

RAPHAËL DE NORMANTE

„Alles endet mit Blut.“

HINTERGRUND: ADLIGER

Wie Kannst Du Es Wagen?!: Du kannst dich jederzeit dafür entscheiden, Zorn zu erleiden, um einen **Einfluss-ERFOLG** zu erzielen, ohne Würfel zu werfen. Diese Fähigkeit erfordert eine **AKTION**.

MOTIVE

Bestrebung / Entferne eine **WUNDE**

Pflicht / Entferne einen **ZUSTAND**

BINDUNGEN

Name / Stärke

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

RESSOURCEN

KRAFT

W6

WILLENSSTÄRKE

W6

EINFLUSS

W10

VERNUNFT

W8

PRÄZISION

W8

LIST

W6

ZUSTÄNDE

Beklemmung

-1 auf Vernunft, Präzision und List

Erschöpfung

-1 auf Kraft, Willensstärke und Einfluss

Scham

Du kannst deine **PERSÖNLICHKEIT** nicht nutzen

Angst

Du kannst dein **TRAINING** nicht nutzen

Verwirrung

Du kannst deine **MOTIVE** nicht nutzen

Zorn

Du kannst deine **BINDUNGEN** nicht nutzen

Kultiviert

Mutig

Fechten

Hofsitten



WUNDEN

AUS DEM SPIEL

Du kannst keine **AKTIONEN** ausführen oder **PROBEN** ablegen

FINSTERES ERBE

Blutsänger

GABE

Verräterischer Puls

Du konzentrierst dich auf den Herzschlag eines Subjekts. Wenn es einen hat, weißt du für den Rest der Szene, ob es die Wahrheit sagt.

Allerdings kann das Geräusch seines Pulses beunruhigend auf dich wirken. Wirf 1W6: Bei einem Ergebnis von 1 erleidest du **Beklemmung**.

GABE

Markiere ein Kästchen und lege eine **FINSTERPROBE** ab. Du behandelst den **W12** als einen deiner Würfel, aber er kann auch eine **KOMPLIKATION** auslösen.

DRANG

Durst nach menschlichem Blut

Entferne alle Markierungen von deinem **ERBE** und deinen **GABEN**.

CELENE CERVANTES

„Lerne zu jagen oder sei die fliehende Beute.“

HINTERGRUND: GESETZLOSE

Flexible Moral: Wenn du **Scham** erleiden würdest, wirf 1W6: Bei einem geraden Ergebnis erleidest du diesen **ZUSTAND** nicht.

MOTIVE

Bestrebung / Entferne eine **WUNDE**

Pflicht / Entferne einen **ZUSTAND**

BINDUNGEN

Name / Stärke

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

RESSOURCEN

KRAFT

W8

WILLENSSTÄRKE

W6

EINFLUSS

W6

VERNUNFT

W6

PRÄZISION

W10

LIST

W8

Hitzköpfig

Gutmütig

PERSÖNLICHKEIT

Stehlen

Jagen

TRAINING



FINSTERES ERBE

Klauenpirscherin

GABE

Werlingsgestalt

Du entwickelst tierische Eigenschaften. Du erhältst +1 auf **Kraft**-PROBEN und ignorierst die Effekte von **Erschöpfung** für diese SZENE.

Allerdings riskierst du, von deinem Jagdinstinkt überwältigt zu werden. Wirf 1W6: Bei einem Ergebnis von 1 erleidest du **Zorn**.

Markiere ein Kästchen und lege eine **FINSTERPROBE** ab. Du behandelst den **W12** als einen deiner Würfel, aber er kann auch eine **KOMPLIKATION** auslösen.

DRANG

Jage Menschen

Entferne alle Markierungen von deinem **ERBE** und deinen **GABEN**.

ZUSTÄNDE

Beklemmung

-1 auf **Vernunft**, **Präzision** und **List**

Erschöpfung

-1 auf **Kraft**, **Willensstärke** und **Einfluss**

Scham

Du kannst deine **PERSÖNLICHKEIT** nicht nutzen

Angst

Du kannst dein **TRAINING** nicht nutzen

Verwirrung

Du kannst deine **MOTIVE** nicht nutzen

Zorn

Du kannst deine **BINDUNGEN** nicht nutzen

WUNDEN

AUS DEM SPIEL

Du kannst keine **AKTIONEN** ausführen oder **PROBEN** ablegen

BASTIEN MOREAUX

„Lass uns eine Wette machen ...“

HINTERGRUND: BOURGEOIS

Geschäftsinstinkt: Du hast einen **Vorteil** bei allen **PROBEN**, bei denen es um die Schätzung von Waren und Gegenständen oder um Verhandlungen und erträge geht.

