

SIEGE

- Ein feindliches Wesen, das als unaufhaltsam galt, starb unter deiner Klinge. Wer war es?
- Du hast einer Gemeinschaft geholfen, die ohne dich vielleicht nicht überlebt hätte. Warum nennen sie dich eine Heldin?
- Andere haben sich an dir ein Beispiel genommen und führen jetzt ebenfalls das Schwert, um sich selbst und ihr Zuhause zu verteidigen. Wie stehst du ihnen gegenüber?
- Du trägst ein Souvenir bei dir, das dich an eine ehemals feindliche Person erinnert, die du heute Freund*in nennst. Was ist es?
- Eine deiner Taten ist zur Legende geworden. Was besagt die Legende und wie weit ist sie von der Wahrheit entfernt?

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.

NARBEN

- Du kannst sie nicht alle retten. Gib einer Person, die du verloren hast, einen Namen und beschreibe, wer sie für dich war. Notiere den Namen an einer Stelle auf deinem Charakterbogen, wo du ihn gut sehen kannst.
- Du gibst dir die Schuld für etwas, für das du vielleicht nichts kannst. Was ist es?
- Konflikte haben deinen Körper gezeichnet. Welche deiner Narben erinnert dich an eine schlimme Erfahrung?
- Es gibt etwas, das du nicht mehr tun kannst, weil es dich an etwas Schreckliches erinnert. Was ist es?
- Eine Niederlage lässt dich immer noch nicht los. Wofür hast du gekämpft und was hast du verloren?

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 VETERANIN

Wenn ein Problem nicht mehr einvernehmlich gelöst werden kann, wenn einer Gesellschaft Gefahr droht, die Gewalt verlangt, dann steht die Veteranin bereit, um im Namen anderer Gewalt anzuwenden.

Ihr zentraler Konflikt ergibt sich aus dem Preis, den diese Gewalt und die ewige Bereitschaft dazu von ihr fordern und daraus, wie schwer es sein kann, diese Abwehrhaltung aufzugeben.

Beispiel-Archetypen:

- + Müde Veteranin
- + Volksheldin
- + Fahrende Schwertlesbe

Stil

(Wähle oder erfinde jeweils eins)

- + Furcht einflößendes Auftreten, erschöpftes Auftreten, beschützendes Auftreten
- + Volle Körperpanzerung, bequeme Kleidung, muskelbetonende Kleidung
- + Ein Schwert so groß wie du, ein verborgenes Schwert, ein zerbrochenes Schwert

Attribute

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

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

■ **Sehe ich Feuer?:** Wenn du dich in jemanden **verliebst**, sag warum, lass die Person ein Band zu dir knüpfen und beantworte diese Frage:

+ Was macht es schwer, dich gegenüber dieser Person verletzlich zu zeigen?

■ **Das Herz, das die Klinge führt:** Wenn du eine Person während einer körperlichen Auseinandersetzung **verstehst**, darfst du zusätzlich eine dieser Fragen stellen, auch bei einer 6-:

+ Warum kämpfst du?
+ Welche eine Sache würdest du nicht aushalten zu verlieren?

Mein Ruf eilt mir voraus

Beantworte eine Frage von jeder Liste (**Siege** und **Narben**) und dann noch eine dritte von einer der beiden Listen. Hake alle beantworteten Fragen ab.

Jedes Mal, wenn andere Spielende eine gemischte oder gute Wende würfeln, um dich oder eine Person zu **verstehen**, die deinen Ruf kennt, dürfen sie dir anstelle der Fragen, die sie durch den Grundspielzug erhalten, eine der unbeantworteten Fragen stellen. Hake die Frage ab, sobald du sie beantwortet hast.

Wenn du alle fünf Fragen von einer der beiden Listen beantwortet hast, streichst du die verbleibenden Fragen durch und nimmst eine der folgenden Möglichkeiten:

Wenn du alle Fragen zu deinen Siegen beantwortet hast, findest du etwas Frieden darin, als Beschützer*in zu gelten. Die Leute in deiner Nähe wissen, dass du bereit bist, dich für sie in Gefahr zu begeben. Zähl 1 zu deinem **Wagemut**-Wert hinzu (bis maximal +3).

Wenn du alle Fragen zu deinen Narben beantwortet hast, hast du viel geopfert, aber du bist immer noch hier. Die Leute in deiner Nähe sehen, wie müde du bist, aber dass du trotzdem immer noch weitermachst. Zähl 1 zu deinem **Seele**-Wert hinzu (bis maximal +3).

NOTIZEN

Fechtbuch-Spielzüge

(Beginne mit dem markierten Spielzug und wähle zwei weitere)

■ **Ich bin unaufhaltsam, Schätzchen!:** Wenn du zum ersten Mal in einem physischen Konflikt einen Zustand markierst, darfst du deinen nächsten **Kämpfen**-Wurf von einer schlechten zu einer gemischten oder von einer gemischten zu einer guten Wende verbessern. Wenn du das tust, beantworte eine dieser Fragen:

+ Wie trägt der Konflikt zu deinem Ruf bei?
+ Du siehst die Furcht in den Augen deiner Feind*innen. Was fühlst du?
+ Um einen Schlag gegen die Gegenseite zu führen, musst du etwas anderes ungeschützt lassen. Was ist es?
+ Du fühlst dich unverwundbar. Was erinnert dich schmerzhaft daran, dass du immer noch sterblich bist?

Wenn der **Kämpfen**-Wurf sich gegen andere HF richtet, beantworte stattdessen eine der folgenden Fragen:

+ Was bedeutet dieser Konflikt für dich?
+ Was würdest du lieber machen als zu kämpfen?

Unter Wölfen: Wenn du während eines körperlichen Konflikts **jemanden verstehst**, darfst du **+Seele** statt **+Köpfchen** würfeln. Wenn du das tust, darfst du eine zusätzliche Frage aus **Das Herz, das die Klinge führt** stellen, sogar bei einer 6-.

Zieh dich warm an: Wenn du direkte, aber ehrliche Ratschläge erteilst, würfle **+Seele**.
10+ Dein unverblümter Ratschlag wird wertgeschätzt. Du knüpfst ein Band zu der Person und sie erhält einmalig +1 auf einen Würfelwurf, mit dem sie deinem Ratschlag Folge leistet.

7-9 Die andere Person wählt 1 oder lässt dich ein Band zu ihr knüpfen.

+ Sie weist auf einen Fehler in deinem Ratschlag hin.
+ Sie handelt genau entgegen deinem Rat, um dir zu zeigen, warum du falsch liegst.

Wie schmeckt dir das?: Wenn du dich um eine Gefahr für deine Gemeinschaft kümmerst, aber noch nicht in körperlichem Konflikt stehst, darfst du eine harmlose Aktion ausführen, um den Stolz der Gegenseite zu verletzen (zum Beispiel ein Getränk über ihr auskippen). Wenn du das tust, würfle **+Wagemut**.

10+ Wähle 2

7-9 Wähle 1

+ Die Gegenseite gerät aus der Fassung und zieht sich zurück.
+ Ihre Verbündeten sehen sie als töricht an und sie verliert wichtige Unterstützung.
+ Sie wird wütend und versucht, dich anzugreifen. Du erhältst einmalig +1 auf einen **Kämpfen**-Spielzug gegen sie.

Ich habe Dinge gesehen, die du niemals glauben würdest: Wenn du auf **Emotionale Unterstützung** würfelst, darfst du die Geschichte von etwas erzählen, das du gesehen oder erlebt hast, von dem du glaubst, dass es hilft. Wenn du das tust, beantworte die andere Person die folgende Frage:

+ Hilft es dir, etwas aus meiner Vergangenheit zu hören?

Wölfen und Junges: Einmal pro Spielsitzung darfst du die Absicht erklären, jemanden oder etwas zu beschützen, der oder das für dich großen Wert hat. Du erhältst einmalig +1 auf eine Aktion, die du machst, um das Versprechen zu erfüllen. Wenn die Person oder der Gegenstand Schaden oder einen Zustand markieren muss, darfst du einmal pro Spielsitzung stattdessen einen Zustand markieren.

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"/>	_____

Sei die Person, von der sie immer geträumt hat - und xier und sie und diese andere Person auch. Die Leinwand weiß genau, wie man zu dem wird, was andere wollen. Ihr zentraler Konflikt kommt daher, dass sie nicht weiß, wie man sich selbst treu ist. Wo soll man damit anfangen, die eigenen Wünsche von denen der Leute um einen herum zu entwirren?

Beispiel-Archetypen:

- + Art-Deco-Diva mit entrücktem Blick
- + Athletische, natürlich coole Perle aus der Nachbarschaft
- + Handbemalte Marionetten-Bibliothekarin

Stil

(Wähle oder erfinde jeweils eins)

- + Makellostes Auftreten, unerreichbares Auftreten, rehäufiges Auftreten, androgynes Auftreten
- + Glamouröse Kleidung, anschiessame Kleidung, unschuldige Kleidung, butch-schicke Kleidung
- + Ein juwelenbesetztes Schwert, ein leuchtendes Schwert, ein substanzloses Schwert, ein Schwert, das jemand anderem Macht verleiht

Attribute

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

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

- **Liebesobjekt:** Wenn du dich in jemanden **verliebst**, sag warum, lass die Person ein Band zu dir knüpfen und beantworte diese Frage:
 - + Warum glaubst du, dass du deine Maske aufbehalten musst, um eine Chance bei dieser Person zu haben?
- **Geheime Geständnisse:** Wenn du eine Person während einer körperlichen Auseinandersetzung **verstehst**, darfst du zusätzlich eine dieser Fragen stellen, auch bei einer 6-:
 - + Welchen Wunsch oder welche Fantasie hältst du vor anderen geheim?
 - + Wie haben vergangene Beziehungen deine Erwartungen enttäuscht?

IN BANDE GESCHLAGEN

- + Du kannst Bande knüpfen und nutzen, aber du kannst nicht **deine Bande spielen lassen**. Außerdem bekommst du keine EP dadurch, **deine Bande spielen zu lassen** oder die Bande zu vertiefen.
- + Anderen fällt es schwer, deinen wahren Charakter zu erkennen, deshalb können sie nicht mehr als drei Bande zu dir knüpfen. Dadurch können sie die Bande zu dir auch nicht vertiefen und auch kein Band für den normalen +3-Bonus nutzen, wenn sie versuchen, **dich zu verstehen**.

