen hat?

Den Gottlosen eine kurze Rast bedeutet, dem Chaos Tür und Tor zu öffnen. Es ist auch eine Einladung für die Spielleitung, dich in den Fokus einer neuen, dramatischen Szene zu setzen. In ein paar Stunden kann vieles passieren.

Dein Sex-Spielzug verlangt von dir, einen neuen Hunger zu kreieren. Das kann alles sein, was dir einfällt, und es wird zusammen mit deinen bestehenden Hungern ein Bestandteil deiner Spielfigur. Sollte der Ghul häufig Sex haben, werden seine Gelüste zunehmend vielseitiger und seltsamer.

MERKMALE

Name: Akuji, Cage, Cole, Georgia, Horace, Iggy, Mara, Morrigan, Silas, Sharona, Victor, Zed

Aussehen: hager, steif, entstellt, losgelöst, zerrüttet

Blick: leerer Blick, stiller Blick, berechnender Blick, harter Blick, hungriger Blick

Herkunft: wiederbelebt, zusammengesetzt, gestört, abgelehnt, gesandt

DEINE VORGESCHICHTE

Jemand hat dich daran erinnert, was Liebe bedeutet, obwohl du dachtest, diese Fähigkeit im Tod verloren zu haben. Diese Person knüpft einen Faden zu dir.

Hat jemand gesehen, wie du gestorben bist? Wenn dem so ist, knüpft ihr jeweils zwei Fäden zueinander.

FÄDEN

HEIß -1

KALT 1

REIZBAR 2

DÜSTER -1

HEIß -1

KALT 2

REIZBAR -1

DÜSTER 1

Heißmachen

Runtermachen

Austeilen

In den Abgrund blicken

Cool bleiben

Abhauen

DUNKLES SELBST

Der in dir schlummernde Hunger wird stärker. Du kannst dich auf nichts anderes konzentrieren als auf das Bedürfnis zu fressen. Zusätzlich zu deinen seltsamen Gelüsten spürst du etwas anderes. Eine Art Ur-Hunger, der alle anderen Begierden in sich vereint. Fleisch, Blut, Essenz. Du entkommst deinem Dunklen Selbst, nachdem du dich deinen Bedürfnissen über alle Maßen hingeegeben hast, oder nachdem du lange genug ausgesperrt worden bist, um deine Selbstbeherrschung wieder zurück zu erlangen.

SCHADEN



WEITERENTWICKLUNG ○○○○○○

- Verbessere eines deiner Attribute um +1.
- Suche dir einen weiteren Spielzug des Ghuls aus.
- Suche dir einen weiteren Spielzug des Ghuls aus.
- Suche dir einen Spielzug einer anderen Maske aus.
- Suche dir einen Spielzug einer anderen Maske aus.
- Du bist Teil einer Verwegenen Bande.

ZUSTÄNDE

SPIELZÜGE DES GHULS

Du beginnst mit **Der Hunger** und zwei weiteren Spielzügen:

DER HUNGER

Dich erfüllt ein Hunger nach (wähle einen Hunger aus): Furcht, Macht, Tand, Nervenkitzel.

Wenn du dich unüberlegt deinem Hunger hingibst, addierst du 1 zu allen Würfelergebnissen. Wenn du die Möglichkeit ignorieren willst, dich deinem Hunger hinzugeben, musst du **cool bleiben** würfeln.

WONACH ES DER RECHTEN HAND VERLANGT

Dein Körper kann sich an viele Geschichten erinnern und es verlangt ihn nach vielen Dingen. Wähle einen weiteren Hunger.

SÄTTIGUNG

Wähle eins aus, wenn du deinen Hunger stillst:

- ★ Heile 1 Schaden
- ★ Nimm 1 Erfahrung
- ★ Addiere +1 auf deinen nächsten Wurf

DEN GOTTLOSEN EINE KURZE RAST

Wenn du stirbst, sitze es aus. Ein paar Stunden später wachst du vollkommen genesen wieder auf.

AUFMERKSAMER GOLEM

Wenn du eine andere Person beschützt, ohne dass diese es mitbekommt, erhältst du Erfahrung.

SEX-SPIELZÜGE

Wenn du mit jemandem Sex hast, entwickelst du einen neuen Hunger.

DAS ENDE

Du kannst dich an jedes Detail deines Todes erinnern. Wenn du jemandem davon erzählst, erhält diese Person den Zustand **Morbid**, und du würfelst mit **Kalt**, um die Person **heiß zu machen**.

KAMERADSCHAFT DES GRABES

Wenn du **in den Abgrund blickst**, teilt der Abgrund seinen Hunger mit dir. Behandle diesen Hunger, als sei es dein eigener, bis du ihn befriedigt hast, und nimm dir dann dafür Erfahrung.

DIE HEXE



DIE HEXE

Jede verschenkte Haarsträhne, jeder flüchtige Blick, jedes Briefchen, das heimlich während der Geschichtsstunde weitergereicht wird, stellt eine Einladung dar. Eine Einladung, um in jemandes Kopf herumszuspielen. Nicht, dass es bei der Hexerei wirklich darum geht, mit anderen zu spielen. Aber wenn man das eine oder das andere über Magie weiß, fällt einem erst auf, wie leicht sich die Welt beeinflussen lässt.

Du bist natürlich eine gute Hexe. Du kannst dich zurückhalten. Eine gute Hexe übersieht all diese Einladungen, und denkt natürlich nicht darüber nach, wie süß Rache und Kontrolle sein können. Eine gute Hexe steht über solchen Dingen. Zumindest die meiste Zeit.

DIE HEXE SPIELEN

Brütend, rachsüchtig, geheimnisvoll und okkult. Die Hexe wartet ab, fällt schweigend ihr Urteil über andere und wartet, bis sich eine Gelegenheit für magische Rache und Unheil bietet.

Wenn du dir die beiden Alternativen bei den Attributen der Hexe, anschaust, dann siehst du, dass sie dazu neigt, entweder boshaft und berechnend (**Kalt 2** und **Düster 1**) oder verführerisch, aber gruselig (**Heiß 1** und **Düster 2**) zu sein. Egal, welchem Pfad sie folgt, die Hexe muss geduldig sein, um den Höhepunkt ihrer Macht zu erreichen. Solange sie nicht bereit ist, in fremden Zungen zu sprechen, während ihre Augen von einem rötlichen Nebel erfüllt werden, ist sie aufgrund ihres niedrigen Wertes in **Reizbar** nicht so gut darin, auf unerwartete Bedrohungen zu reagieren.

