



**Wagemut**  
Waffengewandtheit  
Durchsetzungsvermögen

**Anmut**  
Eleganz  
Beweglichkeit

**Herz**  
Emotionale Wahrnehmung  
Ausdrucksform

**Köpfchen**  
Klugheit, Wissen

**Seele**  
Integrität  
Metaphysische Kraft

## Zustände

**Wütend**  
-2 auf **Jemanden verstehen**  
Auflösen: Mach etwas kaputt, was dir oder einer Person, die dir am Herzen liegt, wichtig ist.

**Verärgert**  
-2 auf **Kämpfen**  
Auflösen: Laufe weg und lasse etwas Wichtiges zurück.

**Schuld bewusst**  
-2 auf **Emotionale Unterstützung**  
Auflösen: Opfere etwas Wichtiges, nur um dich selbst für das, was du getan hast, zu verletzen.

**Hoffnungslos**  
-2 auf **Unheil abwenden**  
Auflösen: Verliere dich in Eskapismus oder Vergnügungen, wenn du etwas Wichtiges tun solltest.

**Unsicher**  
-2 auf **Verlocken**  
Auflösen: Handle übereilt, um das Objekt deiner Eifersucht zu konfrontieren oder beweise deinen Wert, ohne dich zuerst mit deinen Freund\*innen zu besprechen oder einen Plan zu machen.

## ERFAHRUNG (EP)



Du bekommst Erfahrungspunkte (EP), wenn du eine 6- würfelst oder wenn ein Spielzug sagt, dass du EP markieren kannst. Du kannst EP ausgeben, um eine Steigerung zu bekommen.

## OFFENBARUNGEN DURCH HERZ UND KUNGE

- **Kätzchen mit Herzaugen:** Wenn du dich in jemanden **verliebst**, sag warum, lass die Person ein Band zu dir knüpfen und beantworte diese Frage:
- Was hast du getan, von dem du überzeugt bist, dass sie es für unpassend hält?
- **Wahrheit bis aufs Mark:** Wenn du eine Person während einer körperlichen Auseinandersetzung **verstehst**, darfst du zusätzlich eine dieser Fragen stellen, auch bei einer 6-:
  - ✦ Was erweckt das Biest in dir?
  - ✦ Wie kann ich dich dazu bringen, mich zu küssen?

## Wildheit 0 1 2 3 4

Du magst dich in zivilisierten Kreisen bewegen, aber früher oder später wird deine wilde Wahrheit sichtbar werden.

- ✦ Dein Wildheitswert beginnt bei 1.
- ✦ Wenn er 4 erreicht, kannst du die Bestie nicht länger zurückhalten und verwandelst dich.
- ✦ Fällt deine Wildheit auf 0, verlierst du den Zugang zu allen Bestie-Fechtbuch-Spielzügen, bis sie wieder ansteigt. Das Positive daran ist, dass du jetzt dazu gehörst. Du fügst dich ein. Du hast dich angepasst.

### Erhöhe Wildheit, wenn:

- ✦ Du dich auf schockierende Weise durch dein Aussehen ausdrückst.
- ✦ Du intensive Gefühle zeigst, von denen die Gesellschaft will, dass du sie verbirgst.

### Verringere Wildheit, wenn:

- ✦ Du das Gefühl hast, dass deine bestialische Natur eine Person verletzt hat, die dir etwas bedeutet.
- ✦ Du bei einer unangenehmen Interaktion mitziehst, um dazuzugehören.

## Deine Bestiengestalt

Wie sieht deine Bestie im Inneren aus, wenn du dich verwandelst?

## Fechtbuch-Spielzüge

(Beginne mit dem markierten Spielzug und wähle zwei weitere)

- **Verwandeln:** Du hast eine Bestiengestalt, die du nach Belieben annehmen kannst und immer dann annehmen musst, wenn deine Wildheit 4 erreicht. Wenn du das tust, erzähle allen, wie die Bestie in dir aussieht, erhöhe deine Wildheit auf 4, wenn sie nicht schon auf 4 ist, und würfelle

### +Wagemut:

**10+** Wähle 2

**7-9** Wähle 1

- ✦ Du bist im Einklang mit deiner Bestie und kannst einen Zustand auflösen.
- ✦ Du bist großartig und dir entgeht kaum etwas; du gewinnst einen Vorteil oder eine Gelegenheit bei einem Monster.
- ✦ Schmerz macht dir nichts aus; ignoriere das nächste Mal, wenn du **aus dem Gleichgewicht geraten** würdest, während du verwandelt bist.
- ✦ Du kannst dich so bewegen, wie es kein normaler Mensch könnte.

Wenn deine Wildheit unter 4 sinkt, kehrst du in deine normale Form zurück. Während du verwandelt bist, kannst du beliebig oft einen Zustand markieren, um zu verhindern, dass deine Wildheit sinkt.

- **Kampflesben-Energie:** Wenn du deinen Feind\*innen klar machst, dass du die größte Bedrohung bist, darfst du für den Rest der Szene immer dann, wenn du eine 10+ würfelst, eine anwesende Person auswählen, die von dir beeindruckt oder fasziniert ist. Wenn du ein Band zu jemandem knüpfst, bekommst du einmal pro Szene ein weiteres Band zu jemandem, die\*der dich als Feindin betrachtet.
- **Verbissen:** Wenn du **kämpfst**, kannst du einen Zustand markieren, um eine zusätzliche Option zu wählen, selbst bei einer 6-.
- **Schamlos:** Wenn du laut sagst, was du von einer NF willst, kannst du sie ein Band zu dir knüpfen lassen, um ihr eine Frage aus dem **Jemanden verstehen**-Spielzug zu stellen.
- **Beharrlich ans Ziel:** Wenn du dich für ein bestimmtes Ziel einsetzt, darfst du die SL einmal pro Szene fragen, wie du dieses Ziel auf eine Weise verfolgen kannst, die gegen „zivilisierte“ Normen verstößt. Erhalte einmalig +1, um entsprechend der Antwort zu handeln. Wenn du dich weigerst, gilt das als unangenehme Situation, die deine Wildheit um 1 verringert, und du musst einen Zustand markieren.
- **Spürnase:** Wenn du den Lebensraum, das Lager oder die Spur einer Person oder einen für sie wichtigen Gegenstand untersuchst, kannst du mit **+Herz** statt **+Köpfchen** würfeln, um sie zu **verstehen**, und zwar auch dann, wenn die Person nicht anwesend ist. Du kannst auch die Frage „Wo ist sie\*er hingegangen?“ stellen, als wäre es eine Option auf der Liste für diesen Spielzug. Bei einer 7-9 knüpft die Person ein Band zu dir, anstatt eine Gegenfrage zu stellen. Sag, warum. Riecht sie einfach so gut oder so furchteinflößend?



**Wagemut**  
Waffengewandtheit  
Durchsetzungsvermögen

**Anmut**  
Eleganz  
Beweglichkeit

**Herz**  
Emotionale Wahrnehmung  
Ausdrucksform

**Köpfchen**  
Klugheit, Wissen

**Seele**  
Integrität  
Metaphysische Kraft

## Zustände

**Wütend**  
-2 auf **Jemanden verstehen**  
Auflösen: Mach etwas kaputt, was dir oder einer Person, die dir am Herzen liegt, wichtig ist.

**Verängstigt**  
-2 auf **Kämpfen**  
Auflösen: Laufe weg und lasse etwas Wichtiges zurück.

**Schuld bewusst**  
-2 auf **Emotionale Unterstützung**  
Auflösen: Opfere etwas Wichtiges, nur um dich selbst für das, was du getan hast, zu verletzen.

**Hoffnungslos**  
-2 auf **Unheil abwenden**  
Auflösen: Verliere dich in Eskapismus oder Vergnügungen, wenn du etwas Wichtiges tun solltest.

**Unsicher**  
-2 auf **Verlocken**  
Auflösen: Handle übereilt, um das Objekt deiner Eifersucht zu konfrontieren oder beweise deinen Wert, ohne dich zuerst mit deinen Freund\*innen zu besprechen oder einen Plan zu machen.

## ERFAHRUNG (EP)

Du bekommst Erfahrungspunkte (EP), wenn du eine 6- würfelst oder wenn ein Spielzug sagt, dass du EP markieren kannst. Du kannst EP ausgeben, um eine Steigerung zu bekommen.

## OFFENBARUNGEN DURCH HERZ UND KLINGE

- **Liebe ist nicht meine Bestimmung:** Wenn du dich in jemanden **verliebst**, sag warum, lass die Person ein Band zu dir knüpfen und beantworte diese Frage:
  - + Wie machen unsere jeweiligen Positionen es unmöglich, zusammen zu sein?
- **Unausweichliche Schlussfolgerungen:** Wenn du eine Person während einer körperlichen Auseinandersetzung **verstehst**, darfst du zusätzlich eine dieser Fragen stellen, auch bei einer 6-:
  - + Was erhoffst du dir für deine Zukunft?
  - + Was befürchtest du ist deine Bestimmung?

## BESTIMMUNG

Es wird dir immer wieder gesagt, dass du eine Bestimmung hast, aber sie ist nicht das, was dein Herz wirklich begehrt. Was ist sie?

**Wähle zwei heroische Aspekte und zwei tragische Aspekte:**

Heroische Aspekte	Tragische Aspekte
+ Vorzeichen & Prophezeiungen	+ Liebe, die nicht sein darf
+ Spirituelle Begabung	+ Das Ende des Universums
+ Erbin einer mystischen Macht	+ Verliere die, die du liebst
+ Prominente Verehrer*innen	+ Erzfeind*in
+ Rette deine Welt	+ Bittere*r Rival*in
+ Besänftigerin von Monstern	+ Verrat
+ Helferin der Massen	+ Verführt vom Bösen
+ Auserwählt von einer Gottheit	+ Ersehnte Bestimmung
+ Legendäre Fertigkeit	+ Das Ende der Liebe an sich

\_\_\_\_\_  \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  \_\_\_\_\_

Wenn du nach einem deiner Aspekte handelst, hake ihn ab und erhalte einmalig +1. Wenn es ein tragischer Aspekt ist, markiere auch EP. Wenn alle vier Aspekte abgehakt sind, beschreibe, wie deine Bestimmung immer näher rückt, lösche dann die Häkchen und beginne von vorne.

Du kannst deine Bestimmung im Laufe des Spiels erfüllen oder sie so entschieden ablehnen, dass du keinen Druck mehr verspürst, sie zu erfüllen. So oder so verdient es eine klimatische Szene. Der Versuch, deine Bestimmung abzulehnen, zieht zudem den ganzen Zorn deiner Aspekte und derer, die dich zu ihrer Erfüllung drängen, auf sich. Danach wählst du eine neue Bestimmung, nimmst ein neues Fechtbuch oder lebst glücklich und zufrieden bis an dein Lebensende.