ERKENNTNIS

Kampagne

Einzelabenteuer

- **Verstrickung:** Wenn jemand will, dass du etwas ...
 - ... **für sie tust** und du es tust, müssen sie dir dafür Anerkennung, Dankbarkeit oder Bewunderung zollen. Wenn du es nicht tust, müssen sie einen Zustand markieren und wenn du stattdessen deinen eigenen Wünschen folgst, erhältst du 1 Erkenntnis.
 - ... **für dich selbst tust**, gestehe, wie wenig du über dich selbst und deine Wünsche weißt. Wenn sie dich ermutigen, zu dir selbst zu finden, erhältst du 1 Erkenntnis (bis zu einmal pro Szene). Tun sie das nicht, markierst du einen Zustand.
- **Selbstreflexion:** Für jede Erkenntnissteigerung (☆), beantworte diese Frage:
 - + Was hast du in letzter Zeit über dich selbst erfahren, das dich stolz darauf macht, du selbst zu sein?

Verändere eines deiner Stilmkmale, um die Veränderung abzubilden, und erhalte dauerhaft eines der folgenden:

- Du kannst **deine Bande spielen lassen** und erhältst dafür EP.
- Andere können Bande für einen +3-Bonus einsetzen, wenn sie versuchen, **dich zu verstehen**.
- Du kannst EP erhalten, indem du deine Bande vertiefst, und andere können ihre Bande zu dir vertiefen.

Wenn du alle drei erhalten hast, frage eine andere HF:

- + Was magst du an der Person hinter dem Spiegel am liebsten?

FECHTBUCH-SPIELZÜGE

(Beginne mit dem markierten Spielzug und wähle zwei weitere)

- **Werde ihr Traum:** Wenn du dich veränderst, um von jemandem akzeptiert, gemocht oder interessant gefunden zu werden, frage nach, ob es funktioniert hat. Wenn ja, tauscht Bande aus. Wenn du so in einer Szene drei Bande erhältst, **gerätst du aus dem Gleichgewicht**.
 - **Gruppenumarmung:** Einmal pro Spielsitzung darfst du, wenn du **emotionale Unterstützung** leistest und eine 10+ hast, auf einen Vorzug deiner Wahl verzichten, damit jemand anders einen Zustand streichen kann, sofern diese Person sich darauf einlässt und sich dir öffnet.
 - **Spiegelball:** Wenn andere **die Bande spielen lassen**, um dich zu ermutigen, ein Publikum in deinen Bann zu schlagen, beschreibe deinen Auftritt und würfle **+Herz**:
 - 10+** Ihr wählt je 1
 - 7-9** Die Person, die dich beeinflusst hat, wählt 1
 - + Dein Publikum ist hingerissen. Optional interessiert es sich für die Sichtweise oder die Kultur der Person, die dich beeinflusst hat.
 - + Gefühle und Sinneseindrücke halten länger an. In der nächsten Szene muss eine Person im Publikum einen Zustand nicht erleiden, weil sie an deinen Auftritt denkt.
 - + Du erhältst einmal +1 auf deinen nächsten **Verlocken**-Wurf, während du auftrittst. Optional bekommt die Person, die dich beeinflusst hat, die Anerkennung für deinen Auftritt.
 - **Antiquität:** Wähle einen Stil und eine Vergangenheit
 - Stil:** Vintage, Märchen, ungewöhnliche Teile, leicht abgenutzt
 - Vergangenheit:**
 - + Früher stand dir jemand nahe. Warum ist diese Person nicht mehr da?
 - + Du bist aus der Mode. Wer oder was hat dich ersetzt?
 - + Du bist nicht für die Ewigkeit gemacht. Warum halten andere dich für entbehrlich?
 - + Du stammst aus einer gefallenen oder zerstörten Gesellschaft. Was hast du zu ihrem Ende beigetragen?
- Wenn jemand etwas sagt oder tut, das dich an deine Vergangenheit erinnert, und du dich der Person öffnest, tauscht Bande aus. Öffnest du dich in einer solchen Situation nicht, markiere einen Zustand und lass die andere Person ein Band mit dir knüpfen.
- **Mimese:** Wenn du jemanden einen kurzen Zeitraum lang beobachtest, darfst du eine dieser Fragen stellen:
 - + Mit welchen Worten würdest du ____ ausdrücken?
 - + Worüber würdest du in dieser Situation reden?
 - + Welche Arten von Verhalten findest du nicht bedrohlich, anziehend oder wünschenswert?
 - + Wem sollte ich deiner Meinung nach ähnlicher sein?
 - **Der heiße Scheiß:** Beschreibe einen neuen Trend, eine neue Tätigkeit, ein Event oder ein neues kulturelles Phänomen und setze ein Band zu einer einflussreichen Persönlichkeit ein. Alle Mitglieder ihrer Gruppe müssen beschreiben, warum sie dabei mitmachen wollen. Dann beschreibst du, was du an dir verbergen oder verändern musst, um mitzumachen.
 - **Tut mir leid!:** Wenn dein Aussehen oder dein Verhalten für deine soziale Rolle inakzeptabel sind, wähle 1:
 - + Du erhältst einmal +1 auf deinen nächsten **Verlocken**-Wurf, wenn du um Vergebung bittest oder verlegen wirst.
 - + Biete jemandem ein Band dafür an, dass sie deinen Fauxpas bezaubernd oder liebenswert finden.
 - + Bitte jemanden um Rat oder Privatstunden. Wenn die Person zustimmt, tauscht Bande aus.
 - + Frag jemanden, was geschehen müsste, damit sie*er darüber hinwegsieht. Wenn du den Preis bezahlst, knüpfst du ein Band zu der Person. Wenn nicht, markiere einen Zustand.
 - **Spielzeugsoldatin:** Wenn du für jemand anderen **kämpfst**, würfelst du **+Herz** statt **+Wagemut**. Bei einer 7+ wählt die andere Person 1 deiner Optionen von der **Kämpfen**-Liste.

DUALITÄT

Zeichne Zustände und EP für beide Teile der Einheit gemeinsam auf. Sie sind so stark voneinander abhängig, dass Zustände immer beide betreffen, es sei denn, der Spielzug **Auseinanderhalten** wird eingesetzt.

Bande und **Verliebtheit** zeichnest du separat für beide Individuen auf. Wenn du durch einen Effekt ein Band knüpfst, teilst du es dem Teil der Einheit zu, zu dem es deiner Meinung nach besser passt. Bei der Figurenerstellung können beide Teile der Einheit wie üblich 0, 1 oder 2 Bande zu jedem anderen HF haben. Die beiden Teile der Einheit haben keine Bande zueinander.

NOTIZEN

STEIFERUNGEN

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.

10 rows of 4 empty boxes for 'Bande' and 10 rows of 4 empty boxes for 'Steigerungen'. Each box has a red border and a small red starburst icon to its right.

BANDE

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

Die Einheit

Die Einheit besteht aus zwei Individuen. Gemeinsam können sie mehr sein als die Summe ihrer Teile, oder sie können so tief ineinander versinken, dass sie der Welt verloren gehen.

Ihr zentraler Konflikt liegt im Abwägen zwischen den Vorzügen einer bequemen, aber nicht perfekten Beziehung und der Chance auf tiefere Verbindungen und ein gesundes Selbstempfinden.

Beispiel-Archetypen:

- + Fusion
- + Schlachtpaar
- + Beste Freundinnen

STIL

(Wähle oder erfinde jeweils eins)

- + Quirliges Auftreten, anhängliches Auftreten, wachsames Auftreten
- + Partnerlook, abgestimmte Kleidung, nicht zusammenpassende Kleidung
- + Aus dem Herzen der anderen gezogene Schwerter, zusammenpassende Schwerter, geschenkte Schwerter

ATTRIBUTE

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

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

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

- **Schöne Augen machen:** Wenn ein Teil der Einheit sich in jemanden **verliebt**, sag warum, lass die Person ein Band zu dir knüpfen und beantworte eine dieser Fragen:
 - + Inwiefern würde sich meine andere Hälfte ungeliebt oder überflüssig fühlen, wenn ich diese Person umwerbe?
 - + Warum braucht diese Person dich mehr als deine andere Hälfte?
- **Flankenangriff:** Wenn du eine Person während einer körperlichen Auseinandersetzung **verstehst**, darfst du zusätzlich eine dieser Fragen stellen, auch bei einer 6-:
 - + Was brauchst du in einer Beziehung am dringendsten?
 - + Welche besondere Freude würdest du einer Partnerperson bereiten?

HARMONIE 0 1 2 3 4

Du hast eine Harmonieleiste, die bei 1 beginnt. Sinkt der Wert auf 0 oder weniger, kann die Einheit keine Fähigkeiten mehr einsetzen, für die sie Harmonie ausgeben müsste. Bei einer Harmonie von 3 ist sie derart im Einklang, dass ihre Teile Gefahr laufen, ihr individuelles Selbst zu verlieren.

Senke Harmonie, wenn:

- + Ein Teil der Einheit in jemanden **verliebt** ist und der andere nicht.
- + Ein Teil der Einheit sich vom anderen vernachlässigt oder missachtet fühlt.
- + Ein Teil der Einheit eine Einladung zu etwas annimmt, das der andere nicht machen kann oder will.

Steigere Harmonie, wenn:

- + Beide Teile der Einheit nach einem schwierigen Ereignis Trost beieinander suchen.
- + Beide Teile der Einheit in eine andere Person **verliebt** sind.
- + Die Einheit eine*n Freund*in vernachlässigt, um Zeit miteinander zu verbringen.

Bei einer Harmonie von 3:

- + Wenn die Einheit auch nur einen Augenblick lang getrennt ist, **gerät sie aus dem Gleichgewicht**.
- + Andere erhalten dauerhaft -2, auf Versuche, der Einheit **Emotionale Unterstützung** zu leisten.

Beantwortet diese Fragen für beide Individuen:

- + Wie sorgt die andere dafür, dass du dich geliebt fühlst?
- + Welche deiner problematischen Verhaltensweisen fördert die andere durch ihre Unterstützung?