Am besten behältst du den Überblick über Fäden und die speziellen Verbindungen der Hexe wenn du unterschiedliche Zeichen verwendest. Da Kreise bereits für Fäden vorgeschlagen wurden, würden sich für die **magischen Unterpfande** Dreiecke, Pentagramme oder kleine Sterne anbieten. Du solltest dir auch notieren, um welche Gegenstände es sich dabei handelt, entweder auf deinem Maskenbogen oder auf einem zusätzlichen Schmierzettel.

Wenn eine Spielfigur mit einer anderen Maske den Spielzug **Fluch wirken** einsetzt, ohne auch den Spielzug **Magisches Unterpfund** zu nehmen, kann die Hexe einen Fluch nur wirken, indem sie dem Opfer dabei in die Augen schaut und in fremden Zungen spricht – nicht gerade die unauffälligste Methode.

MERKMALE

Name: Abrielle, Annalee, Cordelia, Darius, Evelyn, Gerard, Lucca, Merrill, Sabrina, Vanessa

Aussehen: geschmeidig, zurückhaltend, neckisch, exzentrisch, akribisch

Blick: berechnender Blick, süffisanter Blick, verspielter Blick, grausamer Blick, wissender Blick

Herkunft: Oma hat es mir gezeigt, erwacht, heidnische Initiation, sehr belesen, tumblr.com.

DEINE VORGESCHICHTE

Du beginnst das Spiel mit zwei magischen Unterpfanden. Lege fest, was für Objekte das sind und wem sie gehören.

Jemand hat dich dabei erwischt, wie du die Sachen von Freund*innen durchwühlt hast, hat dich aber nicht verraten. Diese Person knüpft einen Faden zu dir.

FÄDEN

HEIß -1

KALT 2

REIZBAR -1

DÜSTER 1

HEIß 1

KALT -1

REIZBAR -1

DÜSTER 2

Heißmachen

Runtermachen
Cool bleiben

Austeilen
Abhauen

In den Abgrund blicken

DUNKLES SELBST

Die Zeit für Geduld und Subtilität ist vorbei. Du bist einfach zu mächtig, um dich noch weiter auf ihre Spielchen einzulassen. Du verfluchst alle, die dir dumm kommen. Deine Flüche haben unerwartete Nebenwirkungen und sind effektiver, als es dir lieb ist. Um deinem Dunklen Selbst zu entkommen, musst du mit der Person, die du am meisten verletzt hast, Frieden schließen.

SCHADEN



WEITERENTWICKLUNG ○○○○○○

- Verbessere eines deiner Attribute um +1.
- Suche dir einen weiteren Spielzug der Hexe aus.
- Du lernst alle noch nicht gewählten Flüche.
- Erschaffe einen neuen Fluch.
- Suche dir einen Spielzug einer anderen Maske aus.
- Suche dir einen Spielzug einer anderen Maske aus.
- Du gehörst einem Hexenzirkel an.

ZUSTÄNDE

SPIELZÜGE DER HEXE

Du beginnst das Spiel mit **Magisches Unterpfand** und **Fluch wirken**:

MAGISCHES UNTERPFAND

Deine Macht basiert auf magischen Unterpfanden – Gegenstände mit persönlicher Bedeutung, die du anderen weggenommen hast. Ein magisches Unterpfand gilt als Faden.

FLUCH WIRKEN

Du kannst Flüche wirken. Wähle zwei Flüche aus. Um sie zu wirken, musst du entweder während eines geheimen Rituals ein magisches Unterpfand ausgeben oder dem Blick des Ziels begegnen und in fremden Zungen sprechen. Danach würfelst du mit **Düster**. Bei einer 10+ gelingt der Fluch und kann problemlos wieder aufgehoben werden. Bei 7-9 gelingt der Fluch, aber du musst einen der folgenden Punkte auswählen:

- ★ Du erleidest Schaden beim Aussprechen.
- ★ Der Fluch hat seltsame Nebenwirkungen.
- ★ Dein Dunkles Selbst wird ausgelöst.

GRENZÜBERSCHREITENDE MAGIE

Verletzt ein Ritual die moralischen oder sexuellen Standards deiner Gemeinschaft, erhältst du 1 zu deinem Würfelwurf bei **Fluch wirken**.

ZUFLUCHT

Du hast einen geheimen Ort, an dem du deine Magie wirkst. Du erhältst 1 auf alle Würfe, die du an diesem Ort durchführst.

SEX-SPIELZÜGE

Nimm dir nach dem Sex ein magisches Unterpfand von der Person, mit der du Sex hattest. Sie weiß davon und hat damit kein Problem.

FLÜCHE

Wähle zwei:

VERWELKEN

Der verfluchten Person fallen alle Haare aus, sie verliert ihre Zähne, sie bekommt unerwartet und besonders schmerzhaft ihre Regel, oder ihre Haut wird gelblich, fleckig und kränklich. Egal, was es ist, es ist auf jeden Fall unangenehm.

BEFRIEDET

Diese Person kann anderen keinen körperlichen Schaden zufügen.

LÜGENGELÄUT

Jedes Mal, wenn diese Person versucht zu lügen oder zu betrügen, hört sie ein durchdringendes Klingeln. Größere Lügen zwingen sie oftmals auf die Knie oder lassen sie orientierungslos zurück. Wirklich schlimme Lügen können Schaden oder sogar einen Hirnschlag verursachen.

BETRACHTEN

Du versetzt dich in einen tiefen Schlaf und kannst die Welt dann durch die Augen der verfluchten Person betrachten. Du kannst die Reaktionen und Eindrücke der Person zu dem Gesehenen fühlen.

ILLUSIONEN

Wähle eines: Schlangen und Käfer, teuflische Gesichter, falsche Propehezeiungen, nicht vorhandene Untertöne und Bedeutungen. Die verfluchte Person sieht das Gewählte überall. Du hast keine Kontrolle über die tatsächlichen Illusionen oder Manifestationen.

DAS MIMIKRY

DAS MIMIKRY

Sie wollten etwas aus dem Nichts heraus erschaffen. Ob es ihnen gelungen ist, ist noch nicht ganz sicher, schließlich gibt es eine ganze Menge Grauzone zwischen „Etwas“ und „Nichts“.