## FECHTBUCH-SPIELZÜGE

(Beginne mit dem markierten Spielzug und wähle zwei weitere)

- **Der Schicksalstag rückt näher:** Immer, wenn du eine Gelegenheit verpasst, deiner Bestimmung näher zu kommen, wähle 1:
  - + Jemand mit Macht über dich stellt eine unangenehme Forderung, um deine Bestimmung voranzutreiben, unterstützt durch eine Drohung.
  - + Die HF, die dir am meisten am Herzen liegt, erhält schlechte Nachrichten oder hat einen so schweren Unfall, dass sie **aus dem Gleichgewicht gerät**. Die SL erzählt dir inspiriert von deiner Bestimmung die Details. Sie kann dabei auf eine ruhigere Phase der Handlung warten, um dich mit den Konsequenzen zu konfrontieren.
- **Weißt du etwa nicht, wer ich bin?:** Wenn du jemanden triffst, der dich vom Hörensagen kennt (du entscheidest), würfelle **+Herz**:
  - 10+** Nenne zwei Dinge, die die Person über dich gehört hat.
  - 7-9** Du nennst eins, die SL nennt eins.
- **Gefolge:** Du hast eine Gruppe von treuen Begleitpersonen. Benenne drei von ihnen, die dich begleiten, und wähle eine Eigenschaft für sie: *Gefährlich, Fanatisch, Einfallsreich, Charmant*. Wähle einen Grundspielzug. Dein Gefolge gewährt dir +1 auf Würfe für diesen Spielzug, wenn es anwesend ist. Wenn du **aus dem Gleichgewicht geraten** würdest, kannst du stattdessen wählen, dass ein benanntes Mitglied deines Gefolges stirbt. Tust du das, knüpft dein Gefolge ein Band zu dir.
- **Klatsch und Tratsch:** Wenn du etwas über eine Person herausfinden willst, indem du dich mit denen unterhältst, die sie kennen, würfelle **+Köpfchen**:
  - 10+** Du erfährst ein gefährliches Geheimnis und knüpfst ein Band zur Zielperson. Du darfst außerdem eine Frage aus dem **Jemanden verstehen**-Spielzug stellen.
  - 7-9** Du darfst eine Frage aus dem **Jemanden verstehen**-Spielzug stellen. Eine Person, mit der du sprichst und die gefährlich für dich ist, kann dir eine Frage aus derselben Liste stellen.
- **Führung von oben:** Wenn du eine höherrangige Person um Rat bittest, gibt sie dir Anweisungen und nützliche Informationen. Markiere EP oder löse einen Zustand auf, wenn du den Anweisungen folgst. Wenn du nicht gehorchst, knüpft sie ein Band zu dir.
- **Hilf mir--!:** Du ziehst Ärger magnetisch an und wirst von denen gejagt, die dich für ihre eigenen Zwecke benutzen wollen. Andere erhalten EP, wenn sie **Unheil abwenden**, das dich sonst ereilen würde. Wenn dich jemand gefangen nimmt, verrät diese Person außerdem etwas, das sie erreichen will; du knüpfst ein Band zu ihr und bekommst EP.
- **Kenne deinen Rang!:** Wenn jemand es wagt, dich zu beleidigen und du eine bissige Antwort gibst, würfelle **+Köpfchen**:
  - 10+** Deine scharfe Zunge spricht sich herum, du erhältst einmalig +1 und die Person wählt 1
  - 7-9** Die Person wählt 1
    - + Sich zurückziehen
    - + Sich lächerlich machen
    - + Dich angreifen

## Steigerungen

Wenn du deine EP-Leiste ausgefüllt hast, bekommst du eine Steigerung aus der Liste. Wenn du eher One-Shots spielst statt einer Kampagne, bekommst du alle 3 EP eine Steigerung statt alle 5.

Deine ersten fünf Steigerungen müssen aus den oberen sechs Punkten der Liste gewählt werden. Nachdem du die fünfte Steigerung genommen hast, kannst du auswählen, ob du zu einem anderen Fechtbuch wechselst oder deine Hauptfigur glücklich und zufrieden bis an ihr Lebensende ist. Wähle eine dieser beiden letzten Optionen, wenn der emotionale Konflikt, der das Herz deines Fechtbuchs bildet, gelöst wurde oder von einem neuen Konflikt überschattet wird, der zu einem neuen Fechtbuch gehört.

- Wähle einen weiteren Spielzug aus deinem Fechtbuch.
- Wähle einen weiteren Spielzug aus deinem Fechtbuch.
- Wähle einen Spielzug aus einem beliebigen Fechtbuch.
- Wähle einen Spielzug aus einem beliebigen Fechtbuch.
- Erhöhe ein Attribut um 1 (maximal auf 3).
- Erhöhe ein Attribut um 1 (maximal auf 3).
- Wechsele zu einem neuen Fechtbuch.
- Lebe glücklich und zufrieden bis an dein Lebensende.

## Bande

Wenn du ein viertes Band zu einer Person knüpfst, hast du eine tiefgreifende Erkenntnis (Seite 20).

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____

Die Hingebungsvolle ist eine selbstlose Beschützerin, die sich für eine Person oder eine Sache einsetzt.

Ihr zentraler Konflikt besteht darin, diese Hingabe gegen ihre Selbstfürsorge zu stellen.

## Beispiel-Archetypen:

- + Sidekick
- + Champion
- + Beschützende Freundin

## Stil

(Wähle oder erfinde jeweils eins)

- + Hartes Auftreten, liebevolles Auftreten, wachsames Auftreten
- + Rüstung, Uniform, robuste Kleidung
- + Ein dir verliehenes Schwert, ein abgenutztes Schwert, ein defensives Schwert

## Attribute

Wähle eine Attributspalte, dann erhöhe zwei verschiedene Attribute jeweils um 1.

Wagemut	+1	+1
Anmut	+0	+1
Herz	+0	-1
Köpfchen	-1	+0
Seele	+1	+0



**Wagemut**  
Waffengewandtheit  
Durchsetzungsvermögen

**Anmut**  
Eleganz  
Beweglichkeit

**Herz**  
Emotionale Wahrnehmung  
Ausdrucksform

**Köpfchen**  
Klugheit, Wissen

**Seele**  
Integrität  
Metaphysische Kraft

## Zustände

**Wütend**  
-2 auf **Jemanden verstehen**  
Auflösen: Mach etwas kaputt, was dir oder einer Person, die dir am Herzen liegt, wichtig ist.

**Verängstigt**  
-2 auf **Kämpfen**  
Auflösen: Laufe weg und lasse etwas Wichtiges zurück.

**Schuld bewusst**  
-2 auf **Emotionale Unterstützung**  
Auflösen: Opfere etwas Wichtiges, nur um dich selbst für das, was du getan hast, zu verletzen.

**Hoffnungslos**  
-2 auf **Unheil abwenden**  
Auflösen: Verliere dich in Eskapismus oder Vergnügungen, wenn du etwas Wichtiges tun solltest.

**Unsicher**  
-2 auf **Verlocken**  
Auflösen: Handle übereilt, um das Objekt deiner Eifersucht zu konfrontieren oder beweise deinen Wert, ohne dich zuerst mit deinen Freund\*innen zu besprechen oder einen Plan zu machen.

**ERFAHRUNG (EP)**

☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Du bekommst Erfahrungspunkte (EP), wenn du eine 6- würfelst oder wenn ein Spielzug sagt, dass du EP markieren kannst. Du kannst EP ausgeben, um eine Steigerung zu bekommen.

## OFFENBARUNGEN DURCH HERZ UND KUNGE

- **Ich kann mein Herz nicht frei verschenken:** Wenn du dich in jemanden **verliebst**, lass die Person ein Band zu dir knüpfen und beantworte diese Frage:
  - + Inwiefern steht es im Widerspruch zu deiner Hingabe, diese Person zu umwerben?
- **Wofür wirst du kämpfen?:** Wenn du eine Person während einer körperlichen Auseinandersetzung **verstehst**, darfst du zusätzlich eine dieser Fragen stellen, auch bei einer 6-:
  - + Wofür bist du bereit, den Tod zu riskieren?
  - + Welche Taten belohnst du mit deiner Loyalität?

## HINGABE

(Wähle eine oder erfinde deine eigene)

- + **An eine Sache:** Freiheit, Rache, Gerechtigkeit, Liebe, die queere Agenda
- + **An eine Person:** Eine HF, eine Lehnsperson, ein Idol
- + **An eine höhere Macht:** Eine Gottheit, ein sexy Drache, ein empfindungsfähiger Planet

Gegen welche drei Grundsätze deiner Hingabe warst du schon einmal versucht zu verstoßen?

- + Markiere einen Zustand, wenn du gegen deine Hingabe handelst, z. B., indem du gegen ihre Grundsätze verstößt oder einer\*m Höhergestellten nicht gehorchst.
- + Wenn du **Unheil abwendest**, kannst du ein Subjekt deiner Hingabe sicher mitnehmen.

*Nicht-Hingebungsvolle können diese Spielzüge nicht mit Steigerungen annehmen.*

- **Letztes Gefecht:** Wenn du im Namen deiner Hingabe einer\*m überlegenen Feind\*in gegenüberstehst, darfst du +Zustände (die Anzahl der von dir markierten Zustände) anstelle des normalen Attributs würfeln, um zu **kämpfen** oder **Unheil abzuwenden**, das über jemand anders hereinzubrechen droht.
- **Was das Beste für sie ist:** Wenn du in jemanden **verliebt** bist, kannst du die Person als Subjekt deiner Hingabe behandeln. Wenn du handelst, um ihr dabei zu helfen, eine romantische Interaktion mit jemand anderem als dir zu haben, erhältst du außerdem EP.

## FECHTBUCH-SPIELZÜGE

(Beginne mit dem markierten Spielzug und wähle zwei weitere)

- **Fanatische Selbstaufopferung:** Du kannst einen Zustand markieren, um zu verhindern, dass einer anderen Person ein Zustand zugefügt wird. Wenn du das tust, markiere EP. Du kannst diesen Zustand nur auflösen, indem du die dazugehörige zerstörerische Handlung ausführst. Markiere sie mit einem Sternchen, um dich daran zu erinnern. Außerdem verursachen deine Zustände nur noch einen Abzug von -1 für die zugehörigen Grundspielzüge (statt -2).
- ☐ **Für die Sache!:** Wenn du gegen die Feind\*innen deiner Hingabe **kämpfst**, kannst du einen Zustand erleiden, um eine zusätzliche Option aus dem **Kämpfen**-Spielzug zu wählen, auch wenn du eine 6- würfelst. Du kannst auf diese Weise einen Zustand ein zweites Mal innerhalb eines einzigen **Kämpfen**-Spielzugs zufügen.
- ☐ **Galante Rettung:** Wenn du **Unheil abwendest**, das einer anderen Person droht, kannst du entweder ein Band zu ihr knüpfen oder eine der folgenden Fragen stellen, auch wenn du eine 6- würfelst. Du kannst damit pro Szene nur ein Band zu einer Person knüpfen.
  - + Was hältst du von meiner Hingabe?
  - + Welchen geheimen Schmerz trägst du in deinem Herzen?
- ☐ **Kraft der Überzeugung:** Wenn du jemanden **verlockst**, indem du die Tugenden deiner Hingabe ansprichst oder dich auf ihre Autorität berufst, darfst du **+Seele** anstelle von **+Herz** würfeln. Eine ranghöhere Person in deiner Hingabe knüpft ein Band zu dir, das deine Abhängigkeit symbolisiert.
- ☐ **Hände auflegen:** Wenn du eine Person im Rahmen der **emotionalen Unterstützung** berührst, heilst du ihre körperlichen Beschwerden. Erzähle ihr, wie deine Hingabe dich stärkt; wenn sie deine Hingabe bestätigt, erhält sie einen EP. Wenn sie sie kritisiert, knüpfst du ein Band zu ihr.
- ☐ **Loyales Ross:** Benenne dein Ross und wähle zwei Stärken und zwei Schwächen von der folgenden Liste. Wenn du auf deinem Ross reitest, darfst du **+Seele** statt **+Wagemut** zum **Kämpfen** würfeln und eine Person mitnehmen, wenn du **Unheil abwendest**.