SYNCHRONISIERTE FORM

Eigenschaft

- Riesig
- Fliegend
- Vielarmig
- Supersinne
- Unempfindlich gegen eine gewöhnliche Gefahr

Nachteil

- Furchteinflößend
- Unbeholfen
- Zerstörerisch
- Auffällig
- Macht süchtig

FECHTBUCH-SPIELZÜGE

(Beginne mit dem markierten Spielzug und wähle zwei weitere)

- **Synchronisieren:** Wenn ihr nahtlos zusammenarbeitet, könnt ihr zu einem einzigen Wesen verschmelzen. Wähle zwei Eigenschaften und einen Nachteil für die synchronisierte Form. Jedes Mal, wenn sich die Beziehung zwischen den beiden Teilen der Einheit signifikant verändert, darfst du diese Wahl erneut treffen. Außerdem darfst du in synchronisiertem Zustand für jeden Würfelwurf **+Harmonie** anstelle des normalerweise verwendeten Attributs nutzen, allerdings musst du hinterher 1 von deinem Harmoniewert abziehen. Bei einer Harmonie von 0 musst du den synchronisierten Zustand verlassen. Außerdem darfst du die Synchronisierung jederzeit beenden, es sei denn, du hast den Nachteil „Macht süchtig“ gewählt.
- **Auseinanderhalten:** Du darfst 1 Harmonie ausgeben, um eine Szene lang zu vermeiden, dass die Teile der Einheit die Zustände der jeweils anderen derart stark fühlen. Entscheide für jeden Zustand, den du hast, wenn du diesen Spielzug aktivierst, oder den du in der laufenden Szene noch erhältst, welcher der beiden Teile der Einheit stärker davon betroffen ist. Wenn deine andere Hälfte Aktionen ausführt, kann sie alle Malusse ignorieren, die durch den Zustand entstehen. Der Zustand kann aber nicht durch eine destruktive Handlung aufgelöst werden. Wenn du einen sechsten Zustand nehmen müsstest, bist du trotzdem wie üblich bezwungen.
- **Öffentlicher Liebesbeweis:** Wenn die beiden Teile der Einheit öffentlich ihre Zuneigung zueinander zur Schau stellen, erfinde einen neuen Kosenamen und würfle **+Seele**.
 - 10+** Wähle 2
 - 7-9** Wähle 2, aber jemand, der*die euch beobachtet, wird eifersüchtig auf, besessen von oder besorgt um einen Teil der Einheit.
 - + Jemand, der*die der Einheit zusieht, fühlt sich inspiriert, seine*ihre Gefühle zu gestehen.
 - + Die Einheit berührt jemandes Herz. Die Person darf einen Zustand auflösen, wenn sie*er die Beziehung bestärkt.
 - + Erhöhe die Harmonie der Einheit um 1.
- **Gleiche Wellenlänge:** Die beiden Teile der Einheit können ohne Worte kommunizieren, wenn sie nicht zu weit voneinander entfernt sind. Wenn sie getrennt versuchen, sich zu verbinden, würfle **+Herz**:
 - 10+** Die Einheit kann klar miteinander kommunizieren, die Umgebung des jeweils anderen Teils spüren und an seiner Seite erscheinen, auch wenn es extrem unwahrscheinlich ist.
 - 7-9** Die Einheit kann sich allgemeine Gefühle und Konzepte mitteilen. Sie kann spüren, ob der jeweils andere Teil in Gefahr schwebt und weiß grob, wo er sich aufhält.
- **Vier Augen:** Wenn die Einheit gemeinsam versucht, **jemanden zu verstehen**, kannst du der anderen Person erlauben, dir eine Frage von der Liste zu stellen, damit du ihr im Gegenzug eine zusätzliche Frage stellen kannst. Das kann jede mögliche Frage sein, sie muss nicht auf der Liste stehen.
- **Also, eigentlich:** Wenn die beiden Teile der Einheit unterschiedlicher Meinung sind, darfst du 1 Harmonie ausgeben, um die Antwort auf eine Frage zu erhalten, die du irgendwoher wissen oder dir irgendwie herleiten könntest, und sie laut aussprechen. Die andere Hälfte der Einheit ist skeptisch. Erhalte einmalig +1 auf einen Würfelwurf, mit dem du entweder der Antwort selbst, dem Zweifel oder einer alternativen Theorie folgst.
- **Flankenschutz:** Wenn ein Teil der Einheit gut über den anderen spricht oder ihn in besonders gutem Licht dastehen lässt, erhält die andere Hälfte einmalig +1 auf einen Würfelwurf auf **Kämpfen** oder **Verlocken**. Bei einer schlechten Wende kann es allerdings dazu führen, dass das Objekt des Spielzugs mehr an dem Teil der Einheit interessiert ist, der den Flankenschutz geliefert hat.

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

Sie ist reiner, in Synthfleisch – oder in Hartlicht oder Stahl – gegossener Wille. Der Geist in ihrer Maschine kann viele Ursachen haben: einen Trainingsalgorithmus, mit dem etwas schiefgegangen ist, ein digitales Assistenzsystem, das einen eigenen Willen entwickelt hat, die Gottheit einer längst untergegangenen Zivilisation. Woher auch immer sie stammt: Sie ist eine Maschine, die mit mathematischer Präzision kämpft – und liebt. Ihr zentraler Konflikt liegt in ihrer Unfähigkeit, organische Personen zu verstehen, und in der Einsamkeit, die daraus entsteht.

Beispiel-Archetypen:

- + Die Verkörperung sozialer Medien
- + Ein überheblicher Mainframe
- + ... aber Herr Doktor, ich *bin* Pagliacci!

Stil

(Wähle oder erfinde jeweils eins)

- + Kalkuliertes Auftreten, Influencer*innen-Auftreten, goldbeschichtetes Herz
- + Polierte Nanofasern, digitale Nacktheit, Cyberrüstung, Regency-Ballkleid

Attribute

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

Wagemut	-1	+0
Anmut	+1	+0
Herz	+0	-1
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.

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

- **Kompatibilitätsprüfung:** Wenn du dich in jemanden **verliebst**, sag warum, lass die Person ein Band zu dir knüpfen und beantworte diese Frage:
 - + inwiefern ist diese Person nicht mit deinem Betriebssystem kompatibel?
- **Suchmaschinenoptimierung:** Wenn du eine Person während einer körperlichen Auseinandersetzung **verstehst**, darfst du zusätzlich eine dieser Fragen stellen, auch bei einer 6-:
 - + Wie passt du in die Welt, die dich umgibt?
 - + Wen hasst du am meisten?
 - + Wer wird um dich trauern?

Hologlamour

Wähle einen mit all seinen Vor- und Nachteilen.

- **Imperatrix:** Römische Rüstung, Seidenröcke, ein aus Sternenlicht gefertigter Gladius
 - + **Bonus:** Wenn du gegen jemanden **kämpfst**, zu dem du keine Bande besitzt, darfst du bei einer 10+ zwei deiner Wahlmöglichkeiten ausgeben, um deinem Gegenüber die Möglichkeit zu nehmen, eine Option zu wählen.
 - + **Bug:** Wenn du **Unheil abwendest**, kannst du dafür nicht dein bestes Attribut (oder eines deiner besten Attribute, wenn du mehrere hast) verwenden, es sei denn, es ist das einzig sinnvolle.
- **Sternenstaub:** Kurzer Rock, langer Laborkittel, ein Stifтетui voller Träume, ein experimentelles Schwert
 - + **Bonus:** Wenn du Zeit hast, etwas mithilfe von Spezialausrüstung zu untersuchen, kannst du der SL eine beliebige Frage dazu stellen.
 - + **Bug:** Du bist eine Ideenperson. Wenn du jemals in einer Krise als Erstes handelst oder dich zuerst in Gefahr begibst, markiere einen Zustand.
- **Idoru:** Rüschen, ein Galgenmikrofon, neonbuntes Haar, ein Schwert wie ein Scheinwerfer
 - + **Bonus:** Wenn du an einem neuen Ort ankommst, kannst du erklären, dass du dort einen Fan hast und diese Person dir ein wenig weiterhelfen kann. Benenne jemanden, den du verloren hast und an den dein Fan dich erinnert.
 - + **Bug:** Du kannst dich nicht verstecken, aus keinem Grund und nirgendwo. Menschen werden von dir geradezu angezogen.
- **Premiermistress:** Anzüge mit schärferen Schnitten als dein Schwert, ein Füllhalter, eine Ledermappe, in der die Geheimnisse des Universums verzeichnet sind
 - + **Bonus:** Wenn du während einer Verhandlung **jemanden verstehst**, darfst du der Person eine Frage aus der **Suchmaschinenoptimierung** stellen.
 - + **Bug:** Wenn du dir die Zeit nimmst, jemandem **Emotionale Unterstützung** zu leisten, bestimme, welchen politischen oder taktischen Vorteil die Gegenseite dadurch erhält, dass du dich ablenken lässt.
- **Die Krone:** Ein Dekolleté, ein Mieder, ein Korsett mit binären Stäben, ein juwelenbesetztes Prunkschwert und ein Prozessor aus Diamanten
 - + **Bonus:** Wenn du überzeugt eine Wahrheit über eine Person oder eine Gesellschaft verkündest, wird dir eine bedeutende Menge bisher unentschlüsselter Leute Glauben schenken.
 - + **Bug:** Wenn du aktiv versuchst, jemanden zu **verlocken**, musst du eine Herangehensweise nutzen, die deine Überlegenheit und Dominanz zum Ausdruck bringt. Das kann bedeuten, dass der **Verlocken**-Spielzug misslingt (es sei denn, die Zielperson steht darauf zu knien ...)

FECHTBUCH-Spielzüge

(Wähle zwei)

- **Antivirus:** Wenn jemand, der ein Band zu dir hat, in Gefahr gerät, kannst du einmal pro Spielsitzung auftauchen und die Person verteidigen, auch wenn das unmöglich scheint. Du erhältst einmalig +1 auf einen Würfelwurf, mit dem du die Person beschützt.
- **Das leerste Orchester:** Du weißt immer, welche Art von Lied einer Person besonders gut gefällt. Außerdem erhältst du einmalig +1 oder kannst einen Zustand auflösen, wenn du andere einlädst, mit dir zu singen.
- **Enkartografie:** Du verfügst über riesige Datenspeicher mit Informationen, von denen die meisten korrekt und manche sogar nützlich sind. Wenn du versuchst, dich an Informationen zu erinnern, die für eine bevorstehende Herausforderung wichtig sein könnten, würfle **+Seele**:
 - 10+** Die Information ist präzise, korrekt und genau, was du gebraucht hast.
 - 7-9** Der *Großteil* der Information ist korrekt, aber ein wichtiges Detail ist veraltet und du weißt nicht, welches.
- **Multiplikation der Macht:** Wenn du mit einer verbündeten Person gemeinsam kämpfst, profitiert ihr beide von deiner Kampfprogrammierung. Knüpft jemand von euch beiden durch **Kämpfen** ein Band, knüpft der*die andere auch ein Band auf die gleiche Zielperson. Muss jemand von euch durch **Kämpfen** einen Zustand markieren, darf stattdessen die andere Person einen Zustand markieren. Wenn du an der Seite von mehreren Verbündeten kämpfst, wähle eine Person als Kampfpartner*in für diesen Spielzug, wenn du diesen in der Szene zum ersten Mal aktivierst.
- **Gerechtigkeit durch Präzision:** Wenn du **kämpfst**, darfst du einen Zustand markieren, um eine zusätzliche Option zu wählen, sogar bei einer 6-.
- **Bitte nennen Sie die Art des psychiatrischen Notfalls:** Wenn du **Emotionale Unterstützung** leistest und eine 10+ würfelst, kannst du die Person, der du hilfst, nach etwas fragen, das sie vor allen anderen versteckt. Allerdings kannst du nicht anders, als im Gegenzug auch ein bisschen zu viel preiszugeben. Die Person, die du tröstest, darf dir ebenfalls eine Frage stellen.
- **Gutes Zahlengedächtnis:** Deine Fähigkeiten mit der Klinge entstammen nicht roher Kraft, sondern der Tatsache, dass du das taktische Feld vor dir gemeistert hast. Du kannst **+Seele** statt **+Wagemut** würfeln, um zu **kämpfen**. Mit der gleichen Meisterschaft kannst du auch immer deine Position präzise triangulieren, sodass du stets weißt, wo du dich befindest.
- **Trainingsdrohne:** Du kannst eine exakte holografische Kopie von dir selbst erschaffen, die dir die Möglichkeit verschafft, andere abzulenken, einzuschüchtern oder zu verwirren. Jedes Mal, wenn du deine Drohne aktivierst, musst du allerdings auf +nichts würfeln, um zu sehen, welcher Bug sich manifestiert:
 - 10+** Kein Bug. Und das Hologramm glitzert ganz besonders toll!
 - 7-9** Du kannst die Drohne für den Rest der Spielsitzung nicht wieder wegschicken und sie spielt die ganze Zeit die peinlichste Musik von deiner geheimen internen Playliste.
 - 6-** Deine Trainingsdrohne will gegen alle deine Freund*innen kämpfen und sich wahrscheinlich in sie verlieben (zusätzlich zu allen, die sie bekämpfen soll).