Du bist lebendig, aber du bist nicht echt. Du hast keine Seele. Du hast keine Kindheits-erinnerungen, weil du keine Kindheit hattest. Du hast keine Eltern, du wurdest erschaffen. Und die, die dich erschaffen haben vergessen, dir einen Platz in dieser Welt zu geben.

DAS MIMIKRY SPIELEN

Unsicher, instabil, leicht zu beeindrucken und völlig verloren. Das Mimikry hat keine Vergangenheit und versucht verzweifelt, sich eine Zukunft vorzustellen. Es befindet sich mitten in einer existenziellen Krise und da es nicht ganz menschlich ist, kann es nur von denen um sich herum Antworten erhoffen.

Mit der Attributsauswahl, die zur Verfügung steht, tendiert das Mimikry entweder in Richtung wunderschönes Rätsel (**Heiß** 1 und **Düster** 2) oder unberechenbar und eigenbrötlerisch (**Reizbar** 2 und **Düster** 1). Das **Kalt**-Attribut des Mimikry ist eher niedrig, womit es für diese Figur schwierig wird, sich den eigenen Ängsten oder anderen Figuren zu stellen.

Das Mimikry sehnt sich nach einer Identität und es klammert sich an jede Art der Zuschreibung, von der es hofft, dass es daraus ein Selbstbild für sich erschaffen kann. Darum setzen sich so viele Spielzüge dieser Figur mit Zuständen auseinander.

Wenn du **Seltsame Eindrücke** einsetzt, kannst du jeden Maskenspielzug auf dem passenden Maskenbogen nutzen. Du bist dabei nicht auf die Spielzüge beschränkt, die für die Spielfigur ausgewählt wurden. Wenn du auf diese Weise vorübergehend einen Spielzug bekommst, schränkt das die andere Spielfigur nicht in der Nutzung dieses Spielzugs ein.

Wenn das Mimikry mit mehr als einer Person gleichzeitig Sex hat, muss jede Person ihre Gefühle aufschreiben, und alle offenbaren diese gleichzeitig. Wenn das Mimikry die Antwort mit mehreren Spielfiguren teilt, bekommen sie alle Erfahrung.

MERKMALE

Name: Adam, Baby, Bryce, Dorothy, Eva, Franklin, January, Max, Nix, Raymond, Summer

Aussehen: tadellos, heruntergekommen, verängstigt, unerfahren, ernst

Blick: ausweichender Blick, seelenloser Blick, weit geöffneter Blick, leerer Blick, verzweifelter Blick

Herkunft: durch einen Wunsch entstanden, Ergebnis eines fehlgeschlagenen Experiments, war einst ein Spielzeug, ohne Erinnerungen, eine Maschine

DEINE VORGESCHICHTE

Du richtest dein Sozialverhalten an einer anderen Person aus und weißt deshalb viel über sie. Du knüpfst zwei Fäden zu ihr. Jemand hat deine erfundene Vergangenheit durchschaut und erkannt, dass alles nur Lügen sind. Diese Person knüpft zwei Fäden zu dir.

FÄDEN

HEIß 1	KALT -1	REIZBAR -1	DÜSTER 2
HEIß -1	KALT -1	REIZBAR 2	DÜSTER 1
Heißmachen	Runtermachen Cool bleiben	Austeilen Abhauen	In den Abgrund blicken

DUNKLES SELBST

Dein Körper ist ein Gefängnis. Du gehörst nicht in diesen Körper. Du musst dafür sorgen, dass er zu Schaden kommt und Schmerzen erleidet, so wie er dich leiden lässt. Es muss einen Weg geben, dich daraus zu befreien. Du musst die finden, die dich geschaffen haben und sie für das, was sie dir angetan haben, zur Rechenschaft ziehen. Um deinem Dunklen Selbst zu entkommen, musst du dir bewusst machen, dass jemand anders sich eingesperrter fühlt als du.

SCHADEN



WEITERENTWICKLUNG ○○○○○○

- Verbessere eines deiner Attribute um +1.
- Suche dir einen weiteren Spielzug des Mimikrys aus.
- Suche dir einen weiteren Spielzug des Mimikrys aus.
- Suche dir einen Spielzug einer anderen Maske aus.
- Suche dir einen Spielzug einer anderen Maske aus.
- Du entdeckst, dass du Mimikry-Geschwister hast.

ZUSTÄNDE

SPIELZÜGE DES MIMIKRYS

Wähle zwei:

BESSER ALS NICHTS

Wenn du einen Zustand bekommst, erhältst du Erfahrung.

EINE LEERE LEINWAND

Wenn du etwas tust, was einen deiner Zustände verkörpert und wodurch der Zustand dein Selbstbild verändert, dann streiche den Zustand durch und addiere 1 zu deinem Würfelergebnis.

STRENG DICH MEHR AN

Wenn du Mist baust, schreibe dir einen passenden Zustand auf und addiere 1 zu deinem nächsten Würfelwurf.

FÄLSCHUNG

Addiere 1 zu jedem Würfelwurf, bei dem es darum geht, jemanden zu belügen.

METAMORPHOSE

Wenn **in den Abgrund blickst** und 7+ würfelst, wird dir der Abgrund auch zeigen, was du werden musst. Du kannst dauerhaft zwei deiner Attribute vertauschen.

SEX-SPIELZÜGE

Wenn du mit jemandem Sex hast, schreiben beide Spielende auf, ob der Sex verwirrend oder angenehm für ihre Spielfigur war, ohne es zu verraten. Beide decken dann ihre Antwort auf. Wenn beide die gleiche Antwort haben erhalten beide Figuren Erfahrung.

SELTSAME EINDRÜCKE

Wenn eine Hauptfigur dich verletzt oder dir hilft, dich zu erholen, kannst du sie mit offenen Augen beobachten. Wenn du das tust, kannst du vorübergehend einen der Maskenspielzüge dieser Figur auf deinem Maskenbogen notieren. Er verschwindet wieder, sobald du ihn benutzt.



DIE QUEEN

Du bist eine der ganz besonderen. Eine überlegene Schönheit. Dir steht mehr zu als dem Rest dieser heruntergekommenen Welt. Du verdienst es, von allen verehrt und begehrt zu werden.