### Stärken

- + Unbedrohlich
- + Schnell und wendig
- + Gefährlicher Angriff
- + Abgehärtet
- + Unauffällig
- + Geistige Bindung
- + Fliegen (zählt als beide Stärkeoptionen, es sei denn, Fliegen ist üblich)

### Schwächen

- + Ungewöhnliche Ernährung
- + Auffällig
- + Schwerfällig
- + Harmlos
- + Widerspenstig
- + Kollateralschaden
- + Verwundbar durch etwas Alltägliches

- ☐ **Toxische Hingabe:** Wenn du deiner Hingabe verzeihst, dass sie dich missbraucht, oder wenn du Ausreden für offensichtliche Probleme mit deiner Hingabe findest, erhalte einmal pro Szene +1 oder markiere EP. Wenn du erfährst, dass eine andere HF deine Hingabe für problematisch hält und du dich nicht dagegen wehrst, markierst du außerdem einmal pro Szene einen Zustand und lasse die Person ein Band zu dir knüpfen.

## Steigerungen

Wenn du deine EP-Leiste ausgefüllt hast, bekommst du eine Steigerung aus der Liste. Wenn du eher One-Shots spielst statt einer Kampagne, bekommst du alle 3 EP eine Steigerung statt alle 5.

Deine ersten fünf Steigerungen müssen aus den oberen sechs Punkten der Liste gewählt werden. Nachdem du die fünfte Steigerung genommen hast, kannst du auswählen, ob du zu einem anderen Fechtbuch wechselst oder deine Hauptfigur glücklich und zufrieden bis an ihr Lebensende ist. Wähle eine dieser beiden letzten Optionen, wenn der emotionale Konflikt, der das Herz deines Fechtbuchs bildet, gelöst wurde oder von einem neuen Konflikt überschattet wird, der zu einem neuen Fechtbuch gehört.

- Wähle einen weiteren Spielzug aus deinem Fechtbuch.
- Wähle einen weiteren Spielzug aus deinem Fechtbuch.
- Wähle einen Spielzug aus einem beliebigen Fechtbuch.
- Wähle einen Spielzug aus einem beliebigen Fechtbuch.
- Erhöhe ein Attribut um 1 (maximal auf 3).
- Erhöhe ein Attribut um 1 (maximal auf 3).
- Wechsele zu einem neuen Fechtbuch.
- Lebe glücklich und zufrieden bis an dein Lebensende.

## Bande

Wenn du ein viertes Band zu einer Person knüpfst, hast du eine tiefgreifende Erkenntnis (Seite 20).

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____

Die Verrufene war einst an schändlichen Taten beteiligt, aber sie ist zu einer leidenschaftlich gerechten Person geworden, die versucht, dafür zu sühnen.

Ihr Hauptkonflikt besteht in den anhaltenden Konsequenzen ihrer vergangenen Taten und Überzeugungen im Kontrast zu ihren neuen Überzeugungen. Wird sie den Schaden, den sie verursacht hat, wiedergutmachen, wird sie Vergebung suchen oder wird sie verzweifeln?

Wird sie einen neuen Ort finden, wo sie hingehört?

### Beispiel-Archetypen:

- + Ehemalige Schurkin
- + Entkommene Schergin
- + Veteranin der Ehrlosigkeit

## Stil

(Wähle oder erfinde jeweils eins)

- + Heimgesuchtes Auftreten, herausforderndes Auftreten, verächtliches Auftreten
- + Gefährliche Kleidung, unscheinbare Kleidung, grenzüberschreitende Kleidung
- + Ein kaputtes Schwert, ein schändliches Schwert, das Schwert von jemand Verfeindeten

## Attribute

Wähle eine Attributspalte, dann erhöhe zwei verschiedene Attribute jeweils um 1.

Wagemut	+1	+1
Anmut	-1	+0
Herz	+0	+0
Köpfchen	+0	+1
Seele	+1	-1



**Wagemut**  
Waffengewandtheit  
Durchsetzungsvermögen

**Anmut**  
Eleganz  
Beweglichkeit

**Herz**  
Emotionale Wahrnehmung  
Ausdrucksform

**Köpfchen**  
Klugheit, Wissen

**Seele**  
Integrität  
Metaphysische Kraft

## Zustände

**Wütend**  
-2 auf **Jemanden verstehen**  
Auflösen: Mach etwas kaputt, was dir oder einer Person, die dir am Herzen liegt, wichtig ist.

**Verängstigt**  
-2 auf **Kämpfen**  
Auflösen: Laufe weg und lasse etwas Wichtiges zurück.

**Schuld bewusst**  
-2 auf **Emotionale Unterstützung**  
Auflösen: Opfere etwas Wichtiges, nur um dich selbst für das, was du getan hast, zu verletzen.

**Hoffnungslos**  
-2 auf **Unheil abwenden**  
Auflösen: Verliere dich in Eskapismus oder Vergnügungen, wenn du etwas Wichtiges tun solltest.

**Unsicher**  
-2 auf **Verlocken**  
Auflösen: Handle übereilt, um das Objekt deiner Eifersucht zu konfrontieren oder beweise deinen Wert, ohne dich zuerst mit deinen Freund\*innen zu besprechen oder einen Plan zu machen.

## ERFAHRUNG (EP)



Du bekommst Erfahrungspunkte (EP), wenn du eine 6- würfelst oder wenn ein Spielzug sagt, dass du EP markieren kannst. Du kannst EP ausgeben, um eine Steigerung zu bekommen.

## OFFENBARUNGEN DURCH HERZ UND KLINGE

- **Unverdient:** Wenn du dich in jemanden **verliebst**, sag warum, lasse die Person ein Band zu dir knüpfen und beantworte diese Frage:
  - + Warum glaubst du, dass es falsch wäre, wenn sie dir verzeihen würde?
- **Dein schändliches Herz:** Wenn du eine Person während einer körperlichen Auseinandersetzung **verstehst**, darfst du zusätzlich eine dieser Fragen stellen, auch bei einer 6-:
  - + Wofür schämst du dich am meisten?
  - + Wie könnte ich dich dazu bringen, deine Ideale zu verraten?

## WAS NICHT UNGESCHEHEN GEMACHT WERDEN KANN

Du hast Menschen verletzt, und sie sind nicht verpflichtet, dir zu vergeben oder mit dir zu interagieren.

**Bevor du bei der Charaktererschaffung Beziehungen festlegst, schlage eine schändliche Vergangenheit vor, von der du glaubst, dass sie verziehen werden kann, und stelle jeder HF diese Frage:**

- + Welche Umstände oder nachfolgenden Taten könnten es möglich machen, diese Vergangenheit zu vergeben?

Wenn jemand zögert oder die Frage nicht beantworten kann, überdenke deine Vergangenheit und schwäche sie ab. Du kannst die Schwere deiner Vergangenheit abmildern, indem du die Intensität deiner Taten oder den Handlungsspielraum, den du dabei hattest, reduzierst.

**Beantworte anschließend diese Fragen:**

- + Auf welche persönliche Entwicklung bist du stolz?
- + Was an deiner Vergangenheit bereitet dir am meisten Kummer?
- + Du hast geschworen, nie wieder bestimmte Handlungen auszuführen, die Schaden anrichten könnten. Welche sind das? Beispiele sind: Lügen, Stehlen, Liebe von anderen annehmen, Blut vergießen oder ein Versprechen brechen. Wenn du deinen Schwur brichst, **gerätst du aus dem Gleichgewicht**. Entscheide dann, ob du den Schwur halten oder aufgeben willst.

## FECHTBUCH-SPIELZÜGE

(Beginne mit den markierten Spielzügen und wähle zwei weitere von der nächsten Seite)

- **Schändliche Vergangenheit:** Wenn du zum ersten Mal von einem Bösewicht hörst, kannst du dich entscheiden, ob du die Person aus deiner Vergangenheit kennst. Wenn das der Fall ist, lässt du sie ein Band zu dir knüpfen, um eine Frage aus der **Jemanden verstehen**-Liste zu stellen, und erhältst einmalig +1 gegen diese Person.
- **Bring es wieder in Ordnung:** Wenn du dich einer Person gegenüber verletzlich zeigst, die du in deiner schurkischen Vergangenheit verletzt hast, wählt sie 1:
  - + Sich weigern, mit dir zu interagieren; sie knüpft ein Band zu dir.
  - + Angreifen (verbal oder körperlich); du **gerätst aus dem Gleichgewicht**.
  - + Dich leiten; sie erhält EP und gibt dir eine Aufgabe, mit der du zur Wiedergutmachung beitragen kannst.
  - + Verletzlichkeit zeigen; du erhältst einmalig +1, um mit ihr zu interagieren.
  - + Dir verzeihen; ihr löst beide jeweils einen Zustand auf und dieser Spielzug wird bei dieser Person nicht mehr ausgelöst.
- **Immer verdächtig:** Wenn du vorgibst, eine Schurkin zu sein, um das Vertrauen einer schurkischen Person zu gewinnen, vertraut sie dir genug, um dir eine Gelegenheit zu geben, und du knüpfst ein Band zu ihr. Du musst dich für eine der folgenden Möglichkeiten entscheiden:
  - + Eine zuschauende Person zieht die schlimmstmögliche Schlussfolgerung.
  - + Die schurkische Person fordert zuerst eine schurkische Tat von dir, um deine Absichten zu beweisen.
  - + Die schurkische Person tut nur so, als würde sie dir vertrauen, und die Gelegenheit ist eine Falle.
- **Klauen der Vergangenheit:** Wenn du zu einer Person, die mit deiner schurkischen Vergangenheit zu tun hat, ein Band knüpfst oder umgekehrt, markiere EP. Wenn dies zum ersten Mal bei einer bestimmten Person geschieht, könnt ihr beide sagen, um welches Geheimnis oder welche Schwachstelle der anderen Person ihr wisst.
- **Auch sie\*er kann sich ändern:** Wenn du einen Vorteil gegenüber einer gefährlichen Person aufgibst, weil du glaubst, dass sie ihre schändlichen Verhaltensweisen ändern kann, kannst du eine Frage stellen, als ob du sie **verstehen** würdest.
- **An Enttäuschungen gewöhnt:** Wenn du dich auf eine andere Person verlässt oder ihr etwas Wichtiges anvertraust, sage, welche Enttäuschung du von ihr erwartest.
  - + Wenn sie dich positiv überrascht, knüpft sie ein Band zu dir.
  - + Wenn sie so handelt, wie du es erwartest, wähle 1: Sie verliert ein Band zu dir oder du knüpfst ein Band zu ihr.
  - + Wenn sie sogar noch schlimmer ist, als du erwartet hast, hast du die Wahl: Beschimpfe sie und füge ihr einen Zustand zu, oder schlucke deine Einsamkeit herunter und markiere selbst einen Zustand.
- **Was ein Zuhause ausmacht:** Wenn jede andere HF in einer Szene ein Band zu dir hat, verursachen deine Zustände nur einen Abzug von -1 statt -2 auf die zugehörigen Grundspielzüge.
- **Wer ist das Monster?:** Wenn du die Heuchelei einer Person aufdeckst, die angeblich tugendhaft ist, würfele **+Wagemut**:
  - 10+** Knüpfe ein Band zu ihr und wähle 1
  - 7-9** Wähle 1
    - + Die Scheinheiligkeit ihres Handelns wird für alle sichtbar; sie erhält EP, wenn sie ihre Meinung ändert. Wenn sie das nicht tut, muss sie dich angreifen oder einen Zustand erleiden.
    - + Deine Worte hinterlassen einen Stich; sie erleidet einen Zustand.
    - + Du beeindruckst eine zuschauende Person; lasse sie ein Band zu dir knüpfen.