Dein Holoklon ist außerdem hervorragend für Tanzübungen und Kampftaining geeignet und lacht über alle deine Witze.

Vertrauen

Sinkt oder steigt ein Vertrauenswert auf 0 oder 6, lies in *Advanced Lovers & Lesbians* auf Seite 23 nach.

Du darfst den Vertrauenswert verringern, wenn:

- † Die andere Figur eine gute Wende würfelt, wenn sie versucht **dich zu verstehen**.
- † Du eine schlechte Wende würfelst, wenn du versuchst **jemanden zu verstehen**.
- † Die andere Figur mit jemandem flirtet, der*die zu einer Toxischen Macht gehört (einmal pro Szene).
- † Die andere Figur **an eine Toxische Macht appelliert**.

0 1 2 3 4 5 6

0 1 2 3 4 5 6

0 1 2 3 4 5 6

0 1 2 3 4 5 6

0 1 2 3 4 5 6

Du darfst den Vertrauenswert erhöhen, wenn:

- † Die andere Figur für dich ein unnötiges Risiko eingeht.
- † Du einen Fehler machst und die andere Figur dich unterstützt.
- † Die andere Figur sich dir gegenüber verletzlich zeigt.
- † Du etwas zutiefst Persönliches mit der anderen Figur teilst und sie dir mit Mitgefühl begegnet.

0 1 2 3 4 5 6

0 1 2 3 4 5 6

0 1 2 3 4 5 6

0 1 2 3 4 5 6

0 1 2 3 4 5 6

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).

□ □ □ □

□ □ □ □

□ □ □ □

□ □ □ □

□ □ □ □

□ □ □ □

□ □ □ □

□ □ □ □

□ □ □ □

□ □ □ □

□ □ □ □

Die Ermittlerin

NAME UND PRONOMEN

Die Ermittlerin ist clever, neugierig und hat stets eine heiße Spur, um die Geheimnisse rund um die Toxischen Mächte aufzudecken. Ihre Erfahrungen haben dazu geführt, dass sie anderen nur langsam Vertrauen schenkt, und sie haben gleichzeitig ihr Bedürfnis nach Wahrheit und Gerechtigkeit verstärkt.

Der zentrale Konflikt der Ermittlerin liegt im Spannungsfeld aus Verletzlichkeit und Argwohn.

Beispiel-Archetypen:

- † Geläuterte Betrügerin
- † Altkluge Studierende
- † Neugierige Krimiautorin

Stil

(Wähle oder erfinde jeweils eins)

- † Sprödes Auftreten, waghalsiges Auftreten, hochkonzentriertes Auftreten, exzentrisches Auftreten
- † Tweedkleidung, praktische Kleidung, Vintagekleidung, abenteuerliche Kleidung, unauffällige Kleidung
- † Eine schmale, in einem Gehstock verborgene Klinge, eine Hutnadel, ein Regenschirm mit Perlmuttergriff, ein Kugelschreiber

Attribute

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

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

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

- **Ein neues Interesse:** Wenn du dich in jemanden **verliebst**, sag warum, lass die Person ein Band zu dir knüpfen und beantworte diese Frage:
 - + Welches Geheimnis oder Mysterium, das dich umgibt, zieht mich unwiderstehlich an?
- **Gegenschlag:** Wenn du eine Person während einer körperlichen Auseinandersetzung **verstehst**, darfst du zusätzlich eine dieser Fragen stellen, auch bei einer 6-:
 - + Was verheimlichst du?
 - + Welche Verbindung hast du zu den Toxischen Mächten?
 - + Hilfst du mir, ein Geheimnis zu lüften?

ARGWOHN

Wenn dein Argwohnwert 6 erreicht, kannst du den Spielzug **Große Enthüllung** nutzen, um die Ermittlungen abzuschließen.

Toxische Macht:

Brennende Frage:

Hinweise:

Toxische Macht:

Brennende Frage:

Hinweise:

Der Argwohnwert steigt, wenn:

- + Du ein wichtiges neues Detail über die Toxische Macht erfährst.
- + Herauskommt, dass eine HF eine Verbindung zu einer Toxischen Macht hat.
- + Eine verbündete Person mit jemandem flirtet, der*die zu einer Toxischen Macht gehört (einmal pro Szene).
- + Eine HF **an eine Toxische Macht appelliert**.

NOTIZEN

FECHTBUCH-SPIELZÜGE

(Beginne mit den markierten Spielzügen und wähle zwei weitere)

- **Immer eine Theorie:** In deinem Kopf gibt es eine Karte für das Geheimnis, dem du nachjagst, die ständig auf den neuesten Stand gebracht wird. Wenn du würfelst, um **jemanden zu verstehen**, würfelst du **+Köpfchen** und zusätzlich +1 für jedes Band, das du zu der Person hast. (Du darfst trotzdem stattdessen ein Band für +3 ausgeben, wenn du willst.)
- **Die Große Enthüllung:** Wenn der Argwohnwert zu einer der Toxischen Mächte 6 erreicht, darfst du eine Rede halten, in der du alle Punkte miteinander verbindest, eine tiefere Wahrheit über die Toxische Macht enthüllst und verkündest, was du darüber erfahren hast, wie man gegen ihren Einfluss vorgehen könnte. Setze dann den Argwohnwert zurück auf 0 und stelle eine neue brennende Frage zu dieser Toxischen Macht, wenn du willst.

Wähle eine der folgenden großen Enthüllungen oder erschaffe gemeinsam mit der SL eine neue:

 - + Eine Schurkerei wird öffentlich aufgedeckt.
 - + Eine HF wird aus einer Bindung an eine Toxische Macht befreit.
 - + Eine NF, die bisher zu einer Toxischen Macht gehört hat, begeht Fahnenflucht, bereut ihr Verhalten oder gesteht.
 - + Die SL füllt die Lücken, die deine Theorie noch hat.
- **Vertraust du mir?:** Wenn du ein wahres Vertrauensverhältnis (Vertrauenswert 6) mit einem anderen Mitglied deiner Gruppe erreicht hast, erhaltet ihr beide +2 statt +1, wenn ihr **die Bande zueinander spielen lasst**. Wenn die andere Person dich verrät, **gerätst du aus dem Gleichgewicht**.
- **Forensische Aufmerksamkeit:** Wenn du den Ort eines Geheimnisses untersuchst, fällt dir immer ein scheinbar unwichtiges Detail auf, das deine Aufmerksamkeit aus Gründen auf sich zieht, die du selbst erst später ganz verstehst. Die SL erzählt dir, was es ist. Es ist zwar mysteriös, wird aber später noch wichtig.
- **Eine Frage hätte ich noch ...:** Dir gelingt es hervorragend, deine Verdächtigungen zu verbergen, wenn die Situation es erfordert, und du bist großartig darin, so zu tun, als hättest du ein schlechteres Blatt als du eigentlich hast. Wenn du **an eine Toxische Macht appellierst**, darfst du **+Köpfchen** statt **+Seele** würfeln. (Wenn du selbst **an eine Toxische Macht appellierst**, erhältst du dadurch eine Gelegenheit, den Argwohnwert für diese Toxische Macht zu erhöhen, wenn du das möchtest.)
- **Irreführung:** Wenn du **kämpfst**, kannst du anstelle der üblichen Optionen auch eine der folgenden wählen:
 - + Du provozierst die Gegenseite dazu, ein persönliches Detail zu enthüllen.
 - + Du stielst ihr einen belastenden Beweis, ohne dass sie es merkt.
- **Feine Antennen:** Du bist hervorragend darin, Menschen zu beobachten, und meisterhaft in der Kunst der Nachahmung. Bereits ein Moment in einer neuen Umgebung verrät dir, wie du dich verhalten musst, um zu bekommen, was du willst. Würfle **+Köpfchen**:
 - 10+** Wähle 2
 - 7-9** Wähle 1
 - + Wen sollte ich als Erstes ansprechen?
 - + Wie mache ich den Eindruck, den ich machen will?
 - + Wie schaffe ich es, hier nicht aufzufallen?
 - + Wen sollte ich im Auge behalten?

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).

Stil

(Wähle oder erfinde jeweils eins)

- + Ernsthaftes Auftreten, altersloses Auftreten, furchtloses Auftreten
- + Einfache Kleidung, zeremonielle Kleidung, Kleidung aus einer anderen Zeit
- + Ein schweres Schwert, ein suchendes Schwert, ein inspirierendes Schwert

Attribute

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

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

Beispiel-Archetypen:

- + Schöne Schicksalswächterin
- + Müde Zeitreisende
- + Von vergangenen Kriegen verfolgt



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

- **Nimm mir die Rüstung ab:** Wenn du dich in jemanden **verliebst**, sag warum, lass die Person ein Band zu dir knüpfen und beantworte diese Frage:
 - + Warum bist du dir sicher, dass deine Tragödie zwangsläufig dazu führt, dass du die Person verlieren wirst?
- **Unter den Augen des Himmels:** Wenn du eine Person während einer körperlichen Auseinandersetzung **verstehst**, darfst du zusätzlich eine dieser Fragen stellen, auch bei einer 6-:
 - + Was kann ich sagen oder tun, um auf deine größte Tragödie zu zielen?
 - + Wer waren wir beide in einem vergangenen Leben?

