

"HAPPY BIRTHDAY DEAR SANDRA"

von: Wix
ninchen@finstere-zeiten.de
<http://www.finstere-zeiten.de>

Thema und Stimmung

Die Charaktere werden zu einer Geburtstagsparty einer neu in die Stadt gezogenen Sidhe eingeladen. Neben den Faeries sind auch menschliche Kinder und Jugendliche eingeladen. Die Stimmung auf der Party ist anfänglich unbeschwert. Die Spiele lockern die Gruppe auf und sorgen für eine ausgelassene, heitere Stimmung.

Das wird sich aufgrund der eintretenden Ereignisse schlagartig ändern. Mitten in der Party tauchen zwei Spielverderber auf und sorgen für ein Massaker. Die Stimmung schlägt augenblicklich um und ist nun durch Horror gekennzeichnet. Das Vergnügen ist zu Ende.

Im weiteren Verlauf werden die Charaktere immer mehr Hinweise darüber sammeln, dass das Blutbad nicht zufällig eingetroffen ist. Die Stimmung wird ruhiger, analytischer, trotzdem aber noch ernst bleiben. Selbst wenn es den Charakteren gelingen sollte, den ganzen Vorgang restlos aufzuklären, die Stimmung wird nie wieder so ausgelassen sein wie zu Beginn der Party.

Hintergrund

Sandra Fischer (Lady Sandra Flower-Bed ap Leanhaun, Mitglied des Shadow Courts) ist die zentrale Figur; alle anderen auftauchenden Charaktere dienen nur zur Ablenkung.

Sandra ist neu in Hamburg. Sidhe sind in diesem Land und in dieser Stadt nicht gerne gesehen. Daher bemüht sich Sandra sehr, ihre Zugehörigkeit zu einem der unseeligen Häuser zu verbergen. Aber da sie in den Aktionen des deutschen Schattenhofs (Shadow Court) eine gewisse Rolle spielen will, wird sie ihre unseelige Natur nie ganz verbergen können.

Sandra hat nach langen Jahren der Suche den älteren Bruder ihres mudanen Körpers, Peter Fischer, gefunden. Für Sidhe sehr ungewöhnlich, hat sie, seit sie auf die Welt zurückkehrte, eine sehr starke gefühlsmäßige Bindung zu ihm. Ihr Bruder, in Heimen aufgewachsen, lebt jetzt in einer Pflegefamilie. Sandra ist es gelungen die Behörde und die Pflegefamilie zu überzeugen – es lässt sich hier nur vermuten wie – dass auch sie in diese Familie aufgenommen wird.

Ihr Bruder ist nicht nur durch eine harte Kindheit gegangen. Er leidet auch heute noch. Regelmäßig wird er von Kopfschmerzattacken heim gesucht. Die Pflegeeltern glauben ihm seine Kopfscherzen nicht; sie denken, er nutzt sie nur dafür um sich wichtig zu machen und Aufmerksamkeit zu gewinnen. Tatsächlich werden die Kopfschmerzen aber von einem Gehirntumor verursacht. Dieser befindet sich in unheilbarem Zustand. – Eine Tatsache, die selbst Peter nicht bekannt ist; nur Sandra ahnt es mit der Gewissheit, die typisch ist für das House Leanhaun

Sandra will ihre Geburtstagsparty für das Spiel der Spiele nutzen. Die Gesellschaftsspiele mit teilweise deutlich unseeliger Stimmung sind dabei nur der Auftakt. Sandra wartet auf den Höhepunkt ihres ganz persönlichen Tages. Ein Feuerwerk an Glamour. Dafür ist sie sogar bereit ihren geliebten Bruder zu opfern. Das wird sie als einziges sehr schmerzlich treffen. Mit den anderen Gästen hat sie kein Mitleid. Für ein Mitglied des Schattenhofs ist die Liquidierung von Menschen kein Problem. Und auf die langen Gesichter, die die seeligen Faeries machen werden, freut sich Sandra schon. Der Akt der Gewalt ist für sie Kunst. Es ist ihre ganz spezielle „Rhapsodic Love“.

Für weitere Informationen über House Leanhaun sind in dem Sourcebook „Pour L'Amour et Liberte: Book of Houses 2“ zu finden.

"HAPPY BIRTHDAY DEAR SANDRA"

Einführung in Changeling (13.00 – 13.30 Uhr)

Die „World of Darkness“ ist eine Welt, die der unseren sehr ähnlich ist. Ja, eigentlich sieht es dort genau so aus, wie es auch hier aus sieht. Es sind dieselben Länder und Städte, mit denselben Menschen, Tieren und Pflanzen. Ein Unterschied besteht allerdings darin, dass in dieser Welt Wesen agieren, wie wir sie nicht kennen (oder haben wir sie bis jetzt nur nicht bemerkt?): Feen und Chimären (erträumte Wesen und Gegenstände). Die „World of Darkness“ ist aber auch düsterer und dunkler als unsere Welt. Die „Natur“-Katastrophen sind gewaltiger, das Elend und die Armut drastischer, die Umweltverschmutzung ist weiter fortgeschritten und was für die Feen besonders dramatisch ist, die Menschen träumen weniger.