## Prüfungen

- ✦ Reite auf einer fantastischen Kreatur.
- ✦ Gewinne ein Duell.
- ✦ Gehe irgendwohin, wo noch kein Mensch zuvor gewesen ist.
- ✦ Verliebe dich.
- ✦ Stehe für dich selbst ein, auch wenn es jemandem das Herz bricht.
- ✦ Verliere eine Person, die dir wichtig ist.
- ✦ Freunde dich mit einer Person an, die ganz anders ist als du.
- ✦ Befreie etwas Gefährliches.
- ✦ Erhalte ein seltenes Geschenk von einer Person, die du respektierst.
- ✦ Erlebe mit einer befreundeten Person einen veränderten Bewusstseinszustand.
- ✦ Scheitere an etwas, das dir die Welt bedeutet.
- ✦ Verwerfe eine Überzeugung, die du einmal hattest.
- ✦ Bringe einer Person Freundlichkeit entgegen, die sie nicht verdient hat.
- ✦ Vollbringe eine aussichtslose Tat.
- ✦ Wirf etwas Bequemes weg, um einen Traum zu verfolgen.
- ✦ Küsse eine gefährliche Person.
- ✦ Vergib einer Person, die Vergebung verdient.
- ✦ Vertraue jemandem deine Geheimnisse an, nur um dann verraten zu werden.
- ✦ Schockiere jemanden mit einer unliebsamen Wahrheit.
- ✦ Verdiane Vergebung für eine Missetat.

## Steigerungen

Wenn du deine EP-Leiste ausgefüllt hast, bekommst du eine Steigerung aus der Liste. Wenn du eher One-Shots spielst statt einer Kampagne, bekommst du alle 3 EP eine Steigerung statt alle 5.

Deine ersten fünf Steigerungen müssen aus den oberen sechs Punkten der Liste gewählt werden. Nachdem du die fünfte Steigerung genommen hast, kannst du auswählen, ob du zu einem anderen Fechtbuch wechselst oder deine Hauptfigur glücklich und zufrieden bis an ihr Lebensende ist. Wähle eine dieser beiden letzten Optionen, wenn der emotionale Konflikt, der das Herz deines Fechtbuchs bildet, gelöst wurde oder von einem neuen Konflikt überschattet wird, der zu einem neuen Fechtbuch gehört.

- Wähle einen weiteren Spielzug aus deinem Fechtbuch.
- Wähle einen weiteren Spielzug aus deinem Fechtbuch.
- Wähle einen Spielzug aus einem beliebigen Fechtbuch.
- Wähle einen Spielzug aus einem beliebigen Fechtbuch.
- Erhöhe ein Attribut um 1 (maximal auf 3).
- Erhöhe ein Attribut um 1 (maximal auf 3).
- Wechsele zu einem neuen Fechtbuch.
- Lebe glücklich und zufrieden bis an dein Lebensende.

## Bande

Wenn du ein viertes Band zu einer Person knüpfst, hast du eine tiefgreifende Erkenntnis (Seite 20).

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____

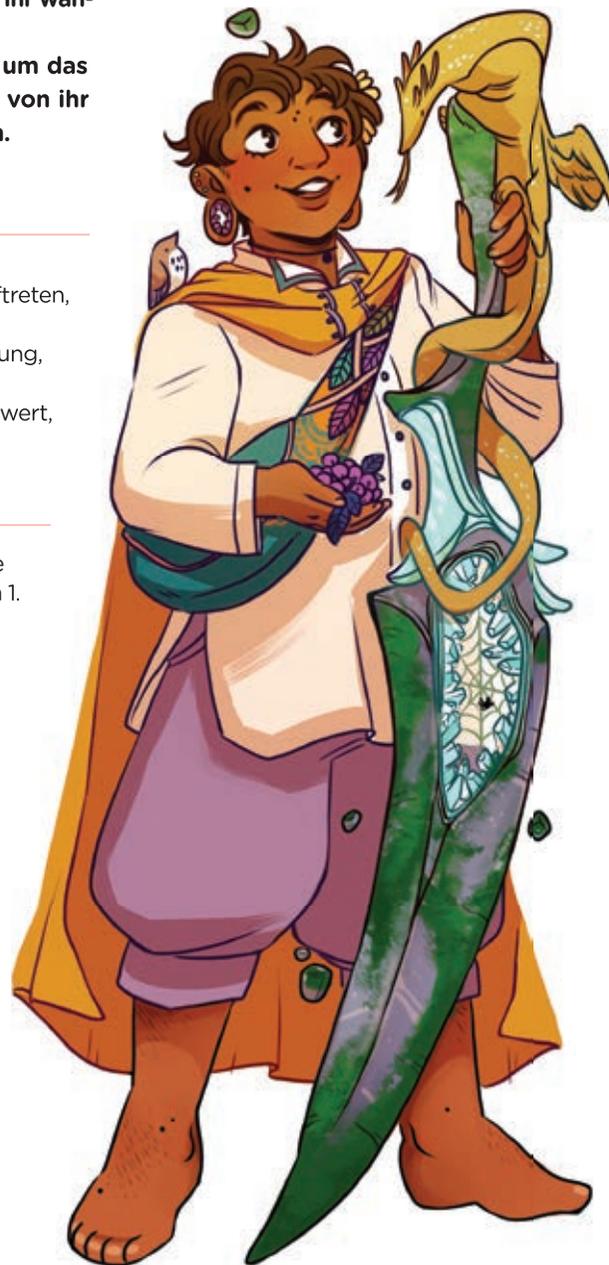
# Die UmweltheXe

Die UmweltheXe ist tief mit ihrer Umwelt verbunden und weniger erfahren, wenn es um Menschen geht. Sie ist entweder neu im Umgang mit Menschen oder erkundet gerade ganz neu, wie es sich anfühlt, als ihr wahres Selbst aufzutreten.

Ihr zentraler Konflikt dreht sich um das Wachstum, das ihre Erkundungen von ihr und denen, die sie lieben, verlangen.

### Beispiel-Archetypen:

- ✦ Weltvergessenes Pferd dem Mädchen
- ✦ Lichtgestalt der Gutherzigkeit
- ✦ Baby-Queer mit grünem Daumen



## Stil

(Wähle oder erfinde jeweils eins)

- ✦ Unschuldiges Auftreten, weises Auftreten, trauriges Auftreten
- ✦ Bescheidene Kleidung, grobe Kleidung, einfache Kleidung
- ✦ Ein Holzsword, ein harmloses Schwert, ein Elementarsword

## Attribute

Wähle eine Attributspalte, dann erhöhe zwei verschiedene Attribute jeweils um 1.

Wagemut	+0	-1
Anmut	+0	+1
Herz	+1	+0
Köpfchen	-1	+0
Seele	+1	+1

**Wagemut**  
Waffengewandtheit  
Durchsetzungsvermögen

**Anmut**  
Eleganz  
Beweglichkeit

**Herz**  
Emotionale Wahrnehmung  
Ausdrucksform

**Köpfchen**  
Klugheit, Wissen

**Seele**  
Integrität  
Metaphysische Kraft

## Zustände

**Wütend**  
-2 auf **Jemanden verstehen**  
Auflösen: Mach etwas kaputt, was dir oder einer Person, die dir am Herzen liegt, wichtig ist.

**Verängstigt**  
-2 auf **Kämpfen**  
Auflösen: Laufe weg und lasse etwas Wichtiges zurück.

**Schuld bewusst**  
-2 auf **Emotionale Unterstützung**  
Auflösen: Opfere etwas Wichtiges, nur um dich selbst für das, was du getan hast, zu verletzen.

**Hoffnungslos**  
-2 auf **Unheil abwenden**  
Auflösen: Verliere dich in Eskapismus oder Vergnügungen, wenn du etwas Wichtiges tun solltest.

**Unsicher**  
-2 auf **Verlocken**  
Auflösen: Handle übereilt, um das Objekt deiner Eifersucht zu konfrontieren oder beweise deinen Wert, ohne dich zuerst mit deinen Freund\*innen zu besprechen oder einen Plan zu machen.

## ERFAHRUNG (EP)



Du bekommst Erfahrungspunkte (EP), wenn du eine 6- würfelst oder wenn ein Spielzug sagt, dass du EP markieren kannst. Du kannst EP ausgeben, um eine Steigerung zu bekommen.

## OFFENBARUNGEN DURCH HERZ UND KUNGE

■ **Liebe besiegt alles:** Wenn du dich in jemanden **verliebst**, sag warum, lass die Person ein Band zu dir knüpfen und beantworte diese Frage:

+ Was ist ein offensichtliches Hindernis für das Zusammensein mit dieser Person, das du aufgrund deiner Naivität übersiehst?

■ **Einsicht mit klarem Herzen:** Wenn du eine Person während einer körperlichen Auseinandersetzung **verstehst**, darfst du zusätzlich eine dieser Fragen stellen, auch bei einer 6-:

+ Was gibt dir das Gefühl, geliebt zu sein?  
+ Was erhoffst du dir für die Zukunft?

## Neugierde

Der Umgang mit Menschen ist neu für dich und du bist vielleicht unbeholfen, aber du willst lernen. Gibt es einen besseren Weg, etwas zu lernen, als es zu tun?

+ Wähle vier Prüfungen aus der Liste aus.

+ Wenn du eine ausgewählte Prüfung abgeschlossen hast, streichst du sie durch und entscheidest dich für eine der folgenden Möglichkeiten: EP markieren, einen Zustand auflösen oder ein Band zu einer der beteiligten Personen knüpfen.

+ Wenn du alle vier Prüfungen erfüllt hast, reflektiere, was du über dich gelernt hast, und wähle vier weitere.

+ Wenn du die gesamte Liste abgeschlossen hast, wähle die Prüfungen aus, die dir am meisten bedeutet haben, und entwickle dich zu einer neuen Form des Lebens, die von diesen Erfahrungen inspiriert ist.

+ Nimm ein neues Fechtbuch an, bleibe eine Umwelthexe oder ziehe dich zurück, um glücklich und zufrieden bis an dein Lebensende zu sein.