TRAGÖDIE 0 1 2 3 4

Das Schicksal ist ein Rad und Legionen wie du sind in seinen Umdrehungen gefangen. Das Einzige, was all deine Leben gemeinsam haben, ist eine Tragödie, die dich bis in die Gegenwart verfolgt und quält. Welche ist es?

Dein Tragödienwert beginnt bei 1. Jedes Mal, wenn du ihn auf einen Wert über 1 erhöhst, erhältst du einen Zustand. Wenn dein Tragödienwert 4 erreicht, erhältst du furchteinflößende Macht, verlierst aber gleichzeitig die Kontrolle über deine aktuelle Identität. Wähle eine Erinnerung, die deiner aktuellen Inkarnation wichtig ist. Diese Erinnerung verlierst du bis zu deiner nächsten Inkarnation. Für jede Erinnerung, die du verlierst, beschreibt dir die SL eine lebhaft Vision der Zukunft. Darin kann es entweder um deine ganze Held*innengruppe oder um eine bestimmte Person gehen. Danach setzt du deinen Tragödienwert wieder auf 1 zurück, löst dadurch aber keinen der Zustände auf, die du durch das Hochsetzen des Wertes erhalten hast.

Fällt dein Tragödienwert auf 0, verspürst du ein tiefes Gefühl von Frieden, aber du hast dem Krieg den Rücken gekehrt. Du verlierst Zugriff auf alle Fechtbuch-Spielzüge der Legion, bis dein Tragödienwert wieder steigt.

- Erhöhe deinen Tragödienwert und markiere einen Zustand, wenn:**
- + Du dich so verhältst, dass du damit deine Tragödie erfüllen könntest.
 - + Du eine*n Höllensänger*in verletzt oder besiegst oder seine*ihre Pläne vereitelst.

Verringere deinen Tragödienwert und löse einen Zustand auf, wenn:

- + Du dich so verhältst, dass du zwar deine Tragödie verhinderst, aber dadurch jemanden verletzt, der*die dir nahesteht.
- + Du absichtlich eine Gelegenheit ignorierst, eine*n Höllensänger*in zu besiegen oder seine*ihre Pläne zu durchkreuzen.

FECHTBUCH-SPIELZÜGE

(Beginne mit dem markierten Spielzug und wähle zwei weitere)

- **Schwert des Himmels:** Legionen schwirrt der Kopf von den Geistern ihrer vergangenen Identitäten. Ihre Stimmen sind laut, aber ihre gesammelte Weisheit – und ihre unerfüllten Wünsche – verleihen der Legion der Gegenwart eine feste Hand. Erzähle einmal pro Spielsitzung eine Geschichte aus deiner tragischen Vergangenheit, um dadurch eine schlechte Wende zu einer gemischten Wende oder eine gemischte Wende zu einer guten Wende umzuwandeln und 2 zu wählen:
 - + Ein*e Antagonist*in kann ein Band zu dir knüpfen.
 - + Etwas an deinen Worten oder Taten verletzt, verängstigt oder verwirrt eine Person, die dir nahesteht.
 - + Das Schicksal schlägt zu und trifft eine unschuldige Person, die mit dir oder deinen Freund*innen in Verbindung steht.
 - + Eine Person, in die du **verliebt** bist, **verliebt** sich in jemanden, der gefährlich für dich ist.
- **Schon lange hier:** Du darfst der SL für jeden Tragödienpunkt, den du aktuell besitzt, eine Frage über das Hindernis, vor dem ihr gerade steht, die Situation, in der ihr euch im Moment befindet, eine Organisation oder Fraktion, der ihr begegnet seid, einen Gegenstand oder ein Objekt, das dich interessiert oder den Ort, den ihr gerade betreten habt, stellen. Diese Verbindung läuft allerdings in beide Richtungen. Für jede Information, die du auf diese Weise erlangst, verlierst du etwas Wichtiges oder ein*e Gegenspieler*in erhält die Überhand über dich. Die Konsequenz ist dabei immer so mächtig wie das, was du gewonnen hast. Wenn du zum Beispiel nach deiner Rivalin bei den Höllensänger*innen fragst, kann das bedeuten, dass eine Person, die Gefühle für dich hegt, verletzt wird.
- **Bis auf die Knochen:** Erfahrene Soldatinnen geben gleichermaßen erfahrene Liebhaberinnen ab. Wenn deine Seele eine andere erkennt, verbindet ihr euch schnell und tiefgehend. Wenn du jemanden **verlockst**, darfst du die Person ein Band mit dir knüpfen lassen, um dann selbst ein Band zu ihr zu knüpfen und zu erklären, dass ihr euch in einem früheren Leben kanntet. Die SL kann dir entweder sagen, woher, oder es vorerst geheim halten.
- **Was du willst:** Durch unendlich viele Reinkarnationen erhält man auch unendlich viele Gelegenheiten, sich Ressourcen zu beschaffen. Einmal pro Spielsitzung darfst du erklären, dass du und deine Verbündeten genau das habt, was ihr braucht – eine zeitlich perfekte Gelegenheit, wichtige Informationen, Geld oder andere Handelswaren oder eine wertvolle Kontaktperson. Erzähle, welches vergangene Leben dazu geführt hat, dass ihr jetzt genau das habt, was ihr braucht. Im Gegenzug verleiht dir die SL eine Komplikation, die greift, wenn ihr die Ressource nutzt.
- **Gleißende Waffe:** Wenn du **kämpfst**, würfle **+Seele** statt **+Wagemut**. Wenn du deine Waffe gezogen hast, kannst du deine Anwesenheit und deine Identität nicht verbergen.
- **Verstrickungen:** Wenn du wieder an einen Ort zurückkehrst, an dem du schon einmal warst, benennst du eine Person, an deren Seite du hier gekämpft hast, oder eine*n hier besiegte*n Gegner*in. Gib der entsprechenden Person ein Band und erkläre, warum. Wenn sie dich wiedererkennt, markiere EP.
- **Sing ein anderes Lied:** Du hast gelernt, einen Teil der magischen Energien der Welt so zu führen wie deine heilige Waffe. Dadurch kannst du dein Aussehen verändern, so stark oder wenig detailliert wie du willst. Damit das funktioniert, muss dein neues Aussehen allerdings jemandem oder etwas entsprechen, den oder das du einmal geliebt hast.

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 Matriarchin hat Kinder, eine Gang oder Partner*innen, die sich auf ihre Hilfe verlassen, um überleben zu können. Sie muss deshalb immer abwägen, wie ihre Beziehungen zu ihren Schutzbefohlenen und zu ihren eigenen Wünschen passen. Die Welt mag sich gegen ihre Familie verschworen haben, aber die Matriarchin wird tun, was sie kann, um sie für ihre Liebsten trotzdem ein kleines bisschen besser zu machen.

Ihr zentraler Konflikt liegt in der Balance zwischen den Bedürfnissen ihrer Familie und ihren eigenen.

Beispiel-Archetypen:

- + Supermama
- + Gangboss
- + Küsserin von vielen

Stil

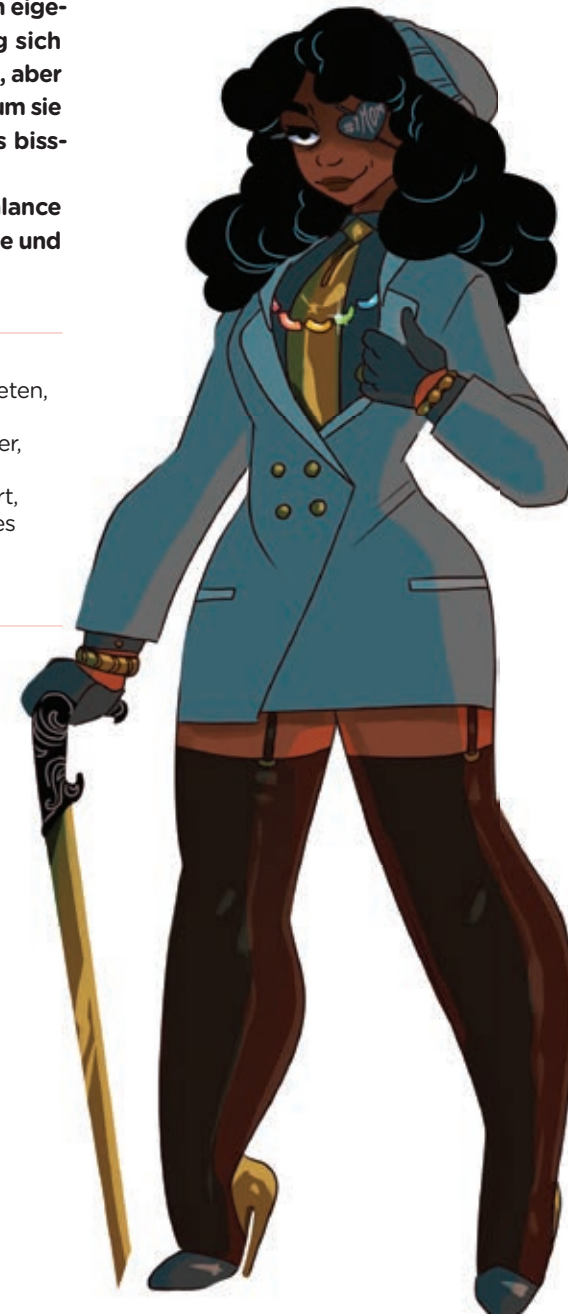
(Wähle oder erfinde jeweils eins)

- + Beruhigendes Auftreten, weises Auftreten, einschüchterndes Auftreten
- + Uralte Kleidung, luxuriöse Abendkleider, praktische Kleidung
- + Ein mit Geschichten verziertes Schwert, ein gefiedertes Schwert, ein mystisches Schwert

Attribute

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

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

- **Nicht ohne meine Familie:** Wenn du dich in jemanden **verliebst**, sag warum, lass die Person ein Band zu dir knüpfen und beantworte diese Frage:
 - + Wie könnte es sich negativ auf deine Familie auswirken, wenn du mit der Person eine Beziehung eingehst?
- **Meisterin der Herzen:** Wenn du eine Person während einer körperlichen Auseinandersetzung **verstehst**, darfst du zusätzlich eine dieser Fragen stellen, auch bei einer 6-:
 - + Wen liebst du?
 - + Wie kann ich dir helfen, mit deinem Problem fertig zu werden?