Es geht nicht nur darum, dass du besser bist als sie. Es geht darum, dass du sie zu etwas Besserem machst. Stärker, schöner, zu etwas Ganzem. Ohne dich wären sie nichts.

DIE QUEEN

Beliebt, gefährlich, gehässig und dominant. Die Queen hat eine starke Clique, die als ihre Gang dient. Loyalität und Dominanz sind entscheidend, wenn die Queen ihre Macht behalten will, aber alle innerhalb der Clique haben eigene Bedürfnisse und Gelüste, die es zu beachten gilt.

Die Queen kann je nach gewählten Attributen entweder begehrenswert und dominant (**Heiß** 2 und **Kalt** 1) oder gnadenlos und verschlossen (**Kalt** 1 und **Düster** 1) sein. Egal, welche Option gewählt wird, die Queen ist nicht sehr gut darin, sich selbst die Hände schmutzig zu machen – mit einem eher niedrigen Wert in **Reizbar** muss sie sich darauf verlassen, dass andere ihre Schlachten schlagen werden und versuchen, in Sicherheit zu bleiben.

Je nachdem, welche Herkunft und welche Spielzüge du wählst, kann die Queen ein ganz normaler Teenager oder ein bizarres Grauen von jenseits der Sterne sein. Du hast bei dieser Maske mehr als bei allen anderen Kontrolle darüber, wie menschlich oder wie übernatürlich deine Spielfigur sein soll. Bist du die herrschsüchtige Anführerin der Cheerleader oder die Königin eines außerirdischen Schwarms, der die Erde mit ihrem Nachwuchs überziehen will?

DIE QUEEN

MERKMALE

Name: Burton, Brittany, Cordelia, Drake, Jacqueline, Kimball, Raymond, Reyes, Varun, Veronica

Aussehen: umwerfend, dominant, unterkühlt, neurotisch, gesprächig

Blick: berechnender Blick, fesselnder Blick, trüber Blick, abwesender Blick, netter Blick

Herkunft: am beliebtesten, am gefährlichsten, führt einen Kult, Ansteckungs-herd, Erstgeborenes des Schwarmgeistes

DEINE VORGESCHICHTE

Benenne drei Nebenfiguren, die zu deiner Gang gehören. Du knüpfst jeweils einen Faden zu ihnen.

Es gibt eine Person, die du bedrohlich findest. Du knüpfst einen Faden zu ihr, und sie zu dir.

FÄDEN

HEIß 2	KALT 1	REIZBAR -1	DÜSTER -1
HEIß -1	KALT 2	REIZBAR -1	DÜSTER 1
Heißmachen	Runtermachen Cool bleiben	Austeilen Abhauen	In den Abgrund blicken

DUNKLES SELBST

Sie haben dich enttäuscht. Mal wieder. Der ganze Schlamassel ist doch deren Schuld, warum solltest du unter den Konsequenzen ihrer Dummheit leiden? Du solltest ein Exempel an ihnen statuieren – ein grausames und gnadenloses Exempel. Du entkommst deinem Dunklen Selbst, wenn du einen Teil deiner Macht an eine andere Person abgibst, die es eher verdient hat, oder wenn du eine unschuldige Person vernichtet hast, um deine Macht zu beweisen.

SCHADEN

WEITERENTWICKLUNG ○○○○○○

- Verbessere eines deiner Attribute um +1.
- Suche dir einen weiteren Spielzug der Queen aus.
- Suche dir einen weiteren Spielzug der Queen aus.
- Suche dir einen Spielzug einer anderen Maske aus.
- Suche dir einen Spielzug einer anderen Maske aus.
- Wähle nochmal **Die Clique** und beschreibe eine weitere Gang.

ZUSTÄNDE

SPIELZÜGE DER QUEEN

Du erhältst **Die Clique** und einen weiteren Spielzug:

DIE CLIQUE

Du stehst an der Spitze der härtesten, coolsten und mächtigsten Clique in der Gegend. Sie gilt als eine Gang. Wähle eine der folgenden Stärken für deine Gang:

- ★ Sie sind bewaffnet (mit Knarren und echt gefährlichem Zeug)
- ★ Sie haben Verbindungen (mit Geld und Designerdrogen)
- ★ Sie haben Talent (sind in einer Band oder in einem Team)
- ★ Sie gehören zu einem Kult (mit finsternen Eiden und der Bereitschaft zu sterben)

MEIN SCHILD

Wenn du deine Gang um dich hast, ziehst du von jedem Würfelwurf gegen dich 1 ab.

GEKAUFTE LOYALITÄT

Du kannst eine Nebenfigur einen Faden zu dir knüpfen lassen, damit sie tut, was du möchtest. Die Spielleitung wird dir sagen, welche Bestechung, welche Drohung, oder welche Schmeichelei nötig ist, damit die Figur tut, was du gerade willst.

UND SEINE FEIND*INNEN NOCH NÄHER

Wenn jemand dich verrät, knüpfst du einen Faden zu dieser Person.

SEX-SPIELZÜGE

Wenn du mit jemandem Sex hast, erhält diese Person den Zustand **eine*r von ihnen**. Solange dieser Zustand anhält, gehört diese Person zu deiner Gang.

VIELE LEIBER

Wenn du einer Person eins deiner Gangmitglieder anbietest, kannst du 2 zu deinem Würfelwurf addieren beim Versuch, die Person **heiß zu machen**. Wenn ein Mitglied deiner Gang mit jemandem Sex hat, löst es deinen Sex-Spielzug aus.

STREAMING

Du hast eine telepathische Verbindung zu den Mitgliedern deiner Gang. Du kannst stets ihre Emotionen und ihre Ängste wahrnehmen. Wenn du versuchen möchtest, einzelne Gedanken wahrzunehmen, **blicke in den Abgrund** und addiere 1 zu deinem Würfelwurf.

DIE STERBLICHE

DIE STERBLICHE

Niemand von ihnen würde es verstehen. Was du hier an diesem dunklen und geheimen Ort hast, ist wunderschön. Sie würden dich warnen, dass diese Art von Schönheit so gefährlich ist, wie ein loderndes Feuer. Aber manche Dinge sind es wert, sich dafür zu verbrennen.



Die Liebe hat alle Hoffnung ausgeblendet, und die Dunkelheit gibt dir das Gefühl, wunderschön zu sein.