Denn die Feen existieren nur, weil sie erträumt wurden. Die Substanz, die Feen zu Feen (oder „Faeries“ oder „Changelings“) macht, ist unsterblich (es sei denn ihr sterbt durch kalt geschmiedetes Eisen) und wird immer wiedergeboren. Sterblich ist dagegen die fleischliche, menschliche Hülle. Feen sind eigentlich Hybriden: halb Mensch, halb Fee.

Die Realität des Phantastischen, ist die Frage des Blickwinkels. Das heißt, ob Feen als Feen erkannt werden, liegt daran, wie sie andere Feen betrachten (Menschen können in ihnen nur Menschen sehen); ob der Holzstab nicht auch ein tödliches schimärisches Schwert sein kann, können nur die beantworten, die es sich vorstellen können und so sehen wollen. Nur wer nicht an Feen glaubt, behauptet, dass Drachen reine Phantasie wären.

Es gibt verschieden Familien der Feen: Boggan (fleißig und strebsam), Eshu (reisend und weise), Nocker (fluchend und bastelnd), Pooka (trickreich und lügend), Redcap (brutal und gefräßig), Satyr (lustvoll und leidenschaftlich), Sidhe (schön und adelig), Sluagh (flüsternd und geheimnisvoll), Troll (riesig und standfest) und noch einige andere mehr...

Alle Feen verfügen über die Möglichkeit Magie zu bewirken. Sie nennen diese Magie „Cantrips“, dabei können verschiedene Künste („Arts“) mit verschiedenen Objekten („Realms“) kombiniert werden. Zuvor muss allerdings die Quintessenz des Träumens („Glamour“) zugeführt und ihre oft launischen Bedingungen („Bunk“) erfüllt werden.

Manche Feen sind in Häusern des Adels organisiert, andere leben als „Freie“ und „Gemeine“. Wie ihr seht, ist die Gesellschaft der Feen ähnlich einer konstitutionellen Monarchie. Auf der einen Seite gibt es den Adel (meist, aber nicht immer, bestehend aus den Sidhe) mit einem gemischt besetztem Parlament („Parliament of Dream“) und auf der anderen Seite gibt es eine weit aus größere Gruppe der Gemeinen.

Außerdem gibt es eine traditionelle Rivalität zwischen den lichten, traditionellen, bewahrenden Feen („Seelie Faeries“) und den finsternen, unorthodoxen, erneuernden Feen („Unseelie Faeries“).

In lang vergangenen Zeiten waren die Feen noch keine Hybriden, sie lebten mit den Menschen zusammen. Die reale Welt und das Reich der Träume waren eine einzige Welt. Die Seelie und Unseelie Höfe bekämpften sich, bis sich darauf geeinigt wurde, die Zeit der Regentschaft aufzuteilen (die Seelie regierten im Sommerhalbjahr, die Unseelie im Winterhalbjahr). Dann kam die Zeit der Aufklärung und der Logik, mit ihr starb die Phantasie und verlöschten die Träume, die Feen mussten von dieser kalten Welt fliehen. Sie flüchteten in das Reich der Träume, nach Arcadia. Sie verschlossen die Tore Arcadias und brachen die Brücken zur rationalen Welt ab. Aber nicht alle Feen gelang die Flucht. Während die meisten Adligen sich nach Arcadia in Sicherheit gebracht hatten, waren der Großteil der Feen, die Gemeinen, dazu gezwungen, sich mit der kalten Banalität zu arrangieren. Dies gelang ihnen indem sie zu Hybriden wurden: fleischliche Menschen und schimärische Feen. Waren die Feen früher entweder Seelie oder Unseelie, so wurden in dieser Zeit die beiden konträren Aspekte der Höfe jedem Feenwesen vereinigt. Mit der Mondlandung 1969 begannen die Menschen wieder zu träumen und so öffneten sich die Tore Arcadias wieder und die adeligen Sidhe kamen zurück, um ihr Ländereien wieder in Besitz zu nehmen. Da die Gemeinen aber die ganze Zeit die heiligen Zentren („Freeholds“) geschützt hatten, wollten sie sie nicht freiwillig räumen: Es brach ein Bürgerkrieg aus. Dieser endete mit der Einführung einer konstitutionellen Monarchie und mehr Rechten für die Gemeinen, als eine Art von Kompromiss. Die Gefolgsleute des Seelie Hofes setzten sich mehrheitlich durch und behielten die tatsächliche Regentschaft auch während des Winterhalbjahres bei.