Familie

Benenne drei deiner Familienmitglieder, ihr Fachgebiet und ihr Bedürfnis. Dabei kann es sich um alles zwischen einem vagen Konzept und einer konkreten Sache handeln. Ein Fachgebiet könnte zum Beispiel Verführung, Hacking, Illusionen oder Geschichtswissen sein. Am besten ist es, wenn das Fachgebiet sich wie etwas anfühlt, das in eurer Kampagne nützlich werden könnte. Bedürfnisse können zum Beispiel sein, dass sie Zeit mit jemandem verbringen müssen, medizinische Anforderungen haben, kulturelle Gegenstände oder neue Zauber benötigen, eine Beziehung haben und so weiter.

NAME & FACHGEBIET

BEDÜRFNIS

_____	0	1	2	3
_____	0	1	2	3
_____	0	1	2	3

- + Jedes Familienmitglied hat eine Bedürfnisleiste, die bei 0 beginnt und bis 3 geht.
- + Wenn Zeit vergeht, musst du 1 zu einer der Bedürfnisleisten hinzufügen.
- + Du kannst dich an deine Familienmitglieder wenden, wenn du ihr Fachgebiet benötigst, und wenn sie können, werden sie dir helfen. Ist die Aufgabe besonders schwer, kann die SL dich bitten, im Gegenzug für ihre Hilfe ein Kästchen auf der Bedürfnisleiste zu markieren.
- + Wenn eine Bedürfnisleiste 3 erreicht, ist das Familienmitglied in großer Not. Wird sein Bedürfnis nicht erfüllt, bis das nächste Mal Zeit vergeht, muss es mit den Folgen leben.
- + Wenn du einem Familienmitglied ein Bedürfnis erfüllst, darfst du die Bedürfnisleiste auf 0 zurücksetzen.
- + Wenn ein Bedürfnis verlangt, dass du eine Szene verlässt, sollte die SL dir sagen, wie lange du (oder jemand anders, der das Bedürfnis an deiner Stelle erfüllt) fortbleiben musst und wann du zurückkommen kannst.

FECHTBUCH-SPIELZÜGE

(Beginne mit dem markierten Spielzug und wähle zwei weitere)

- **Familie heißt Gemeinschaft:** Deine Familie bedeutet dir mehr als alles andere auf der Welt. Wenn andere helfen, die Bedürfnisse deiner Familie zu erfüllen, darfst du ihnen sagen, warum dir das so wichtig ist, und sie ein Band mit dir knüpfen lassen. Wenn Leute deine Familie beleidigen, ihr absichtlich nicht helfen oder ihr anderweitig Schaden zufügen, darfst du sie konfrontieren, ihnen sagen, was sie falsch gemacht haben, und ihnen ein Band wegnehmen, das sie zu dir geknüpft haben.
- **Elterliche Willenskraft:** Während du ein Familienmitglied oder andere geliebte Personen beschützt, darfst du einmal pro Szene, wenn du **aus dem Gleichgewicht kommen** würdest, stattdessen 1 zu einer Bedürfnisleiste hinzufügen und durch den Schlag hindurchpowern.
- **Einiges mitgemacht:** Wenn du einen neuen Ort betrittst, würfle **+Köpfchen**, um zu sehen, ob du dich an ein Abenteuer hier erinnerst oder ob dich etwas hier an eine Erfahrung erinnert:
 - 10+** Du findest etwas, das du zu deinem Vorteil nutzen kannst, und erhältst einmalig +1 auf eine beliebige Aktion, die du mit dem Gegenstand ausführst. Außerdem darfst du der SL eine Frage über den Ort stellen.
 - 7-9** Du darfst der SL eine Frage über den Ort stellen.
- **Gemeinsam sind wir stark:** Wenn du mit einer verbündeten Person gemeinsam **kämpfst**, dürft ihr beide **eure Bande spielen lassen**, um dem **Kämpfen**-Wurf +2 statt +1 hinzuzufügen.
- **Familientreffen:** Wenn deine Familie zusammenkommt, wird sie dir sagen, was sie von deiner aktuellen Situation oder deinem Team hält. Nimmst du ihren Rat an, darfst du einen Zustand auflösen und EP markieren. Tust du es nicht, wähle jemanden aus, der besser findet, was du tust, und lass diese Person ein Band mit dir knüpfen.
- **Familienrezept:** Wenn du versuchst, die Verbindungen zwischen Menschen aufgrund der Familie herauszufinden, würfle **+Herz**:
 - 10+** Stelle 2 Fragen
 - 7-9** Stelle 1 Frage
 - + Wer bedeutet dir am meisten?
 - + Welche Gefühle bringst du deiner Familie entgegen?
 - + Welche Geheimnisse verbergen sich hier im Raum?
 - + Wärest du lieber Mitglied meiner Familie?

Wenn die Familie eine Verbindung zu einem deiner Fachgebiete hat, darfst du unabhängig vom Würfelerggebnis eine zusätzliche Frage stellen.
- **Es bleibt in der Familie:** Wenn du jemanden **verlockst**, den deine Familie kennt, und eine 7+ würfelst, wählt die andere Person 1 Zusatzoption:
 - + Deine Familie lenkt sie ab, aber ein Familienmitglied kann währenddessen sein Fachgebiet nicht nutzen.
 - + Sie bietet dir ein Geschäft an, das dich aber etwas kosten wird, was das Bedürfnis eines Familienmitglieds erfüllen würde.
 - + Voller Ehrfurcht vor dem Ruf (oder dem Geist) deiner Familie wird sie dir ohne Gegenleistung helfen.
- **Kraft, die wirklich zählt:** Wenn du einer Person weise Worte mitgibst und sie auf dich hört, würfle **+Herz**:
 - 10+** Die andere Person erhält einmalig +1 auf einen Wurf, mit dem sie deinem Rat folgt, und du knüpfst ein Band zu ihr.
 - 7-9** Die andere Person erhält einmalig +1 auf einen Wurf, mit dem sie deinem Rat folgt, oder lässt dich ein Band zu ihr 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 Naga stammt aus einer Gesellschaft, in der sie für ihr Nagamani (magisches Stirnjuwel) gejagt oder ausgebeutet wird. Daher leben die meisten Naga im Verborgenen, ihre Gestalt in einen Körper verwandelt, der nicht ihr eigener ist.

Ihr zentraler Konflikt ist der zwischen der Verletzlichkeit, ihr wahres Selbst zu enthüllen, und der Sicherheit, unerkannt in einer Gesellschaft zu leben, die ihr Böses will.

Beispiel-Archetypen:

- + Spionin mit tausend Gesichtern
- + Überlebende
- + Aktivistin für soziale Rechte

Stil

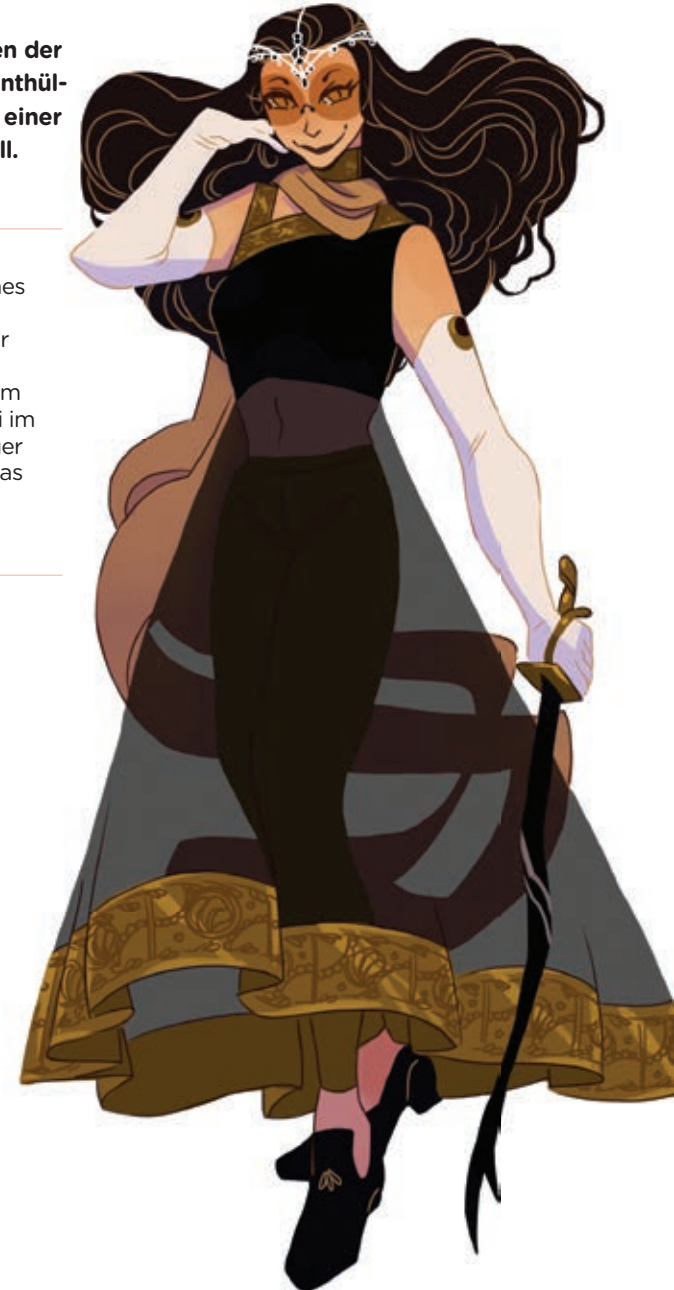
(Wähle oder erfinde jeweils eins)

- + Durchdringendes Auftreten, rebellisches Auftreten, vorsichtiges Auftreten
- + Unscheinbare Kleidung, Kleidung einer Unterhalterin, höfische Kleidung
- + Ein edelsteinbesetzter Talwar mit einem Juwel von der Farbe deines Nagamani im Knauf, ein gut geölter, aber unauffälliger Khanjar, ein verzaubertes Stück Seil, das eine Peitsche oder ein Stab sein kann

Attribute

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

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

- **Bist du mein Ende?:** Wenn du dich in jemanden **verliebst**, sag warum, lass die Person ein Band zu dir knüpfen und beantworte diese Frage:
 - + Was ist deine größte Angst, wie die andere Person dein Vertrauen enttäuschen oder verraten könnte?
- **Zeig dich:** Wenn du eine Person während einer körperlichen Auseinandersetzung **verstehst**, darfst du zusätzlich eine dieser Fragen stellen, auch bei einer 6-:
 - + Wer hat dich am tiefsten verletzt?
 - + Was müsste geschehen, damit du dieses Trauma hinter dir lassen kannst?