DIE STERBLICHE SPIELEN

Verletzlich, anziehend und unwiderstehlich. Für alle anderen stellt es einen Kontrollverlust dar, wenn ein Faden zu ihnen geknüpft wird. Für dich ist es eher etwas Symbiotisches – du erlangst Macht, indem du sie abgibst. Die Sterbliche erforscht gegenseitige Abhängigkeiten, Machtgefälle und naive Begierde.

Beide Optionen für die Attribute der Sterblichen haben **Heiß 2**, weil die Sterbliche begehrenswert ist und etwas Besonderes darstellt. Sie unterscheiden sich je nachdem, ob die Sterbliche eher impulsiv ist und zur Panik neigt (**Reizbar 1**) oder eine grüblerische Einzelgängerin (**Düster 1**) ist.

Bei **Wahre Liebe** geht es in erster Linie darum, wen du aktuell zum Mittelpunkt des Universums auserkoren hast. Du musst nicht unbedingt in einer Beziehung mit der Person sein, die du zur*m Liebhaber*in erklärst.

Dein Sex-Spielzug wirkt auf dem ersten Blick wie ein großer Nachteil, aber behalte im Hinterkopf, dass die Sterbliche durch die Opferrolle Einfluss gewinnt. Liebhaber*innen, die nach einem Moment der Zärtlichkeit plötzlich merkwürdig, furchterregend oder gewalttätig werden, geben dir die Gelegenheit, Spielzüge wie **Sympathie ist eine Waffe, Entschuldigungen sind eine Rüstung** oder **Den Kaninchenbau hinab** zum Einsatz zu bringen.

MERKMALE

Name: Anne, Carla, Deirdre, James, Jonathan, Laeli, Patrick, Robin, Shen, Timothy, Wendy

Aussehen: still, verzweifelt, ungelenkt, bezaubernd, fehl am Platz

Blick: Rehblick, trauriger Blick, hin und her schnellender Blick, nervöser Blick, menschlicher Blick

Herkunft: Neu in der Stadt, wohnt nebenan, deine Barista, jemandes Freund*in, niemand besonderes

DEINE VORGESCHICHTE

Beschreibe deinen Hintergrund als letztes.

Entscheide, welche Spielfigur dein*e Liebhaber*in sein wird. Diese Person knüpft drei Fäden zu dir. Du knüpfst einen Faden zu ihr.

FÄDEN

HEIß 2	KALT -1	REIZBAR -1	DÜSTER 1
HEIß 2	KALT -1	REIZBAR 1	DÜSTER -1
Heißmachen	Runtermachen Cool bleiben	Austeilen Abhauen	In den Abgrund blicken

DUNKLES SELBST

Niemand versteht dich. Niemand versucht auch nur, dich zu verstehen. Du tust alles für diejenigen, die du liebst, und sie beachten dich nicht im Geringsten. Jetzt reicht es! Verrate sie. Zeige ihnen, wie es sich anfühlt, wenn sich niemand um einen kümmert. Enttarne ihre Monstrosität und deine eigene. Du kannst deinem Dunklen Selbst nur entkommen, wenn du siehst, dass du deinem*r Geliebten Schmerz zugefügt hast.

SCHADEN



WEITERENTWICKLUNG ○○○○○○

- Verbessere eines deiner Attribute um +1.
- Suche dir einen weiteren Spielzug des Sterblichen aus.
- Suche dir einen weiteren Spielzug des Sterblichen aus.
- Suche dir einen Spielzug einer anderen Maske aus.
- Suche dir einen Spielzug einer anderen Maske aus.
- Suche dir einen Spielzug einer anderen Maske aus.

ZUSTÄNDE

SPIELZÜGE DER STERBLICHEN

Du bekommst **Wahre Liebe** und darfst zwei weitere auswählen:

WAHRE LIEBE

Du hast immer nur eine*n Liebhaber*in. Deine*n erste*n Liebhaber*in wählst du als Teil deines Hintergrunds. Solltest du dich in jemanden anderes verlieben, dann knüpft diese Person einen Faden zu dir und sie wird dein*e neue*r Liebhaber*in. Du darfst immer 1 zu deinen Würfelwürfen addieren, wenn es darum geht, das Augenmerk oder das Herz von neuen Geliebten zu gewinnen.

LEGST DU DICH MIT MIR AN, HAST DU SIE AM HALS
Wenn du den Namen von Geliebten als Drohung benutzt, darfst du 2 auf deinen Würfelwurf addieren, um **cool zu bleiben** oder um jemanden **runterzumachen**. Dein*e Liebhaber*in knüpft einen Faden zu dir.

VERSCHANZT

Wenn du und eine andere Spielfigur fünf oder mehr Fäden zueinander geknüpft haben, erhältst du 1 auf alle Würfe gegen diese Figur.

SYMPATHIE IST EINE WAFFE

Immer, wenn du einer Person vergibst, dass sie dich verletzt hat und Entschuldigungen für ihr Verhalten suchst, knüpfst du einen Faden zu ihr.

ENTSCULDIGUNGEN SIND EINE RÜSTUNG
Wenn du ignorierst, dass es ein offensichtliches Problem mit der geliebten Person und der Art, wie sie dich behandelt, gibt, erhältst du Erfahrung.

ABWÄRTSSPIRALE

Wenn du **in den Abgrund blickst**, darfst du dir selbst 1 Schaden zufügen. In diesem Fall darfst du 2 zu deinem Würfelergebnis addieren.

DEN KANINCHENBAU HINAB

Wenn du deine Nase in Dinge steckst, die nicht für dich bestimmt sind, knüpft eine Person, die mit der Sache zu tun hat, einen Faden zu dir, und du erhältst Erfahrung.

SEX-SPIELZÜGE

Wenn du mit anderen Sex hast, erweckt es etwas Finsteres in ihnen. Sobald du deine Augen von ihnen abwendest, werden sie ihr Dunkles Selbst.



DER VAMPIR

Du bist unsterbliche Schönheit. Du bist die Dunkelheit, nach der sich alle sehnen, die aber niemand begreifen will. Man erkennt es in deinen Augen, an den sorgsam gewählten Worten, und an jeder Geste: Du hast keine Seele mehr.

Manche Vampire schwelgen in diesem Umstand, ihr untotes Dasein ist ein Kunstwerk aus Hedonismus und Exsanguination. Andere hassen das Böse, das sich unter ihrer Haut befindet, und schwören, ein Unleben der Enthaltsamkeit und Einsamkeit zu führen. Beide Pfade führen dazu, dass jemand leidet. Es ist deine Entscheidung.