## Ausgewählte Prüfungen

## ABGESCHLOSSENE PRÜFUNGEN

## Fechtbuch-Spielzüge

(Beginne mit den markierten Spielzügen und wähle zwei weitere)

■ **Wilde Freundschaften:** Du kannst mit Tieren und Pflanzen sprechen und **die Bande** in ihre Richtung **spielen lassen**, genau wie andere NF. In der Nähe deines Zuhauses oder überall dort, wo du dich längere Zeit aufgehalten hast, sind Tier- und Pflanzenfreund\*innen immer in der Nähe, wenn du sie brauchst.

□ **Erwecke die Wildnis:** Wenn du dich in einer sicheren Position befindest und versuchst, mit einem Ort oder einer nicht-empfindungsfähigen Kreatur zu kommunizieren, würfelle **+Seele:**

**10+** Wähle 1

**7-9** Wähle 1; die SL stellt dich vor eine schwierige Wahl oder bietet dir den Erfolg zu einem Preis an

+ Du befreist sie\*ihn von Verletzungen, Korruption oder Krankheit.

+ Du änderst ihr\*sein Verhalten, Ökosystem oder ihre\*seine Atmosphäre nach deinen Wünschen.

+ Du machst sie\*ihn für eine bestimmte Person oder Kreatur oder eine bestimmte Art von Person oder Kreatur gefährlich.

Wenn du diesen Spielzug versuchst, während du in Eile bist oder unter drei oder mehr Zuständen leidest, funktioniert er kurzzeitig wie oben beschrieben, aber danach ist der Ort oder die Kreatur tot und unfruchtbar.

□ **Vertrauter:** Du hast ein niedliches Tier als deinen treuen Vertrauten. Du kannst die Welt durch seine Sinne wahrnehmen, wann immer du willst, und mit ihm auf beliebige Entfernung kommunizieren. Außerdem wählst du einen Grundspielzug. Wenn der Vertraute dir bei diesem Spielzug oder bei der **Emotionalen Unterstützung** hilft, erhältst du +1 auf deinen Wurf.

□ **I Ship It:** Wenn du eine Verbindung zwischen zwei anderen Personen herstellen und die eine Person bei der anderen anpreisen willst, würfelle **+Herz:**

**10+** Du kannst die zuhörende Person ein Band zu dir oder die anderen Person ein Band zur einer zuhörenden Person knüpfen lassen.

**7-9** Wie oben, und die zuhörende Person kann entweder ein Band zu dir knüpfen oder die andere Person ein Band zu dir knüpfen lassen.

Alle Beteiligten können EP markieren, wenn sie sich in eine andere beteiligte Person einschließlich der Umwelthexe **verlieben** (sofort oder später in dieser Sitzung, maximal 1 EP pro HF).

□ **Zauber der Liebe:** Wenn du in eine Person **verliebt** bist und stolz die Macht der Liebe preist, kann jede von euch ein Band zur anderen einsetzen, um einen Fechtbuch-Spielzug der anderen Person für eine Szene zu nutzen.

□ **Berührung der Natur:** Wenn du eine Person berührst und die Kraft der Natur in sie einfließen lässt, würfelst du **+Seele:**

**10+** Wähle 2

**7-9** Wähle 1

+ Sie kann dich ein Band zu sich knüpfen lassen, um einen Zustand aufzulösen.

+ Sie erhält für den Rest der Szene die Fähigkeit, mit Pflanzen und Tieren zu sprechen.

+ Sie muss eine der **Jemanden verstehen**-Fragen deiner Wahl beantworten, sonst erleidet sie einen Zustand.

## Steigerungen

Wenn du deine EP-Leiste ausgefüllt hast, bekommst du eine Steigerung aus der Liste. Wenn du eher One-Shots spielst statt einer Kampagne, bekommst du alle 3 EP eine Steigerung statt alle 5.

Deine ersten fünf Steigerungen müssen aus den oberen sechs Punkten der Liste gewählt werden. Nachdem du die fünfte Steigerung genommen hast, kannst du auswählen, ob du zu einem anderen Fechtbuch wechselst oder deine Hauptfigur glücklich und zufrieden bis an ihr Lebensende ist. Wähle eine dieser beiden letzten Optionen, wenn der emotionale Konflikt, der das Herz deines Fechtbuchs bildet, gelöst wurde oder von einem neuen Konflikt überschattet wird, der zu einem neuen Fechtbuch gehört.

- Wähle einen weiteren Spielzug aus deinem Fechtbuch.
- Wähle einen weiteren Spielzug aus deinem Fechtbuch.
- Wähle einen Spielzug aus einem beliebigen Fechtbuch.
- Wähle einen Spielzug aus einem beliebigen Fechtbuch.
- Erhöhe ein Attribut um 1 (maximal auf 3).
- Erhöhe ein Attribut um 1 (maximal auf 3).
- Wechsele zu einem neuen Fechtbuch.
- Lebe glücklich und zufrieden bis an dein Lebensende.

## Bande

Wenn du ein viertes Band zu einer Person knüpfst, hast du eine tiefgreifende Erkenntnis (Seite 20).

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____

Die Charmeurin ist eine Actionheldin mit viel Körpereinsatz. Ihre Schwertkämpfe werden durch Geplänkel und Flirterei unterbrochen und enden genauso oft mit Küssen wie mit Blutvergießen.

Ihr zentraler Konflikt besteht zwischen ihrem Drang, neue Horizonte zu erkunden, und dem, sich einem Ziel oder der Sicherheit zu widmen.

## Beispiel-Archetypen:

- + Shimbo-Piratin
- + Diva-Fechtmeisterin
- + Verwegene Juwelendiebin

## Stil

(Wähle oder erfinde jeweils eins)

- + Verspieltes Auftreten, provokantes Auftreten, Augen nur für dich
- + Freizügige Kleidung, fließende Kleidung, enge Kleidung, grelles Kostüm
- + Ein auffälliges Schwert, ein berühmtes Schwert, ein zartes Schwert

## Attribute

Wähle eine Attributspalte, dann erhöhe zwei verschiedene Attribute jeweils um 1.

Wagemut	+1	+1
Anmut	+1	+0
Herz	+0	-1
Köpfchen	-1	+1
Seele	+0	+0



**Wagemut**  
Waffengewandtheit  
Durchsetzungsvermögen

**Anmut**  
Eleganz  
Beweglichkeit

**Herz**  
Emotionale Wahrnehmung  
Ausdrucksform

**Köpfchen**  
Klugheit, Wissen

**Seele**  
Integrität  
Metaphysische Kraft

## Zustände

**Wütend**  
-2 auf **Jemanden verstehen**  
Auflösen: Mach etwas kaputt, was dir oder einer Person, die dir am Herzen liegt, wichtig ist.

**Verärgert**  
-2 auf **Kämpfen**  
Auflösen: Laufe weg und lasse etwas Wichtiges zurück.

**Schuld bewusst**  
-2 auf **Emotionale Unterstützung**  
Auflösen: Opfere etwas Wichtiges, nur um dich selbst für das, was du getan hast, zu verletzen.

**Hoffnungslos**  
-2 auf **Unheil abwenden**  
Auflösen: Verliere dich in Eskapismus oder Vergnügungen, wenn du etwas Wichtiges tun solltest.

**Unsicher**  
-2 auf **Verlocken**  
Auflösen: Handle übereilt, um das Objekt deiner Eifersucht zu konfrontieren oder beweise deinen Wert, ohne dich zuerst mit deinen Freund\*innen zu besprechen oder einen Plan zu machen.

## ERFAHRUNG (EP)

Du bekommst Erfahrungspunkte (EP), wenn du eine 6- würfelst oder wenn ein Spielzug sagt, dass du EP markieren kannst. Du kannst EP ausgeben, um eine Steigerung zu bekommen.

## OFFENBARUNGEN DURCH HERZ UND KUNGE

- **Lieben und verlieren:** Wenn du dich in jemanden **verliebst**, sag warum, lass die Person ein Band zu dir knüpfen und beantworte diese Frage:
  - + Warum wird eure Romanze niemals von Dauer sein?
- **Schlagfertig:** Wenn du eine Person während einer körperlichen Auseinandersetzung **verstehst**, darfst du zusätzlich eine dieser Fragen stellen, auch bei einer 6-:
  - + Was würde dich dazu bringen, mit mir durchzubrennen?
  - + Wo hast du das Kämpfen gelernt?

## IM HER UND JETZT LEBEN

Warum bist du so unbeständig? Gibt es etwas, das du über dich selbst herausfinden musst, aber du suchst es stattdessen bei anderen Leuten? Hast du Angst vor der Verletzlichkeit, die mit dem Investieren in eine Beziehung einhergeht? Ist deine wahre Liebe unerreichbar? Bist du dir dessen gar nicht bewusst?

Wähle etwas, über das du hinauswachsen kannst, um deinem Charakter einen emotionalen Handlungsbogen zu geben. Du musst es nicht sofort festlegen, und die Charmeurin selbst weiß es vielleicht überhaupt nicht.

## FECHTBUCH-SPIELZÜGE

- **Eifer des Gefechts:** Wenn du eine Person dazu anstachelst, etwas zu tun, was sie gerne tun würde, aber für unklug hält, würfelle **+Wagemut**:

**Wenn das Ziel eine NF ist:**

**10+** Sie tut es im Austausch für ein kleines Zugeständnis oder eine Rückversicherung.

**7-9** Sie wählt 1

+ Schaffe eine Gelegenheit für dich oder deine Verbündeten.

+ Sie lässt dich ein Band zu sich knüpfen.

**Wenn das Ziel eine HF ist:**

**10+** Sie markiert EP, wenn sie es tut, und erleidet einen Zustand, wenn sie es nicht tut.

**7-9** Du wählst 1

+ Sie markiert EP, wenn sie es tut.

+ Sie erleidet einen Zustand, wenn sie es nicht tut.

Wenn du in eine HF oder NF noch nicht **verliebt** bist, kannst du ein Ergebnis von 7-9 wie eine 10+ behandeln, indem du dich entscheidest, dich in die jeweilige Zielperson zu **verlieben**.