MOTIVE

Bestrebung / Entferne eine **WUNDE**

Pflicht / Entferne einen **ZUSTAND**

BINDUNGEN

Name / Stärke

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

RESSOURCEN

KRAFT

W6

WILLENSSTÄRKE

W6

EINFLUSS

W10

VERNUNFT

W8

PRÄZISION

W6

LIST

W8

ZUSTÄNDE

Beklemmung
-1 auf Vernunft, Präzision und List

Erschöpfung
-1 auf Kraft, Willensstärke und Einfluss

Scham
Du kannst deine **PERSÖNLICHKEIT** nicht nutzen

Angst
Du kannst dein **TRAINING** nicht nutzen

Verwirrung
Du kannst deine **MOTIVE** nicht nutzen

Zorn
Du kannst deine **BINDUNGEN** nicht nutzen

WUNDEN

AUS DEM SPIEL

Du kannst keine **AKTIONEN** ausführen oder **PROBEN** ablegen

Gerissen

Spöttisch

Einschätzen

Lügen

FINSTERES ERBE

Schicksalsweber

GABE

Flackern des Schicksals

Du wendest das Schicksal zu deinen Gunsten.
Du bekommst einen **Vorteil** bei einer **PROBE** deiner Wahl.

Allerdings könnte sich das Schicksal rächen.
Wirf 1W6: Bei einem ungeraden Ergebnis wählt die **Finsternis** heimlich einen deiner **Verbündeten** aus. Bei seiner nächsten **PROBE** hat dieser einen **Nachteil**.

Markiere ein Kästchen und lege eine **FINSTERPROBE** ab.
Du behandelst den **W12** als einen deiner **Würfel**, aber er kann auch eine **KOMPLIKATION** auslösen.

DRANG

Spiele mit deinem eigenen Schicksal oder dem deiner Lieben

Entferne alle Markierungen von deinem **ERBE** und deinen **GABEN**.

GABE

GABE

THALIA SEULEFILLE

„Der Tod ist nur eine Tür zu einem anderen Leben.“

HINTERGRUND: WAISE

Zähne zusammenbeißen: Du ignorierst alle Effekte von **Erschöpfung**. Wenn du diesen ZUSTAND erleidest, markiere ihn wie gewohnt, aber ignoriere seine negativen Effekte, bis er entfernt wird.

MOTIVE

Bestrebung / Entferne eine WUNDE

Pflicht / Entferne einen ZUSTAND

BINDUNGEN

Name / Stärke

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

RESSOURCEN

KRAFT

W6

WILLENSSTÄRKE

W10

EINFLUSS

W8

VERNUNFT

W6

PRÄZISION

W6

LIST

W8

ZUSTÄNDE

Beklemmung
-1 auf Vernunft, Präzision und List

Erschöpfung
-1 auf Kraft, Willensstärke und Einfluss

Scham
Du kannst deine PERSÖNLICHKEIT nicht nutzen

Angst
Du kannst dein TRAINING nicht nutzen

Verwirrung
Du kannst deine MOTIVE nicht nutzen

Zorn
Du kannst deine BINDUNGEN nicht nutzen

WUNDEN

AUS DEM SPIEL

Du kannst keine AKTIONEN ausführen oder PROBEN ablegen

Gerissen

Gleichgültig

Schleichen

Überrumpeln



FINSTERES ERBE

Geisterwanderin

GABE

Fahles Geflüster

Du nimmst Kontakt zu einem Geist auf und kannst ihm eine Frage stellen, die er ehrlich beantworten muss.

Allerdings wird dein Äußeres blass und verstörend. Du erleidest -1 auf Einfluss-PROBEN, solange diese GABE markiert ist.

Markiere ein Kästchen und lege eine FINSTERPROBE ab. Du behandelst den W12 als einen deiner Würfel, aber er kann auch eine KOMPLIKATION auslösen.

DRANG

Gehorche dem Willen der Geister

Entferne alle Markierungen von deinem ERBE und deinen GABEN.

GABE

GABE

RENÉE REVENOIRE

„Ich habe gesehen, was dir bevorsteht: nichts Gutes.“

HINTERGRUND: NOMADIN

Unbeswert: Wenn du **Beklemmung** erleiden würdest, wirf 1W6: Bei einem geraden Ergebnis erleidest du diesen ZUSTAND nicht.

MOTIVE

Bestrebung / Entferne eine WUNDE

Pflicht / Entferne einen ZUSTAND

BINDUNGEN

Name / Stärke

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

RESSOURCEN

KRAFT

W6

WILLENSSTÄRKE

W8

EINFLUSS

W8

VERNUNFT

W8

PRÄZISION

W8

LIST

W6

Freigeistlich

Unheimlich



Kurze
Klingen

Heidnische
Rituale

FINSTERES ERBE

Fluchbotin

GABE

Finsteres Omen

Bitte die **Finsternis**, die unmittelbarste Bedrohung für ein Subjekt zu offenbaren. Sie wird dich durch eine kurze Vision führen.

Die Vision könnte dich allerdings erschrecken.
Wirf 1W6: Bei einem Ergebnis von 1 erleidest du **Angst**.