DEN VAMPIR SPIELEN

Eisig, manipulativ, hypnotisch und grausam. Der Vampir lebt von emotionalen Mauern und Kontrolle. Der Vampir weiß, wie man die Willenskraft anderer untergräbt, und er hat oft eine beunruhigende Einstellung zum Thema Einwilligung.

Beide Attributsvarianten des Vampirs betonen dessen **Heiße** und **Kalte** Natur. In einem Moment leidenschaftlich romantisch, im nächsten absolut gemein. Du entscheidest, in welche Richtung sich die Spielfigur bewegt: sexy oder abweisend.

Dem Vampir stehen einige Spielzüge zur Verfügung, die richtig beängstigend sein können – nicht, weil sie übernatürlich sind, sondern weil sie berechnend und auf intime Art und Weise grausam sind. Einen Vampir zu spielen bedeutet, sich mit einer Person auseinander zu setzen, die bereitwillig anderen Schaden zufügt. Suchst du Vergebung? Gibst du dich der dunklen Verlockung hin? Vergiss nicht, dass du eine Hauptfigur in dieser Geschichte bist. Damit geht einher, dass du eine Charakterentwicklung vor dir hast, die über das bloße Zufügen von Schmerzen hinausgeht. Oder, wenn du dich anders entscheidest, bereite dich darauf vor, deine Rolle vom Protagonisten zum Antagonisten wechseln zu lassen, während die anderen Figuren bereits ihre Pflöcke anspitzen.

DER VAMPIR

MERKMALE

Name: Amanda, Cassius, Clayton, Helene, Isaiah, Jessamine, Jong, Lucian, Marcell, Morana, Serina

Aussehen: konzentriert, abweisend, wie ein Raubtier, heiß, altmodisch

Blick: toter Blick, gieriger Blick, schmerzgefüllter Blick, hungriger Blick, durstiger Blick

Herkunft: kürzlich wiedergeboren, in diesem Jahrhundert verwandelt, viele Zeitalter alt, Herrscher, verfluchte Blutlinie

DEINE VORGESCHICHTE

Du bist wunderschön. Du knüpfst einen Faden zu allen anderen Figuren. Jemand hat einmal dein Unleben gerettet. Diese Person knüpft zwei Fäden zu dir.

FÄDEN

HEIß 2

KALT 1

REIZBAR -1

DÜSTER -1

HEIß 1

KALT 2

REIZBAR -1

DÜSTER -1

Heißmachen

Runtermachen

Austeilen

In den Abgrund blicken

Cool bleiben

Abhauen

DUNKLES SELBST

Alle werden für dich zur Spielfigur und dienen zur Unterhaltung. Es macht dir Spaß, sie zu verletzen und ihnen weh zu tun – du bist die Katze, die anderen sind die Mäuse. Vielleicht saugst du sie sogar aus, aber du wirst dir damit auf jeden Fall Zeit lassen. Du entkommst deinem Dunklen Selbst, wenn du von einer Person, die mächtiger ist als du, auf deinen Platz verwiesen wirst.

SCHADEN



WEITERENTWICKLUNG ○○○○○○

- Verbessere eines deiner Attribute um +1.
- Suche dir einen weiteren Spielzug des Vampirs aus.
- Suche dir einen weiteren Spielzug des Vampirs aus.
- Suche dir einen Spielzug einer anderen Maske aus.
- Suche dir einen Spielzug einer anderen Maske aus.
- Du gehörst einem Vampirklüngel an.

ZUSTÄNDE

SPIELZÜGE DES VAMPIRS

Wähle zwei:

EINGELADEN

Du kannst keine Wohnung betreten, wenn du nicht eingeladen wurdest. Immer, wenn eine Person dich in eine Wohnung einlädt, knüpfst du einen Faden zu ihr.

HYPNOTISCH

Du kannst Personen hypnotisieren, die keine Fäden zu dir geknüpft haben. Würfle mit **Heiß**. Bei einer 10+ tut diese Person genau das, was du möchtest, ohne zu bemerken, dass etwas nicht in Ordnung ist.

Bei 7-9 funktioniert die Hypnose, aber du musst eine der folgenden Optionen wählen:

- ★ Die Person versteht genau, was du ihr angetan hast.
- ★ Die Person schafft es, deine Anweisungen zu versauen.
- ★ Die Person ist aus dem mentalen Gleichgewicht gebracht.

KALT WIE EIS

Wenn du **jemanden runtermachst** und dabei 7 oder höher würfelst, darfst du eine weitere Option aus der Liste auswählen.

DAS NÄHREN

Du trinkst heißes Blut, direkt von der Quelle. Wenn du zum ersten Mal von dieser Person trinkst, erhaltet ihr beide Erfahrung. Wähle zwei Optionen, wenn du dich nährst:

- ★ Du heilst 1 Schaden
- ★ Du addierst 1 auf deinen nächsten Würfelwurf
- ★ Die Person stirbt auf keinen Fall

DAS IST DIE BEUTE

Der Akt des Trinkens knüpft ein übernatürliches Band. Ab diesem Moment würfelst du, als hättest du **Düster 3**, wenn du **in den Abgrund blickst**, um herauszufinden, wo diese Person ist, oder wie es ihr geht.

KEIN ENTKOMMEN

Du kannst eine Person einen Faden zu dir knüpfen lassen, um zu verlangen, dass sie in deiner unmittelbaren Nähe bleibt. Verlässt diese Person dich dennoch, knüpfst du zwei Fäden zu ihr.

SEX-SPIELZÜGE

Wenn du **jemanden sexuell abweist**, knüpfst du einen Faden zu dieser Person. Wenn du mit jemandem Sex hast, werden alle Fäden zu dieser Person durchtrennt.

DER VERDAMMTE

DER VERDAMMTE

Am Anfang wirkte es relativ harmlos. Es gab dir, was du brauchtest, sorgte dafür, dass du dich gut fühltest. Es war da, wenn du Probleme hattest, und es löste sie für dich. Als du es gefragt hast, wie du dich revanchieren könntest, sagte es dir, das hätte Zeit – alle Schulden würden irgendwann beglichen werden. Das war das erste Mal, dass es dir gegenüber von Schulden sprach.