## FECHTBUCH-SPIELZÜGE

(Beginne mit dem markierten Spielzug und wähle zwei weitere)

- **Lust auf den ersten Blick:** Wenn du dich in eine Person **verliebst**, die du kaum kennst, erkläre ihr deine unsterbliche Liebe und lass sie ein Band zu dir knüpfen. Du verlierst den Status „**verliebt**“ bei allen, die keine Bande zu dir haben. Du erhältst einmalig +1 für eine Handlung, von der du glaubst, dass sie deinen neuen Schwarm beeindrucken könnte.
- **Neu und glänzend:** Wenn du in einem intimen Moment mit einer neuen Person **emotionale Unterstützung** gibst oder empfangst, markiert ihr beide EP oder löst einen Zustand auf.
- **Lieber um Verzeihung bitten:** Wenn du dich bei einer Person für dein unerhörtes Verhalten entschuldigst und ihr damit ausgeliefert bist, würfelle **+Wagemut**:
  - 10+** Du findest heraus, was nötig ist, damit sie dir verzeiht, und ihr knüpft je ein Band zueinander. Wenn sie dir verzeiht, löst ihr beide einen Zustand auf.
  - 7-9** Du findest heraus, was es braucht, damit sie dir verzeiht. Wenn du es tust, knüpft ihr beide entweder je ein Band zueinander oder löst einen Zustand auf. Du entscheidest.
- **Hals über Kopf:** Wenn du dich unvorbereitet in eine Situation stürzt, die dir über den Kopf wächst, lass eine Person, die dir gefährlich ist, ein Band zu dir knüpfen, markiere EP und erhalte einmalig +1 auf **Unheil abwenden**.
- **Beeindruckende Fechtkunst:** Immer, wenn du beim **Kämpfen** eine 7+ würfelst, kannst du ein Band zu einer anwesenden Person knüpfen und ihre\*n Spieler\*in fragen, was sie an dir beeindruckt oder fasziniert hat.
- **Die größte Attraktion:** Wenn du einen dramatischen Auftritt machst, würfelle **+Anmut**:
  - 10+** Wähle 2
  - 7-9** Wähle 1
    - + Alle Aufmerksamkeit ist einen Moment lang auf dich gerichtet.
    - + Du hältst die Aufmerksamkeit einer Person so lange, wie du eine dramatische Rede hältst.
    - + Erhalte ein Band zu einer anwesenden Person.
    - + Du erhältst einmalig +1.
- **In jedem Hafen eine\*n:** Wenn du in eine beliebige Stadt zurückkehrst, in der du schon einmal warst, nenne eine Person, mit der du hier Intimitäten geteilt hast, und sage, wie du die Situation hinterlassen hast. Wenn du im Bösen gegangen bist, markiere EP und die SL wird dir etwas Interessantes erzählen, das sich seit deinem letzten Besuch hier verändert hat.
- **Rrratsch!:** Wenn du einen körperlichen Angriff von einer Person, die dir gefährlich ist, einsteckst oder ihm nur knapp ausweichst, darfst du verkünden, dass deine Kleidung beschädigt wurde und du jetzt quasi unschicklich bist. Wenn du für den Rest der Szene bei einem Spielzug gegen eine NF eine 10+ würfelst, darfst du bestimmen, dass sie sich in dich verknallt hat (höchstens eine NF pro Wurf und nach Ermessen der SL). Außerdem darf jede HF, die sich im Rest der Szene in dich **verliebt**, EP markieren.

## Überzeugungen

Wenn du ein Gebot brichst und es für immer zurückweist, streiche es durch und erhalte EP. Schreibe eine *Überzeugung*, die deine neuen Glaubenssätze ausdrückt, etwas, das dem Gebot widerspricht.

Jedes Mal, wenn du eine Überzeugung trotz Versuchung oder Kosten befolgst, reduzierst du deine Tradition um 1 und fragst eine zuschauende Person, ob sie diese Überzeugung teilt. Wenn sie ja sagt, knüpfe ein Band zu ihr und finde heraus, was (sofern es etwas gibt) sie daran hindert, dieser Überzeugung zu folgen. Wenn sie nein sagt, markiere einen Zustand.

Überzeugungen sollten kühne Aussagen sein, die im Gegensatz zu den Geboten stehen. Beispiele findest du auf Seite 73 von *Charmante Schwertlesben*.

## Steigerungen

Wenn du deine EP-Leiste ausgefüllt hast, bekommst du eine Steigerung aus der Liste. Wenn du eher One-Shots spielst statt einer Kampagne, bekommst du alle 3 EP eine Steigerung statt alle 5.

Deine ersten fünf Steigerungen müssen aus den oberen sechs Punkten der Liste gewählt werden. Nachdem du die fünfte Steigerung genommen hast, kannst du auswählen, ob du zu einem anderen Fechtbuch wechselst oder deine Hauptfigur glücklich und zufrieden bis an ihr Lebensende ist. Wähle eine dieser beiden letzten Optionen, wenn der emotionale Konflikt, der das Herz deines Fechtbuchs bildet, gelöst wurde oder von einem neuen Konflikt überschattet wird, der zu einem neuen Fechtbuch gehört.

- Wähle einen weiteren Spielzug aus deinem Fechtbuch.
- Wähle einen weiteren Spielzug aus deinem Fechtbuch.
- Wähle einen Spielzug aus einem beliebigen Fechtbuch.
- Wähle einen Spielzug aus einem beliebigen Fechtbuch.
- Erhöhe ein Attribut um 1 (maximal auf 3).
- Erhöhe ein Attribut um 1 (maximal auf 3).
- Wechsele zu einem neuen Fechtbuch.
- Lebe glücklich und zufrieden bis an dein Lebensende.

## Bande

Wenn du ein viertes Band zu einer Person knüpfst, hast du eine tiefgreifende Erkenntnis (Seite 20).

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____

## Die Suchende

NAME UND PRONOMEN

**Die Suchende kommt aus einer toxischen Gesellschaft und hat eine neue Gemeinschaft gefunden, in der sie dazugehören und wachsen kann.**

**Ihr zentraler Konflikt stellt Tradition und Erziehung gegen Gerechtigkeit und die Entwicklung ihrer persönlichen Werte.**

### Beispiel-Archetypen:

- + Eingewandert aus Heteronormia
- + Aufgewachsen in einer Enklave
- + Privilegierter Hintergrund

## Stil

(Wähle oder erfinde jeweils eins)

- + Zurückhaltendes Auftreten, neugieriges Auftreten, verklemmtes Auftreten
- + Fremdländische Kleidung, altmodische Kleidung, aufwendige Aufmachung
- + Ein uraltes Schwert, ein brandneues Schwert, „Das ist kein Schwert!“

## Attribute

Wähle eine Attributspalte, dann erhöhe zwei verschiedene Attribute jeweils um 1.

Wagemut	+1	+0
Anmut	+0	+1
Herz	-1	+0
Köpfchen	+1	-1
Seele	+0	+1



**Wagemut**  
Waffengewandtheit  
Durchsetzungsvermögen

**Anmut**  
Eleganz  
Beweglichkeit

**Herz**  
Emotionale Wahrnehmung  
Ausdrucksform

**Köpfchen**  
Klugheit, Wissen

**Seele**  
Integrität  
Metaphysische Kraft

## Zustände

**Wütend**  
-2 auf **Jemanden verstehen**  
Auflösen: Mach etwas kaputt, was dir oder einer Person, die dir am Herzen liegt, wichtig ist.

**Verärgert**  
-2 auf **Kämpfen**  
Auflösen: Laufe weg und lasse etwas Wichtiges zurück.

**Schuld bewusst**  
-2 auf **Emotionale Unterstützung**  
Auflösen: Opfere etwas Wichtiges, nur um dich selbst für das, was du getan hast, zu verletzen.

**Hoffnungslos**  
-2 auf **Unheil abwenden**  
Auflösen: Verliere dich in Eskapismus oder Vergnügungen, wenn du etwas Wichtiges tun solltest.

**Unsicher**  
-2 auf **Verlocken**  
Auflösen: Handle übereilt, um das Objekt deiner Eifersucht zu konfrontieren oder beweise deinen Wert, ohne dich zuerst mit deinen Freund\*innen zu besprechen oder einen Plan zu machen.

## ERFAHRUNG (EP)



Du bekommst Erfahrungspunkte (EP), wenn du eine 6- würfelst oder wenn ein Spielzug sagt, dass du EP markieren kannst. Du kannst EP ausgeben, um eine Steigerung zu bekommen.

## OFFENBARUNGEN DURCH HERZ UND KUNGE

- **Ich gehöre nicht dazu:** Wenn du dich in jemanden **verliebst**, sag warum, lass die Person ein Band zu dir knüpfen und beantworte diese Frage:
  - + Welchen deiner Werte verletzt oder missachtet sie offen?
- **Gar nicht so verschieden:** Wenn du eine Person während einer körperlichen Auseinandersetzung **verstehst**, darfst du zusätzlich eine dieser Fragen stellen, auch bei einer 6-:
  - + Welche Vorurteile hast du?
  - + Welche Tradition schätzt du am meisten?

## TRADITION 0 1 2 3 4

Tradition is a measure of how you feel your Authority Tradition misst, wie deine Autorität deiner Meinung nach dein Verhalten beurteilen würde.

- + Dein Traditionswert beginnt bei 1.
- + Jedes Mal, wenn du ein persönliches Opfer bringst, um deine Gebote einzuhalten, erhältst du einen Punkt Tradition, maximal 4.
- + Wenn du Tradition 4 erreicht hast, wird dir jedes Mal ein Zustand zugefügt, wenn du gegen deine Gebote handelst.
- + Du kannst jederzeit Tradition ausgeben, um den Zorn der Autorität zu besänftigen oder einmalig +1 zu bekommen, um deine Gebote zu befolgen oder **an eine Toxische Macht zu appellieren**.

## Gebote

Beschreibe die Autorität, die deine Erziehung bestimmt hat:

Wähle mindestens sechs Gebote, die diese Autorität aufgestellt hat:

- Beantworte eine Beleidigung immer mit einem gezogenen Schwert.
- Gib niemals deine schwachen Gefühle zu.
- Bedecke immer deinen sündigen Körper.
- Keine Intimität bis nach einer monogamen Heirat.
- Schenke niemals, wenn du verkaufen kannst.
- Lass eine schwächere Person nie ihre eigenen Kämpfe austragen.
- Kämpfe nie die Kämpfe einer schwächeren Person.
- Gehorche immer der Autorität.
- Gehorche immer einer bestimmten Art von Person (Geschlecht, Race, Klasse, Glaube, Alter).
- Triff dich nie unbeaufsichtigt (oder überhaupt nicht) mit einer bestimmten Art von Person.

Überzeugungen findest du auf der anderen Seite.

## FECHTBUCH-SPIELZÜGE

(Beginne mit dem markierten Spielzug und wähle zwei weitere)

- **Menschen sind Menschen:** Wenn du über deine Heimat sprichst, würfelle **+Herz:**
  - 10+** Wähle 2
  - 7-9** Wähle 1
    - + Gib einen Schwachpunkt deiner Heimat zu; erhalte einmalig +1.
    - + Erzähle etwas Gutes über deine Heimat; löse einen Zustand auf.
    - + Lüge über deine Heimat, um eine zuhörende Person zu beeindrucken; knüpfe ein Band zu ihr.
- **Hört mich an!:** Rufst du eine deiner *Überzeugungen* laut heraus, wenn du mit denen konfrontiert wirst, die eine gegenteilige Überzeugung haben, würfelle **+Wagemut:**
  - 10+** Stelle 2 Fragen
    - + Warum glaubst du, dass du dieser Überzeugung folgen musst?
    - + Was kostet es dich, dieser Überzeugung zu folgen?
    - + Was wünschst du dir, das im Widerspruch zu dieser Überzeugung steht?
  - **Es war nicht alles schlecht:** Wenn du einer Person begegnest, die eine andere Sichtweise als deine Gefährt\*innen hat, erzählst du eine passende Geschichte aus deiner Heimatkultur und würfelst **+Seele:**
    - 10+** Knüpfe ein Band zu ihr und erhalte entweder einmalig +1 für die Interaktion mit ihr oder gib diese +1 an eine\*n Gefährt\*in weiter.
    - 7-9** Knüpfe ein Band zu ihr.
- In beiden Fällen erzählt sie dir auch etwas Interessantes oder Nützliches über ihr Aufwachsen.
- **Zuhören und lernen:** Wenn du jemanden fragst, was du in einer ungewohnten Situation tun sollst:
  - + Wenn du den Rat befolgst, erhältst du einmalig +1 und löst einen Zustand auf.
  - + Wenn du den Rat befolgst und es schief geht, erhältst du EP.
- **Angemessenes Umwerben:** Wenn du in jemanden **verliebt** bist und ein aufwändiges und umständliches Umwerbungsritual durchführst ...
  - + Wenn die Person angemessen reagiert, erhaltet ihr beide einmalig +1, um euch gegenseitig zu beschützen, bis jemand von euch ein Gebot bricht, und sie erhält einen Punkt Tradition, den sie für die gleichen Effekte ausgeben kann wie du.
  - + Wenn sie nicht versteht, dass du **verliebt** bist, lass eine zuschauende Person, die es versteht, ein Band zu dir knüpfen.
- **Törichte Touristin:** Wenn du eine Person **verstehst** oder **Unheil abwendest**, indem du dich zum Narren machst, kannst du zusätzlich eine Frage aus dieser Liste stellen, auch bei einer 6-:
  - + Was würde dich zum Lachen bringen?
  - + Welche versteckte Bedrohung oder Gelegenheit übersehe ich?
  - + Wie bist du verwundbar?
- **Immer Haltung bewahren:** Du kannst einen Punkt Tradition ausgeben, um den -2 Abzug durch Zustände zu ignorieren. Diese Wirkung endet, wenn du gegen ein Gebot verstößt oder am Ende der Szene. Wenn die Wirkung endet, markiere einen Zustand.