DRANG

Führe andere ins Unglück

Entferne alle Markierungen von deinem ERBE und deinen GABEN.

ZUSTÄNDE

Beklemmung
-1 auf Vernunft, Präzision und List

Erschöpfung
-1 auf Kraft, Willensstärke und Einfluss

Scham
Du kannst deine PERSÖNLICHKEIT nicht nutzen

Angst
Du kannst dein TRAINING nicht nutzen

Verwirrung
Du kannst deine MOTIVE nicht nutzen

Zorn
Du kannst deine BINDUNGEN nicht nutzen

WUNDEN

AUS DEM SPIEL

Du kannst keine AKTIONEN ausführen oder PROBEN ablegen

GABE

GABE

GABE

LUCIEN DELACROIX

„Jeder Schatten wird aus dem Licht geboren.“

HINTERGRUND: GLÄUBIGER

Dogmenexperte: Du hast einen Vorteil bei allen **PROBEN**, die mit religiösen Themen zu tun haben.

MOTIVE

Bestrebung / Entferne eine **WUNDE**

Pflicht / Entferne einen **ZUSTAND**

BINDUNGEN

Name / Stärke

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

RESSOURCEN

KRAFT

W6

WILLENSSTÄRKE

W10

EINFLUSS

W8

VERNUNFT

W6

PRÄZISION

W6

LIST

W8

ZUSTÄNDE

Beklemmung

-1 auf Vernunft, Präzision und List

Erschöpfung

-1 auf Kraft, Willensstärke und Einfluss

Scham

Du kannst deine **PERSÖNLICHKEIT** nicht nutzen

Angst

Du kannst dein **TRAINING** nicht nutzen

Verwirrung

Du kannst deine **MOTIVE** nicht nutzen

Zorn

Du kannst deine **BINDUNGEN** nicht nutzen

Ehrlich

Gefühlstief

Heilige Schriften

Ein-schüchternd

FINSTERES ERBE

Schattentänzer

GABE

Nachtängste

Du manifestierst die Ängste eines Subjekts in dessen Geist und lenkst es ab, erschreckst es oder Schlimmeres (die **Finsternis** wählt den Effekt).

Allerdings kannst du so auch deine eigenen Ängste heraufbeschwören. Wirf 1W6: Bei einem Ergebnis von 1 erleidest du **Angst**.

Markiere ein Kästchen und lege eine **FINSTERPROBE** ab. Du behandelst den **W12** als einen deiner Würfel, aber er kann auch eine **KOMPLIKATION** auslösen.

DRANG

Versetze Menschen in Angst und Schrecken

Entferne alle Markierungen von deinem **ERBE** und deinen **GABEN**.

GABE

GABE

WUNDEN

AUS DEM SPIEL

Du kannst keine **AKTIONEN** ausführen oder **PROBEN** ablegen

SEVERIN MONTFLEUR

„Der Wald urteilt nicht und vergibt nicht.“

HINTERGRUND: GEMEINER

Breite Schultern: Wenn du **Erschöpfung** erleiden würdest, wirf 1W6: Bei einem geraden Ergebnis erleidest du diesen ZUSTAND nicht.

MOTIVE

Bestrebung / Entferne eine WUNDE

Pflicht / Entferne einen ZUSTAND

BINDUNGEN

Name / Stärke

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

RESSOURCEN

KRAFT
W10

WILLENSSTÄRKE
W8

EINFLUSS
W6

VERNUNFT
W6

PRÄZISION
W8

LIST
W6

Stark

Schüchtern



Ausdauernd

Verteidigung

ZUSTÄNDE

Beklemmung
-1 auf Vernunft, Präzision und List

Erschöpfung
-1 auf Kraft, Willensstärke und Einfluss

Scham
Du kannst deine PERSÖNLICHKEIT nicht nutzen

Angst
Du kannst dein TRAINING nicht nutzen

Verwirrung
Du kannst deine MOTIVE nicht nutzen

Zorn
Du kannst deine BINDUNGEN nicht nutzen

WUNDEN

AUS DEM SPIEL

Du kannst keine AKTIONEN ausführen oder PROBEN ablegen

FINSTERES ERBE

Wildsucher

Markiere ein Kästchen und lege eine FINSTERPROBE ab.
Du behandelst den W12 als einen deiner Würfel,
aber er kann auch eine KOMPLIKATION auslösen.

DRANG

Verwüste Symbole der Zivilisation

Entferne alle Markierungen von deinem ERBE und deinen GABEN.

GABE

Macht der Berge

Deine Kraft nimmt zu. Du erhältst bis zum Ende der Szene +1 auf **Kraft**-PROBEN und ignorierst die Effekte von **Erschöpfung**.

Allerdings könntest du von deiner eigenen Kraft eingeschüchtert werden. Wirf 1W6: Bei einem Ergebnis von 1 erleidest du **Angst**.

GABE

GABE