Vielleicht hält der Teufel dir den Rücken frei oder ein Dämon sitzt in deinem Hinterkopf. Vielleicht leuchten einfach die Sterne für dich. Dennoch, du hast Schulden bei etwas, das deutlich größer und gruseliger ist, als du es je sein wirst.

DEN VERDAMMTEN SPIELEN

Verführbar, impulsiv und eindeutig völlig überfordert. Der Verdammte hat eine dämonische Macht, die ihn schützt und ihm alles gibt, was er braucht, ohne ihm zu sagen, was es ihn kosten wird. Die Themen des Verdammten sind Verführung, Sucht und Abhängigkeit.

Der Verdammte ist extrem mächtig, wenn er sich in immer tiefere Schulden bei seiner Finsteren Macht stürzt, diese Schulden treiben ihn jedoch immer weiter auf den unausweichlichen Absturz zu. Dieser Absturz ist keine Bestrafung, der man versuchen sollte, zu entgehen, sondern der dramatische Höhepunkt der Charakterentwicklung. Du solltest nicht versuchen, den Verdammten auf Nummer Sicher zu spielen oder davor zurückschrecken, dass der fünfte Faden für deine Schulden geknüpft wird. Der Verdammte ist am interessantesten, wenn er zwischen Macht und Machtlosigkeit hin- und herpendelt.

Finsterer Verführer überlässt es der Interpretation und dem Kontext, was es genau bedeutet, jemanden zur Finsteren Macht zu bringen. Vielleicht gehört ein rituelles Opfer dazu, vielleicht auch nur eine einfache Vorstellung in einem Café.

Der Pakt **Hintergedanken** spielt mit dem „Sei vorsichtig, was du dir wünschst“-Tropen aus Geschichten über Hexen und Dschinn. Wenn du diesen Pakt auswählst, gibst du der Spielleitung zu verstehen, dass du ab und an von tragischer Ironie in die Magengrube geschlagen werden willst.

MERKMALE

Name: Baron, Cain, Chloe, Damien, Logan, Mark, Mika, Omar, Ophelia, Poe, Yoanna

Aussehen: still, wild, gehässig, verwöhnt, verängstigt

Blick: leerer Blick, berechnender Blick, brennender Blick, flackernder Blick, durchdringender Blick

Herkunft: verkaufte Seele, Gesandter, letzter Ausweg, Legion, Lakai, Auswähler

DEINE VORGESCHICHTE

Du hast Schulden. Drei Fäden werden zu dir geknüpft. Verteile sie nach Belieben zwischen der Finsteren Macht und den anderen Spielfiguren.

Jemand glaubt, dich retten zu können. Du knüpfst zu dieser Person einen Faden.

FÄDEN

HEIß -1

KALT -1

REIZBAR 2

DÜSTER 1

HEIß 1

KALT -1

REIZBAR -1

DÜSTER 2

Heißmachen

Runtermachen

Austeilen

In den Abgrund blicken

Cool bleiben

Abhauen

DUNKLES SELBST

Du bist plötzlich ganz alleine, zitterst am ganzen Körper, und es verlangt dich nach etwas. Die Finstere Macht stellt beängstigende und unbegrenzte Forderungen. Jede Forderung bringt dich einen Schritt näher dahin, dass du dich wieder wie du selbst fühlst, und durchtrennst einen Faden, den die Finstere Macht in der Hand hält. Du entkommst deinem Dunklen Selbst, wenn alle Fäden der Finsteren Macht zu dir durchtrennt sind, oder wenn du einen Pakt mit einer noch gefährlicheren Wesenheit abschließt.

SCHADEN



WEITERENTWICKLUNG ○○○○○○

- Verbessere eines deiner Attribute um +1.
- Suche dir einen weiteren Spielzug des Verdammten aus.
- Wähle die noch verbleibende Pakte.
- Suche dir einen Spielzug einer anderen Maske aus.
- Suche dir einen Spielzug einer anderen Maske aus.
- Du versorgst bedürftige Teufel.

ZUSTÄNDE

SPIELZÜGE DES VERDAMMTEN

Du erhältst Seelenschuld und einen weiteren Spielzug:

SELENSCHULD

Du schuldest einer Finsteren Macht etwas. Benenne die Finstere Macht und wähle zwei Pakte, die diese Macht mit dir geschlossen hat.

Die Finstere Macht kann Fäden knüpfen. Dein Dunkles Selbst wird ausgelöst, sobald sie fünf Fäden zu dir geknüpft hat.

FINSTERER VERFÜHRER

Wenn du der Finsteren Macht eine unschuldige Seele bringst, erhältst du Erfahrung.

UNTER DRUCK

Wenn jemand drei oder mehr Fäden zu dir geknüpft hat, addierst du 1 zu allen Würfelwürfen, um den Anweisungen dieser Person nachzukommen.

SICH SELBST NICHT RETTEN

Wenn eine andere Person dich vor Mächten rettet, die zu mächtig sind, um sich mit ihnen anzulegen, bekommt diese Person Erfahrung und du knüpfst einen Faden zu ihr.

SEX-SPIELZÜGE

Nachdem du Sex hattest, wird ein Faden von der Finsteren Macht zu dir durchtrennt. Die Finstere Macht knüpft stattdessen einen Faden zu der Person, mit der du gerade Sex hattest.

PAKTE

Wähle zwei Pakte, die du mit der Finsteren Macht geschlossen hast:

DIE MACHT FLIEBT DURCH DICH HINDURCH

Du kannst zulassen, dass die Finstere Macht einen Faden zu dir knüpft, um 2 auf den nächsten Würfelwurf zu addieren.

WEGIGNORIEREN

Du kannst zulassen, dass die Finstere Macht einen Faden zu dir knüpft, um einen Zustand oder bis zu zwei Schaden zu entfernen.

VORÜBERGEHENDE MACHT

Du kannst zulassen, dass die Finstere Macht einen Faden zu dir knüpft, um ausnahmsweise einen Spielzug zu nutzen, den du nicht hast. Dieser kann von einer anderen Maske stammen.

UNHEIMLICHE STIMMEN

Du kannst zulassen, dass die Finstere Macht einen Faden zu dir knüpft, um ein Geheimnis über die Person zu erfahren, mit der du gerade sprichst. Die Person, die die Figur spielt, entscheidet, welche geheime Angst, welches geheime Verlangen, oder welche geheime Stärke verraten wird.