## Steigerungen

Wenn du deine EP-Leiste ausgefüllt hast, bekommst du eine Steigerung aus der Liste. Wenn du eher One-Shots spielst statt einer Kampagne, bekommst du alle 3 EP eine Steigerung statt alle 5.

Deine ersten fünf Steigerungen müssen aus den oberen sechs Punkten der Liste gewählt werden. Nachdem du die fünfte Steigerung genommen hast, kannst du auswählen, ob du zu einem anderen Fechtbuch wechselst oder deine Hauptfigur glücklich und zufrieden bis an ihr Lebensende ist. Wähle eine dieser beiden letzten Optionen, wenn der emotionale Konflikt, der das Herz deines Fechtbuchs bildet, gelöst wurde oder von einem neuen Konflikt überschattet wird, der zu einem neuen Fechtbuch gehört.

- Wähle einen weiteren Spielzug aus deinem Fechtbuch.
- Wähle einen weiteren Spielzug aus deinem Fechtbuch.
- Wähle einen Spielzug aus einem beliebigen Fechtbuch.
- Wähle einen Spielzug aus einem beliebigen Fechtbuch.
- Erhöhe ein Attribut um 1 (maximal auf 3).
- Erhöhe ein Attribut um 1 (maximal auf 3).
- Wechsele zu einem neuen Fechtbuch.
- Lebe glücklich und zufrieden bis an dein Lebensende.

## Bande

Wenn du ein viertes Band zu einer Person knüpfst, hast du eine tiefgreifende Erkenntnis (Seite 20).

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____

Die Grenzgängerin ist eine seltsame Person, die ihr eigenes Ding macht und sich dennoch nach Verbundenheit sehnt. Sie hat festgestellt, dass viele Monster durchaus freundlich sind, wenn du ihnen eine Chance gibst. Aber wenn du dich mit ihnen anfreundest, giltst auch du als Monster.

Ihr zentraler Konflikt ist es, mit dem Druck umzugehen, sich anzupassen oder zu ihren eigenen Wünschen oder denen ihrer monströsen Freund\*innen zu stehen.

## Beispiel-Archetypen:

- + Zaubertänzerin
- + Nerdige Alchemistin
- + Sprecherin für die Ungesehenen



## Stil

(Wähle oder erfinde jeweils eins)

- + Konzentriertes Auftreten, verspieltes Auftreten, distanziertes Auftreten
- + Hauchdünne Kleidung, schwärzer-als-schwarze Kleidung, spezialisierte Kleidung
- + Ein unheimliches Schwert, ein Knochenschwert, ein durstiges Schwert

## Attribute

Wähle eine Attributspalte, dann erhöhe zwei verschiedene Attribute jeweils um 1.

Wagemut	+0	-1
Anmut	+0	+1
Herz	-1	+0
Köpfchen	+1	+0
Seele	+1	+1

**Wagemut**  
Waffengewandtheit  
Durchsetzungsvermögen

**Anmut**  
Eleganz  
Beweglichkeit

**Herz**  
Emotionale Wahrnehmung  
Ausdrucksform

**Köpfchen**  
Klugheit, Wissen

**Seele**  
Integrität  
Metaphysische Kraft

## Zustände

**Wütend**  
-2 auf **Jemanden verstehen**  
Auflösen: Mach etwas kaputt, was dir oder einer Person, die dir am Herzen liegt, wichtig ist.

**Verärgert**  
-2 auf **Kämpfen**  
Auflösen: Laufe weg und lasse etwas Wichtiges zurück.

**Schuld bewusst**  
-2 auf **Emotionale Unterstützung**  
Auflösen: Opfere etwas Wichtiges, nur um dich selbst für das, was du getan hast, zu verletzen.

**Hoffnungslos**  
-2 auf **Unheil abwenden**  
Auflösen: Verliere dich in Eskapismus oder Vergnügungen, wenn du etwas Wichtiges tun solltest.

**Unsicher**  
-2 auf **Verlocken**  
Auflösen: Handle übereilt, um das Objekt deiner Eifersucht zu konfrontieren oder beweise deinen Wert, ohne dich zuerst mit deinen Freund\*innen zu besprechen oder einen Plan zu machen.

## ERFAHRUNG (EP)

Du bekommst Erfahrungspunkte (EP), wenn du eine 6- würfelst oder wenn ein Spielzug sagt, dass du EP markieren kannst. Du kannst EP ausgeben, um eine Steigerung zu bekommen.

## OFFENBARUNGEN DURCH HERZ UND KLINGE

- **Warum habe ich die Schnecken erwähnt?:** Wenn du dich in jemanden **verliebst**, sag warum, lass die Person ein Band zu dir knüpfen und beantworte diese Frage:
  - ✦ Du bist dir sicher, dass sie dich wegen einer offensichtlichen Sache an dir zurückweisen würde – welche?
- **Geflüsterte Geheimnisse:** Wenn du eine Person während einer körperlichen Auseinandersetzung **verstehst**, darfst du zusätzlich eine dieser Fragen stellen, auch bei einer 6-:
  - ✦ Was macht dich unsicher?
  - ✦ Wovon wirst du heimgesucht?

## Die Ungesehenen

Die Ungesehenen sind geheimnisvolle Wesen, die die meisten nicht wahrnehmen können. Ihre Existenz mag umstritten sein, aber du kennst die Wahrheit, denn sie haben zu dir gesprochen. Du weißt, dass manche von ihnen freundlich und manche gefährlich sind, dass sie Fähigkeiten und Grenzen haben, die sich von denen „normaler“ Menschen unterscheiden, und dass du dich selbst dazwischen befindest.

Arbeite mit deiner SL zusammen, um zu definieren, was die Ungesehenen sind – oder was deine Grenzgängerin glaubt, dass sie sind. Sie könnten freundliche Geister, phasenverschobene Außerirdische, übersinnliche Überbleibsel, glitchende Nanobots, wütende Poltergeister oder etwas ganz anderes sein. Wann bist du ihnen zum ersten Mal begegnet? Was denkst du, was sie wollen?

*Andere Fechtbücher können diesen Spielzug nicht mit Steigerungen annehmen.*

- **Kommunikation mit den Ungesehenen:** Wenn du ein Ritual durchführst, um mit den Ungesehenen zu kommunizieren, lass eine\*n gefährlichen Ungesehenen ein Band zu dir knüpfen und würfelle **+Seele**:

- 10+** Wähle 2
  - ✦ Verstecke etwas in der Welt der Ungesehenen.
  - ✦ Erfahre etwas Wichtiges von den Ungesehenen.
  - ✦ Verändere vorübergehend die Ungesehene Natur eines Ortes.
  - ✦ Stelle einer beliebigen Person an einem beliebigen Ort eine Frage aus dem **Jemanden verstehen**-Spielzug, wenn du einen ihrer verstorbenen Namenschen nennen kannst.
  - ✦ Erfahre die jüngste Geschichte eines Gegenstandes, den du in der Hand hältst.

- 7-9** Wähle 2 aus der 10+-Liste, aber wähle 1 Sache, die schief läuft
  - ✦ Rastlose Ungesehene verursachen eine Heimsuchung.
  - ✦ Hungrige Ungesehene zerstören alles nicht-empfindungsfähige Leben in einem kleinen Gebiet.
  - ✦ Strenge Ungesehene verurteilen dich und fügen dir einen Zustand zu.

## FECHTBUCH-SPIELZÜGE

(Beginne mit dem markierten Spielzug und wähle zwei weitere)

- **Ich mag Schnecken!:** Wenn du in eine Person **verliebt** bist und sie **verstehst**, platze mit etwas Seltsamem heraus und lass sie dir eine Frage von der Liste stellen. Dann stellst du ihr eine weitere Frage von der Liste, selbst bei einer 6-.
- **Astraltanz:** Wenn du über die Grenze in die jenseitige Welt tanzt, beschreibe sie und würfelle **+Anmut**:
  - 10+** Du und eine kleine Anzahl anderer, die mit dir tanzen, kommen an einem fernen Ziel deiner Wahl an.
  - 7-9** Ihr kommt nicht dort an, wo du hinwolltest, kommt beinahe zu spät oder verliert etwas Wichtiges auf dem Weg. Die SL entscheidet.
- **Wahrsagen:** Wenn du genug Zeit und Sicherheit hast, die ungesehene Wahrheit einer anwesenden Person zu lesen, beschreibe deinen Wahrsageprozess und was ihn auffällig macht. Die SL wird dir etwas Interessantes über die Person oder die Hindernisse, die sie vor sich hat, erzählen, was die Person nicht weiß. Dann würfelle **+Seele**:
  - 10+** Wenn du die Wahrheit sagst, löst die Person einen Zustand auf. Wenn du lügst, knüpfst du ein Band zu ihr.
  - 7-9** Die Person erfährt die Wahrheit und löst einen Zustand auf.
- **Traumwandeln:** Wenn du eine bewusstlose, schlafende oder bereitwillige Person berührt, kannst du einen Einblick in ihre Gedanken bekommen und in ihren Träumen erscheinen. Du kannst **+Seele** würfeln, um sie in dieser Situation zu **verstehen** oder zu **verlocken**.
- **Gruseliger Gefährte:** Du hast ein kleines Monster oder einen Geist als Haustier. Wähle zwei Grundspielzüge. Der Gefährte gewährt dir +1 auf diese Spielzüge, wenn er dir hilft, aber seine Hilfe ist immer offensichtlich und beängstigend für gewöhnliche Menschen. Außerdem kannst du mit Monstern sprechen.
- **Freundschaften an seltsamen Orten:** Du bist mit einigen merkwürdigen Leuten befreundet. Leute, die andere vielleicht gar nicht als Menschen ansehen ... Benenne drei dieser Personen. Schreibe für jede eine Sache auf, die sie gut kann, einen Grund, warum alle anderen Angst vor ihr haben, und was ihr gerne zusammen macht, wenn ihr Zeit miteinander verbringt.