NAGAMANI 0 1 2 3 4

Dein Nagamani (Stirnjuwel) ist die Quelle deiner Magie und deiner Macht. Diese Macht wurde deinem Volk vor langer Zeit von den Elementen anvertraut. Lege gemeinsam mit der SL fest, was genau die Elemente sind und wie sich das in deinem Nagamani ausdrückt. Es könnte sich dabei um die klassischen Naturelemente handeln, zu denen dein Nagamani eine Verbindung hat (zum Beispiel ein vulkanischer Edelstein für Feuer), um himmlische Wesen, die sich in einem galaktischen Sternenstein manifestieren oder etwas ganz anderes. Beschreibe das stoffliche Aussehen deines Nagamani: seine Form, seine Farbe und wo es sich an deinem Körper oder deiner Waffe manifestiert. Es könnte sich zum Beispiel dabei um ein drittes Auge handeln, das du mit deiner **Maske der tausend Gesichter** dauerhaft in ein blaues Bindi verwandelt hast, oder um ein in den Knauf deines Schwerts eingelassenes Juwel.

- + Dein Nagamaniwert beginnt bei 1.
- + Wenn er 4 erreicht und du mindestens einen Zustand hast, kannst du dich nicht mehr zurückhalten und versprühst dein **Gift**.
- + Fällt dein Nagamaniwert auf 0, verlierst du den Zugriff auf all deine Naga-Fechtbuchspielzüge und bleibst in deiner wahren Gestalt gefangen, bis der Wert wieder steigt.

Erhöhe deinen Nagamaniwert, wenn:

- + Du dich selbst ausdrückst, indem du eine Erscheinung annimmst, die deiner wahren Gestalt ähnlicher ist.
- + Du verletzt wirst oder Zeugin wirst, wie jemand anders verletzt wird.

Verringere deinen Nagamaniwert, wenn:

- + Du deine Identität unterdrückst, um in Sicherheit zu sein.
- + Du **Emotionale Unterstützung** von einer anderen HF bekommst.

FECHTBUCH-SPIELZÜGE

(Beginne mit dem markierten Spielzug und wähle zwei weitere)

- **Gift:** Dein Blut schreit gegen die Ungerechtigkeit der Welt an. Dein Nagamani verwandelt sich in reines Gift und du verbindest dich mit deinem Racheavatar, dem du Genüge tun musst. Wenn du mehr als zwei Zustände hast und dein Nagamaniwert 3 oder mehr beträgt, kannst du nach jedem deiner Würfelwürfe die Kraft einer Toxischen Macht nutzen, um dir bei der Vergeltung zu helfen. Wenn du das tust, darfst du deinen Würfelwurf von einer 6- auf eine 7-9 oder von einer 7-9 auf eine 10+ aufwerten. Wenn du diesen Spielzug nutzt, fällt dein Nagamaniwert auf 0 und du erhältst drei Zustände.
- **Maske der tausend Gesichter:** Solange du wenigstens einen Punkt auf deiner Nagamanileiste hast, kannst du deine körperliche Erscheinung auf Wunsch komplett ändern. Wenn du das tust, beschreibe deine aktuelle Erscheinung und wähle 1:
 - + Du nimmst eine Gestalt an, die dir Zugang zu Orten oder Personen verschafft, die du sonst nicht erreicht hättest. Die Informationen, die du in der aktuellen Szene erhältst, verleihen dir zusätzlichen Einfluss.
 - + Du erhältst einmalig +1 auf deinen nächsten **Kämpfen**-Wurf, weil du in dieser Gestalt muskulöser aussiehst.
 - + Die Verwandlung erlaubt es dir, in der Masse unterzutauchen. Entferne einen Zustand.
 - + Die Verwandlung macht dich widerstandsfähiger. Ignoriere es das nächste Mal, wenn du in dieser Gestalt **aus dem Gleichgewicht kommst**. Du darfst eine weitere Option aus der vorigen Liste wählen, wenn du die Gestalt wechselst, aber dann wählt die SL eine der folgenden:
 - + Jemand hinterfragt deine falsche Identität.
 - + Jemand hat gesehen, wie du die Gestalt gewechselt hast.
 - + Du erregst die Aufmerksamkeit eines*einer Kopfgeldjägers*in in der Nähe.
- **Ich werde mich nicht mehr verstecken:** Wenn du beschließt, deine wahre Identität zu enthüllen, während du **Unheil abwendest**, darfst du anstelle deines normalen Werts **+Seele** würfeln. Wenn du das tust, erhöhe deinen Nagamaniwert um 1.
- **Loyal:** Wenn du jemandem **Emotionale Unterstützung** anbietest, darfst du deinen Nagamaniwert um 2 senken, statt ein Band auszugeben.
- **Schlüpfzig:** Du bist schwer zu fassen und schlüpfst leicht aus den meisten Fesseln und durch viele Hindernisse. In aller Regel kannst du dich einfach aus körperlich bedrohlichen Situationen herauswinden und deiner Wege gehen, ohne zu würfeln. Wenn das Hindernis aber wirklich beeindruckend, legendär oder scheinbar unüberwindlich ist, würfle **+Anmut**:
 - 10+** Wähle 2
 - + Du darfst die Fesseln oder das Hindernis in der aktuellen oder der nächsten Szene zu deinem Vorteil nutzen.
 - + Du erhältst einen Überraschungseffekt.
 - + Du darfst einen der Aspekte deiner **Maske der tausend Gesichter** heimlich ändern.
 - 7-9** Wähle 1 von der vorherigen Liste und 1 von der folgenden:
 - +... aber Verstärkung ist unterwegs.
 - +... aber du hast jemanden oder etwas zurückgelassen.
- **Geschieht dir recht:** Wenn du gegen jemanden **kämpfst**, zu dem du ein Band hast, darfst du ihm*ihre optional eine zusätzliche Frage von der **Zeig-dich**-Liste stellen.
- **Vertraue mir:** Wenn du jemandem tief in die Augen schaust, während du ihn*sie **verlockst**, darfst du eine Frage von der **Jemanden-verstehen**-Liste stellen, auch bei einer 6-.

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 Sonnenhand nutzt Backmagie, um Freund*innen zu unterstützen, sich selbst zu ermächtigen und bedrohliche Situationen zu entschärfen. Sie versucht, andere zu beeindrucken, indem sie wie besessenen Fähigkeiten und Wissen ansammelt.

Ihr zentraler Konflikt liegt in der Balance zwischen ihrer Obsession und der Pflege von gesunden Beziehungen.

Beispiel-Archetypen:

- + Zerstreute Professorin
- + Hart gesottene Ermittlerin
- + Arme Künstlerin



Stil

(Wähle oder erfinde jeweils eins)

- + Neugieriges Auftreten, unvorsichtiges Auftreten, ungeduldiges Auftreten, rebellisches Auftreten
- + Nicht zusammenpassende Kleidung, leichte Sommerkleidung, Tauchkleidung, Regenkleidung
- + Ein Mehrzweckschwert, ein Schwert aus organischem Material, ein selbst gemachtes Schwert aus hartem Brot

Attribute

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

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

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

- **Selbsterstörerisches Werben:** Wenn du dich in jemanden **verliebst**, sag warum, gib der Person ein Band zu dir und beantworte diese Frage:
 - + Was könntest du Unvernünftiges tun, um die Person zu beeindrucken?
- **Verletzlichkeitsspiegel:** Wenn du eine Person während einer körperlichen Auseinandersetzung **verstehst**, darfst du zusätzlich eine dieser Fragen stellen, auch bei einer 6-:
 - + Worüber hast du in letzter Zeit eine Lüge erzählt?
 - + Von welcher Person wünschst du dir, dass sie gerade hier wäre?

SELBSTERSTÖRUNG 0 1 2 3 4

Solange du etwas schon einmal gesehen oder davon gelesen hast, kannst du einen beliebigen Spielzug aus einem anderen Fechtbuch als deinen aktuellen Obsessionsspielzug wählen.

- + Wenn du einen Spielzug aus deinem eigenen Fechtbuch wählst, darfst du ein Band ausgeben, um einmal neu zu würfeln.
- + Dein Selbsterstörungswert beginnt bei 0.
- + Wenn er bei 4 ankommt, verlierst du entweder ein Band zu jemandem oder jemand knüpft ein Band zu dir. Beschreibe, wie du die entsprechende Person enttäuscht hast, und welche Auswirkungen es hat, dass du sie wiederholt enttäuscht hast, falls es nicht das erste Mal ist. Du verlierst das Interesse an deiner aktuellen Obsession und musst einen neuen Spielzug wählen. Setze dann deinen Selbsterstörungswert zurück auf 0.
- + Du kannst deine Obsession jederzeit gegen eine neue austauschen, indem du ein Band zu einer Person abgibst, die du zuvor beeindruckt hast, egal, ob es etwas mit deiner Obsession zu tun hatte oder nicht. Beschreibe, welche Auswirkung deine Entscheidung auf deine Beziehung zu der Person hat.

Erhöhe deinen Selbsterstörungswert, wenn:

- + Du deinen Obsessionsspielzug nutzt.
- + Du eine Beziehung vernachlässigst.
- + Du **Sonnenhand-Bäckerei** einsetzt und eine schlechte Wende würfelst.
- + Du einen Obsessionsspielzug nutzt und eine schlechte Wende würfelst (zählt zusätzlich zu Punkt eins).

Verringere deinen Selbsterstörungswert, wenn:

- + Du eine Beziehung stärkst.
- + Du eine neue Beziehung eingehst.
- + Du ein Band zu jemandem knüpfst, den du in letzter Zeit mit einem Obsessionsspielzug beeindruckt hast.
- + Du einer Person, die du enttäuscht hast, Sonnenhandbrot gibst.