HINTERGEDANKEN

Du kannst die Finstere Macht um etwas bitten, das du wirklich, wirklich haben willst. Die Spielleitung sagt dir, was es dich kosten wird, und deutet an, welche unliebsame Wendung die Sache haben wird. Wenn du bereit bist, den Preis zu zahlen, bekommst du, was du haben willst.

DIE WERWÖLFIN

DIE WERWÖLFIN



Die Leute in deiner Umgebung spielen so bereitwillig die Rollen, die sie von der Welt zugewiesen bekommen haben, und sie sind zufrieden damit, ein Leben von der Stange zu führen. Sie sind alle gezähmt und domestiziert worden. Du nicht. Du bist aus einem anderen Holz geschnitzt. Du hast die Mauern eingerissen, die dich halten sollten. Du hast den Mond angeheult und gelauscht, als der Mond zurückheulte.

Die Verwandlung ist jetzt abgeschlossen. Du bist das, was du immer sein solltest. Wild. Standhaft. Lebendig.

DIE WERWÖLFIN SPIELEN

Aggressiv, dominant, urtümlich und sinnlich. Die Werwölfin ist gewaltbereit und weiß, dass körperliche Dominanz die Wurzel jeglicher sozialen Macht darstellt. Sie ist territorial und gefährlich, aber ihre rohe sinnliche Herrlichkeit zieht manche Leute immer wieder magisch an. Abgerundet wird die Werwölfin durch eine mystische und animalische Seite: sie ist dann am stärksten, wenn sie im Mondlicht badet und von ihren urtümlichen Instinkten geleitet wird.

Beide Attributsvarianten betonen die gefährliche und erregende Natur der Werwölfin. Es obliegt dir, ob sie eher eine gemeine Herzensbrecherin wird (**Heiß 2** und **Reizbar 1**) oder eher eine unberechenbare Unruhestifterin, die gefährlich wird, wenn man ihr zu nahe kommt (**Heiß 1** und **Reizbar 2**).

Es bleibt euch als Gruppe überlassen, ob du dich in einen Wolf verwandeln kannst, wenn du nicht dein Dunkles Selbst geworden bist. Du hast auf jeden Fall immer die gleichen Werte und Spielzüge, ganz gleich, welche Form du gerade innehast.

MERKMALE

Name: Cassidy, Candika, Flinch, Levi, Margot, Lorrie, Luna, Peter, Tucker, Zachary

Aussehen: urtümlich, ungepflegt, drahtig, robust, kratzbürstig

Blick: gerissener Blick, Raubtierblick, wilder Blick, leidenschaftlicher Blick, Wolfsblick

Herkunft: Wolfsgeboren, gebissen, von Wölfen aufgezogen, Gabe der Vorfahren, erwacht, vom Mond gesegnet

DEINE VORGESCHICHTE

Es mangelt dir an Feingefühl. Alle knüpfen einen Faden zu dir. Du beobachtest seit Wochen jemanden aus der Ferne. Der Geruch und die Verhaltensweisen dieser Person sind für dich unverwechselbar. Du knüpfst zwei Fäden zu dieser Person.

FÄDEN

HEIß 1	KALT -1	REIZBAR 2	DÜSTER -1
HEIß 2	KALT -1	REIZBAR 1	DÜSTER -1
Heißmachen	Runtermachen Cool bleiben	Austeilen Abhauen	In den Abgrund blicken

DUNKLES SELBST

Du verwandelst dich in ein schreckliches Wolfswesen. Du spürst ein Verlangen nach Macht und Dominanz, und beides verdient man durch Blutvergießen. Alle, die sich dir in den Weg stellen, müssen zur Strecke gebracht werden und bluten. Du entkommst deinem Dunklen Selbst, wenn du eine Person verletzt, die dir wirklich wichtig ist, oder wenn die Sonne aufgeht, je nachdem, was zuerst passiert.

SCHADEN



WEITERENTWICKLUNG ○○○○○○

- Verbessere eines deiner Attribute um +1.
- Suche dir einen weiteren Spielzug der Werwölfin aus.
- Suche dir einen weiteren Spielzug der Werwölfin aus.
- Suche dir einen Spielzug einer anderen Maske aus.
- Suche dir einen Spielzug einer anderen Maske aus.
- Du gehörst einem Wolfsrudel an.

ZUSTÄNDE

SPIELZÜGE DER WERWÖLFIN

Wähle zwei:

URTÜMLICHE DOMINANZ

Du knüpfst einen Faden zu Personen, denen du Schaden zufügst.

DER GERUCH DES BLUTES

Addiere 1 zu allen Würfelwürfen gegen Personen, denen in dieser Szene bereits Schaden zugefügt wurde.

DER MOND ANHEULEN

Wenn du im Mondlicht badest, darfst du handeln, als hättest du **Düster** 3.

GEISTRÜSTUNG

Wenn du im Mondlicht badest, wird jeder Schaden, den du erleidest, um 1 reduziert, und du addierst 2 zu allen Würfelwürfen, um **cool zu bleiben**.

GESCHÄRFTE SINNE

Würfle mit **Düster**, wenn du dich auf deine animalischen Instinkte verlässt, um eine angespannte Situation zu verstehen. Stelle **bei einer 10+** der Spielleitung drei der folgenden Fragen und addiere 1 auf deinen nächsten Wurf. **Bei 7-9** stelle eine der folgenden Fragen und addiere 1 auf deinen nächsten Wurf:

- ★ Wie komme ich hier am besten rein oder raus?
- ★ Welche*r Feind*in ist für mich am verwundbarsten?
- ★ Was ist die größte Schwäche dieser Person?
- ★ Was stellt für mich hier die größte Bedrohung da?
- ★ Wer hat hier die Kontrolle?

UNBERECHENBAR

Wenn du zu deinem Dunklen Selbst wirst, erhältst du Erfahrung.

SEX-SPIELZÜGE

Du knüpfst ein tiefsitzendes spirituelles Band mit einer Person, wenn du mit ihr Sex hast. Addiere 1 zu allen Würfelwürfen, um diese Person zu beschützen, bis das Band gebrochen wird (indem eine*r von euch Sex mit einer anderen Person hat). Du merkst, wenn dieses Band gebrochen wird.

SITZPLAN