Wenn du eine dieser Personen um Hilfe bittest, sagt dir die SL, was sie dir bietet. Lass sie ein Band zu dir knüpfen und markiere den Gefallen neben ihrem Namen. Immer, wenn nennenswert Zeit vergeht, braucht eine\*r deiner Freund\*innen mit markiertem Gefallen Hilfe von dir. Lösche den Gefallen, wenn du hilfst; markiere einen Zustand, wenn du es nicht tust.

- **Nerdgeflüster:** Du kannst **+Köpfchen** statt **+Herz** würfeln, um jemanden zu **verlocken**. Wähle außerdem ein Fachgebiet, das dich besonders interessiert. Du kennst dich in diesem Gebiet bestens aus und hast immer einen interessanten und manchmal sogar nützlichen Fakt parat, wenn du auf etwas stößt, das in dein Fachgebiet fällt. Die SL gibt dir die Informationen oder lädt dich ein, dir etwas auszudenken.
- **Hexenfeuer:** Du kannst **+Seele** statt **+Wagemut** zum **Kämpfen** würfeln, aber wenn du das tust, fällst du sehr auf. Die Konsequenzen einer 6- sind gravierend.

## Steigerungen

Wenn du deine EP-Leiste ausgefüllt hast, bekommst du eine Steigerung aus der Liste. Wenn du eher One-Shots spielst statt einer Kampagne, bekommst du alle 3 EP eine Steigerung statt alle 5.

Deine ersten fünf Steigerungen müssen aus den oberen sechs Punkten der Liste gewählt werden. Nachdem du die fünfte Steigerung genommen hast, kannst du auswählen, ob du zu einem anderen Fechtbuch wechselst oder deine Hauptfigur glücklich und zufrieden bis an ihr Lebensende ist. Wähle eine dieser beiden letzten Optionen, wenn der emotionale Konflikt, der das Herz deines Fechtbuchs bildet, gelöst wurde oder von einem neuen Konflikt überschattet wird, der zu einem neuen Fechtbuch gehört.

- Wähle einen weiteren Spielzug aus deinem Fechtbuch.
- Wähle einen weiteren Spielzug aus deinem Fechtbuch.
- Wähle einen Spielzug aus einem beliebigen Fechtbuch.
- Wähle einen Spielzug aus einem beliebigen Fechtbuch.
- Erhöhe ein Attribut um 1 (maximal auf 3).
- Erhöhe ein Attribut um 1 (maximal auf 3).
- Wechsele zu einem neuen Fechtbuch.
- Lebe glücklich und zufrieden bis an dein Lebensende.

## Bande

Wenn du ein viertes Band zu einer Person knüpfst, hast du eine tiefgreifende Erkenntnis (Seite 20).

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____

Die Maskierte ist hinterlistig und berechnend. Sie fürchtet Nähe, Aufrichtigkeit und Verletzlichkeit. Wenn sie dir die Wahrheit ihres Herzens zeigt, wird sie dabei eine Maske tragen.

Ihr zentraler Konflikt besteht darin, dass sie sich nach Nähe sehnt und sich gleichzeitig vor Verletzlichkeit fürchtet.

## Beispiel-Archetypen:

- + Geschäftsmäßige Spionin
- + Liebenswerte Scharlatanin
- + Kaltes Superhirn

## Stil

(Wähle oder erfinde jeweils eins)

- + Harmloses Auftreten, verdächtiges Auftreten, wechselhaftes Auftreten
- + Kapuzenkleidung, nichtssagende Kleidung, Kleidung zum Spielen einer Rolle
- + Ein verborgenes Schwert, ein giftiges Schwert, ein überraschendes Schwert

## Attribute

Wähle eine Attributspalte, dann erhöhe zwei verschiedene Attribute jeweils um 1.

Wagemut	+1	+0
Anmut	+0	+1
Herz	-1	-1
Köpfchen	+1	+1
Seele	+0	+0



**Wagemut**  
Waffengewandtheit  
Durchsetzungsvermögen

**Anmut**  
Eleganz  
Beweglichkeit

**Herz**  
Emotionale Wahrnehmung  
Ausdrucksform

**Köpfchen**  
Klugheit, Wissen

**Seele**  
Integrität  
Metaphysische Kraft

## Zustände

**Wütend**  
-2 auf **Jemanden verstehen**  
Auflösen: Mach etwas kaputt, was dir oder einer Person, die dir am Herzen liegt, wichtig ist.

**Verängstigt**  
-2 auf **Kämpfen**  
Auflösen: Laufe weg und lasse etwas Wichtiges zurück.

**Schuld bewusst**  
-2 auf **Emotionale Unterstützung**  
Auflösen: Opfere etwas Wichtiges, nur um dich selbst für das, was du getan hast, zu verletzen.

**Hoffnungslos**  
-2 auf **Unheil abwenden**  
Auflösen: Verliere dich in Eskapismus oder Vergnügungen, wenn du etwas Wichtiges tun solltest.

**Unsicher**  
-2 auf **Verlocken**  
Auflösen: Handle übereilt, um das Objekt deiner Eifersucht zu konfrontieren oder beweise deinen Wert, ohne dich zuerst mit deinen Freund\*innen zu besprechen oder einen Plan zu machen.

## ERFAHRUNG (EP)



Du bekommst Erfahrungspunkte (EP), wenn du eine 6- würfelst oder wenn ein Spielzug sagt, dass du EP markieren kannst. Du kannst EP ausgeben, um eine Steigerung zu bekommen.

## OFFENBARUNGEN DURCH HERZ UND KLINGE

- **Eine schöne Lüge:** Wenn du dich in jemanden **verliebst**, sag warum, lass die Person ein Band zu dir knüpfen und beantworte diese Frage:
  - + Welches Geheimnis hast du, von dem du glaubst, dass sie dich zurückweisen würde, wenn sie es kennen würde?
- **Ich durchschaue dich:** Wenn du eine Person während einer körperlichen Auseinandersetzung **verstehst**, darfst du zusätzlich eine dieser Fragen stellen, auch bei einer 6-:
  - + Wer möchtest du, dass ich bin?
  - + Wovor hast du im Moment am meisten Angst?

## Gefühle 0 1 2 3 4

Dein Herz ist ebenso leidenschaftlich wie jedes andere, aber du vergräbst es unter Schichten der Täuschung - bis du deine Gefühle nicht mehr zurückhalten kannst.

- + Beginne bei 1.
- + Erhöhe deine Gefühle jedes Mal um 1, wenn du ein Band knüpfst, jemand ein Band zu dir knüpft oder du einen Zustand markierst. Bande, die du bei der Charaktererstellung knüpfst, erhöhen deine Gefühle nicht.
- + Außerdem kannst du deine Gefühle jedes Mal erhöhen, wenn dir jemand den Atem raubt oder dich dahinschmelzen lässt.
- + Wenn du dich einer Person öffnest, deren Wertschätzung dir wichtig ist, reduziere deine Gefühle um 2.
- + Wenn du heimlich etwas Liebevolleres für jemanden tust, reduziere deine Gefühle um 1.
- + Wenn deine Gefühle-Leiste 4 erreicht, kannst du deine Gefühle nicht länger zurückhalten. Reiß die Maske herunter und schrei heraus, was du zurückgehalten hast, tu, wovor du Angst hattest, und schieß auf die Konsequenzen. Du kannst alle Anwesenden ein Band zu dir knüpfen lassen, um ein Band zu ihnen zu knüpfen. Hör auf, wenn die Konsequenzen dich einholen, im Guten wie im Schlechten.
- + Reduziere danach deine Gefühle auf 0 und löse einen Zustand auf. Es tut gut, es loszuwerden, zumindest in diesem Moment.

## FECHTBUCH-SPIELZÜGE

(Beginne mit dem markierten Spielzug und wähle zwei weitere)

- **Iiuh, Gefühle:** Wenn dir eine Person **Emotionale Unterstützung** anbietet und du dich weigerst, dich zu öffnen, erhöhe deine Gefühle um 1 und wähle eine der angegebenen Optionen für diesen Spielzug, als hätte sie 7-9 gewürfelt. Wenn sie 10+ gewürfelt hat, weiß sie, dass sie zu dir durchgedrungen ist; sie erhält die Vorteile eines Ergebnisses von 10+, als ob du dich geöffnet hättest.
  - **Die Maske:** Wenn du versuchst, eine NF mit einer Lüge über dich zu überzeugen, würfelst du **+Köpfchen:**
    - 10+** Wähle 2
    - 7-9** Wähle 1
      - + Sie glaubt eine große Lüge.
      - + Die von dir gewählte Lüge ist unerwartet perfekt und verschafft dir eine neue Gelegenheit.
      - + Im Zweifelsfall glaubt sie dir und bleibt überzeugt, auch wenn es einige Hinweise auf deine Lüge gibt.
- Wenn eine HF dich **verstehst**, kannst du außerdem falsche Antworten geben. Am Ende jeder Szene, in der du dies tust, musst du deine Gefühle um 1 erhöhen.
- **Der Mittelpunkt des Netzes:** Wenn eine Person auf dich zukommt, um etwas von dir zu bekommen oder dich zu bedrohen, wähle 1:
    - + Knüpfe ein Band zu ihr oder sie verliert ein Band zu dir.
    - + Stelle ihr eine Frage aus dem **Jemanden verstehen**-Spielzug.
    - + Erhalte während dieser Szene dauerhaft +1 gegen sie.
  - **Flinke Finger:** Wenn du einer Person etwas stiehlst, würfelle **+Anmut:**
    - 10+** Wähle 2
    - 7-9** Wähle 1
      - + Der Gegenstand enthüllt eine geheime Liebe oder Schwachstelle.
      - + Der Gegenstand eröffnet eine Gelegenheit (z. B. eine Karte, ein Schlüssel oder eine Notiz).
      - + Die Person weiß nicht, dass du es gestohlen hast.
  - **Hinterlistiger Plan:** Wenn andere bei deinem raffinierten Plan mitmachen, würfelst du **+Köpfchen:**
    - 10+** Zweimal während deines Plans darfst du 1 wählen
    - 7-9** Einmal während deines Plans darfst du 1 wählen
      - + Genau den richtigen Gegenstand hervorbringen.
      - + Eine unerwartete Schwachstelle in einem Hindernis beschreiben.
      - + In einem entscheidenden Moment direkt hinter jemandem auftauchen.
  - **Messer hinter der Maske:** Wenn eine Person in deiner Gegenwart ein Geheimnis über dich preisgibt, hast du ein für sie schädliches Geheimnis parat. Enthüllst du es jetzt als Vergeltung, markiert sie einen Zustand. Wenn du das Geheimnis vorerst für dich behältst, knüpfst du ein Band zu ihr.
  - **Die Rolle spielen:** Wenn du jemandes persönlichen Gegenstand oder die Kleidung einer anderen Person benutzt, um dich als sie zu verkleiden, würfelle **+Wagemut:**
    - 10+** Solange du so gekleidet bist, ist deine Verkleidung perfekt; nur deine Worte oder Taten können dich entlarven.
    - 7-9** Eine Person durchschaut deine Verkleidung, aber sie verrät dich noch nicht. Lass sie ein Band zu dir knüpfen.