FECHTBUCH-SPIELZÜGE

(Beginne mit dem markierten Spielzug und wähle zwei weitere)

- **Sonnenhand-Bäckerei:** Wenn du Teig hast, kannst du ihn überall backen. Du kannst die Hitze der Sonne durch deine Hände kanalisieren und Brot backen, indem du den Teig in Händen hältst und ihn in eine Sonnenaurea hüllst. Wenn du dies tust, beschreibe wie diese Aura aussieht und würfle **+Wagemut**, um deinem Gebäck Macht zu verleihen:
 - 10+** Wähle 1.
 - 7-9** Wähle 1. Diese Sorte Brot kannst du während dieser Spielsitzung nicht noch einmal backen.
- + **Medizinisches Brot:** Schmeckt bitter. Benenne einen spezifischen Zustand, den man auflösen kann, wenn man davon isst.
- + **Sonnenkruste:** Bleibt einen Tag lang oder bis die Kruste zerbrochen wird heiß und es verbreitet die Umgebungswärme eines kleinen Lagerfeuers.
- + **Schwere Krume:** Schmeckt beruhigend und vertraut. Wer es isst, wird danach sehr schläfrig.
- + **Kio-Stil:** Schmeckt nach Meer. Nach dem Verzehr wachsen einem Kiemen, die man ein paar Stunden lang behält.
- + **Verstärkung:** Trockene Krume. Wer das Brot isst, erhält einmalig +1 auf einen Würfelwurf auf ein beim Backen gewähltes Attribut.
- + **Zuckerkruste:** Weich und fluffig. Der Duft macht alle, die ihn riechen, weniger aggressiv.
- + **Goldkruste:** Ihr Duft zieht alle, die ihn riechen, in ihren Bann und lockt sie an. Angeblich kann man in dieser Trance das Leben nach dem Tode besuchen.
- + **Bannbrot:** Benenne eine spezifische Art von Kreatur, die vom Geruch dieses Brotes abgestoßen wird. Alle anderen empfinden es als wohlschmeckend.
- + **Leuchtkrume:** Schmeckt zu süß. Es leuchtet und bringt alle, die davon essen, ebenfalls ein paar Stunden lang zum Leuchten.
- + **Hartes Brot:** Schmeckt wie ein Stein. Es kann zur Not als improvisierte Keule benutzt werden. Die Macht des Brotes verfliegt nach einem Tag.
- **Gemeinsamkeit:** Wenn du ein Band zu einer Person knüpfst, die über deinen aktuellen Obsessionsspielzug verfügt, dürft ihr gemeinsam entscheiden, ob ihr euch darüber näherkommt. Wenn ihr euch dafür entscheidet, knüpft die andere Person ein Band zu dir und ihr dürft beide einen Zustand auflösen.
- **Schnelle Freundschaft:** Dein Bedürfnis, andere zu beeindrucken und dich bei ihnen verletzlich zu zeigen, führt dazu, dass du leicht Freundschaften knüpfst. Wenn du eine Person zum ersten Mal triffst, darfst du ihr eine Frage zu einer ihrer Interessen stellen und ihr knüpft jeweils ein Band zueinander. Wenn du in einer darauffolgenden Spielsitzung mithilfe dieses Details etwas Nettes für diese Person tust, darf sie EP markieren.
- **Hyperfokussiert:** Wenn du dich auf etwas konzentrierst, versinkst du völlig darin. In diesem Konzentrationszustand lernst du schneller. Wenn du deinen Obsessionsspielzug zweimal hintereinander nutzt, darfst du einmal pro Szene beschreiben, wie sich dein Verständnis dieses Obsessionsspielzugs dadurch vertieft hat, und EP markieren.
- **Alleswisslerin:** Du hast immer einen guten Rat parat. Wenn du schon einmal gesehen hast, wie eine Person einen bestimmten Spielzug ausführt, kannst du ein Band zu einer beliebigen anderen Person ausgeben, damit die erste Person für diesen Spielzug neu würfeln kann (einmal pro Würfelwurf).
- **Widerstandsgeist:** Autorität lehnt du reflexartig ab. Wenn jemand dir etwas aufträgt, ist dein erster Instinkt, es nicht zu tun, auch wenn es etwas ist, das du eigentlich gern getan hättest. Wenn du einer Autoritätsperson offen die Stirn bietest, knüpfst du ein Band zu ihr. Leistest du ihren Anweisungen Folge, knüpft sie ein Band zu dir.
- **Positive Verstärkung:** Die Bestätigung, dass deine Obsession etwas Positives ist, stärkt dir den Rücken. Wenn du auf deinen Obsessionsspielzug eine 10+ würfelst, wählst du unter den anwesenden Personen eine aus, die du beeindrucken willst, und knüpfst ein Band zu ihr.

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 Troubadora lebt dafür, andere zu unterhalten und Spaß zu haben. Die künstlerische Selbstverwirklichung kommt jedoch leider oft zu kurz, wenn es darum geht, sich den Lebensunterhalt zu verdienen oder Privilegien zu erhalten. Allen zu gefallen ist gleichzeitig ihr Segen und ihr Fluch.

Ihr zentraler Konflikt liegt im Spannungsfeld zwischen dem Bedürfnis, gemocht zu werden, und dem Wunsch, ihre eigene Wahrheit auszusprechen.

Beispiel-Archetypen:

- + Wunderkind
- + Rockstar
- + Influencerin



Stil

(Wähle oder erfinde jeweils eins)

- + Rebellisches Auftreten, liebesbedürftiges Auftreten, lautes Auftreten
- + Auffällige Kleidung, Vintagekleidung, unerhörte Kleidung
- + Gitarrenschwert, Bassschwert, Drumstickschwert oder etwas, das zu deiner Kunst passt

Attribute

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

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

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

- **Hässlich im Inneren:** Wenn du dich in jemanden **verliebst**, sag warum, lass die Person ein Band zu dir knüpfen und beantworte diese Frage:
 - + Warum glaubst du, dass sie dein wahres Ich niemals akzeptieren können wird?
- **Massentauglich:** Wenn du eine Person während einer körperlichen Auseinandersetzung **verstehst**, darfst du zusätzlich eine dieser Fragen stellen, auch bei einer 6-:
 - + Welche Art von Kunst magst du?
 - + Was kann ich tun, damit du mich magst?

KUNST

Du machst Musik, tanzt, designst Kleidung oder drückst dich anderweitig künstlerisch aus. Beschreibe deine Kunst. Du darfst während deiner Performance Spielzüge einsetzen wie während eines Schwertkampfes.

MÄZEN*IN

Du dienst einer Person, deinen Fans oder einem bestimmten Stil, was jeden Aspekt deines Lebens beeinflusst. Am wichtigsten ist, dass du dadurch deinen Lebensunterhalt verdienst. Wenn deine Kunst dich ruft, ermöglicht dir dein*e Mäzen*in, dem Ruf zu folgen. Dein*e Mäzen*in kann eine HF oder eine NF sein, die deine Rechnungen bezahlt und auch sonst dafür sorgt, dass deine Welt sich weiterdreht. Wenn du von einem bestimmten Stil inspiriert bist, beeinflusst dieser deine Kleidung, deine Freunde und natürlich auch deine Kunst. Sind deine Fans deine Mäzen*innen, hängt dein Lebensunterhalt von einem möglichst großen Publikum ab. Wenn du sie verärgerst, indem du zu innovativ wirst oder zu lange das Gleiche produzierst, bedroht das deinen Lebensstil und deinen Status.

Kritisiert dich dein*e Mäzen*in oder eine Person, die ihn*sie repräsentiert, wirst du unsicher. Wenn du bereits unsicher bist, nimm einen anderen Zustand.

Um deine*n Mäzen*in zu wechseln, musst du dem*der bisherigen in einer epischen Konfrontation abschwören, in der du seine*ihre Toxizität in den Mittelpunkt stellst.

FECHTBUCH-SPIELZÜGE

(Beginne mit dem markierten Spielzug und wähle zwei weitere)

- **Rampenlicht:** Wenn du deine Kunst darbietest, würfle **+Herz:**
 - 10+** Wähle 2
 - 7-9** Wähle 2 und die SL darf dir eine Frage aus **Jemanden verstehen** stellen. Dein gesamtes Publikum erfährt, wie du darauf antwortest.
 - + **Rock Out:** Jemand anders rockt mit dir; knüpfe ein Band zu dieser Person.
 - + **Shout Out:** Bedanke dich bei deinem*deiner Mäzen*in. Du erhältst einmalig +1.
 - + **Solo:** Dein Solo ist nicht von dieser Welt. Du darfst einen Zustand auflösen.
 - + **Kick Out the Jams:** Wähle eine Person, die dir zuhört und dadurch innere Kraft findet. Die Person darf einen Zustand auflösen.
 - + **Der wahre Punk:** Enthülle die hässliche Wahrheit über eine mächtige Person und lass deinen*deine Mäzen*in ein Band zu dir knüpfen.
 - + **Liebesballade:** **Verliebe** dich in eine anwesende Person und knüpfe ein Band zu ihr.
- **Niemals genug:** Frage eine Person, die dir wichtig ist, nach der Show, wie ihr dein Auftritt gefallen hat. Bei einer positiven Reaktion darfst du einen Zustand auflösen. Bei einer negativen Reaktion erhältst du einen Zustand. Wenn du in die Person **verliebt** bist oder sie dein*e Mäzen*in ist, markierst du bei einer positiven Reaktion EP und **gerätst** bei einer negativen **aus dem Gleichgewicht**.
- **Die Zahl des Tieres:** Wenn du mit gesellschaftlichen Normen brichst, um Aufmerksamkeit zu erhalten, wirst du zum Zentrum der Aufmerksamkeit und würfelst **+Seele:**
 - 10+** Deine alle Regeln brechende Musik inspiriert das Publikum zur Zusammenarbeit.
 - 7-9** Deine Musik wird als ketzerisch und möglicherweise illegal betrachtet. Du ziehst den Zorn einer Toxischen Macht auf dich, aber deine Musik inspiriert das Publikum trotzdem zum Zusammenhalt.
- **Drogenrausch:** Wenn du dich auf verbotene Weise gehen lässt, um Inspiration zu erhalten, würfle **+Wagemut:**
 - 10+** Du wirst erleuchtet. Stelle eine Frage. Wenn du sie der SL stellst, markiere EP. Wenn du eine andere HF fragst, markiere diese EP.
 - 7-9** Du gehst zu weit. Stelle trotzdem eine Frage, aber eine anwesende Person (nach Wahl der SL) knüpft ein Band zu dir.
- **Superstar:** Wenn du etwas von einer NF brauchst, darfst du erklären, sie sei dein Fan. Sie gibt dir, was du willst, solange es ihr Leben oder ihre Werte nicht bedroht. Die NF verlangt im Gegenzug einen kleinen Gefallen, zum Beispiel ein Autogramm. Wenn du ihr diesen Gefallen nicht tust, erhältst du einen Zustand.
- **Sympathy for the Devil:** Wenn du das schädliche Verhalten einer Person oder Gruppe verteidigst oder entschuldigst, knüpfst du ein Band zu ihr. Handelt es sich dabei um eine NF, wird sie dein*e Mäzen*in, wenn du willst. Allerdings musst du auch beschreiben, wer dabei verletzt wird, und einen Zustand markieren.
- **We Will Rock You:** Du hast eine Band oder Crew mit 2-4 Mitgliedern (NF). Gib ihnen Namen, eine Rolle in deiner Band und je ein Laster. Wenn du einem deiner Bandmitglieder hilfst, sich seinem Laster hinzugeben, erhältst du +1 für den Beginn deines nächsten Auftritts, bei dem das Bandmitglied anwesend ist.