Jenseits der hiesigen Welt der „World of Darkness“ liegen die Reiche der Träume. Aber sie sind durch einen Nebel („Mist“) von dem irdischen Wissen getrennt. Feen leben, durch die Reinkarnation ihres Feenanteils bedingt, ein zyklisches Leben, doch der „Mist“ verdeckt Erinnerungen daran genauso, wie das Wissen über die Reiche der Träume und Arcadias.

Jetzt mag bei euch vielleicht der Eindruck entstanden sein, die Straßen der „World of Darkness“ seien überfüllt mit Chimären und Feen, aber dem ist leider nicht mehr so. Es sind nur noch wenige übrig geblieben, die wissen dass sie einen Feenanteil in sich tragen und um ihr Überleben kämpfen.

Und sie fürchten sich nur vor zwei Dinge:

- Dem Tod durch kalt geschmiedetes Eisen, der den Zyklus der Reinkarnation für immer unterbricht.
- Und das sie vergessen könnten ein Feenwesen zu sein. Klar, sie werden nach dem menschlichem Tod wiedergeboren - was ist aber, wenn sich die Hinweise bewahrheiten sollten, dass der Winter (= die Zukunft), der diesem Herbst (= die Gegenwart in der „World of Darkness“) folgen wird, ein langer Winter sein wird, aus dem es möglicherweise keine Erneuerung, kein Erwachen mehr geben wird?

"HAPPY BIRTHDAY DEAR SANDRA"

Ergänzung zu den allgemeinen Regeln von Changeling (13.30 – 14.30 Uhr)

- Die Charaktere sind vorgeschrieben (ohne Freebiepoints, ohne Merits oder Flaws, ohne Romantic Legacies und Threshold, mit Backgrounds für Dreamers 1 und Resources 1, soweit gewünscht den Background Titel 1),
- die SpielerInnen können Geschlecht und Alter selber wählen (folgende Werte sind vorgegeben: Childling 12 bis 13 Jahre, GLA 6, WIL 2, BAN 1, temporäre BAN 3 oder Wilder 13 bis 14 Jahre GLA 4, WIL 4, BAN 3, temporäre BAN 6),
- im Laufe des Spiels besteht die Möglichkeit 9 Punkte bei den Abilities beliebig zu verteilen (während des 1. Akts 4 Punkte, im 2. Akt 3 Punkte und 2 Punkte im letzten),
- Arts und Realms werden ausgelost – für 5 SpielerInnen sind je 5 Punkte Realms vorgesehen: 7 Fae, 5 Actor, 5 Prop, 5 Nature, 2 Scene, 1 Time und für Arts können folgende Punkte gezogen werden: 3 Punkte Chicanery, 3 Legerdmain, 3 Primal, 3 Soothsay, (3 Sovereign falls Sidhes mitspielen,) 3 Wayfare. Die SpielerInnen ziehen verdeckt aus einem Stapel Karten 3 Karten für die Arts und 5 Karten für die Realms. Für jeden Punkt erhalten sie einen Level an Arts oder Realms,
- vorgefertigte schimärische Begleiter und Gegenstände werden ausgelost:
 1. *grüne Schlange* (BAN-Resistance: 7, Attributes STR 1, DEX 1, STA 1, INT 6, Skills: SEC 6, SUR 3, Redes: Create Fear für 1 GLA, GLA 4, WIL 2, Heath 4, Bite Damage 2,
 2. *Schmetterling* (BAN-Resistance: 7, Attributes STR 2, DEX 3, STA 1, WIT 3, Skills: BRA 6, DOD 3, Redes: Fly für 1 GLA/Std., GLA 4, WIL 2, Health 4, Claw Damage: 2
 3. *Glücksmünze* mit Soothsay 1 (BAN-Resistance: 8, Anwendbar auf Fae, Actor, Prop, Chimerical, Pool: 3+INT, ergibt einen mehr oder weniger vagen Eindruck,
 4. *Gumby Gumgun* Ensnare 2 (BAN-Resistance: 8, Anwendbar auf Fae, Prop, Chimerical oder Wyr, Pool: 3+DEX, DEX+FIR vs. 7, Schaden entspricht STR zum festhalten,
 5. *Schutzring* mit Primal 3 (BAN-Resistance: 8, Anwendbar auf Fae, Chimerical, Pool: 3+STA, jeder Erfolg hebt einen Punkt Schaden auf,
- die Bunks für Cantrips werden ausgewürfelt, das Ergebnis mit einer Liste verglichen und die dort beschriebene Tätigkeit ist zu vollziehen damit der Cantrip gelingt,
- mudane Kampffaktionen werden nicht ausgewürfelt (die bessere gewinnt immer – so banal ist die Welt),
- Nettoerfolge bei Angriffswurf sind automatische Erfolge für den Schaden und eine entsprechende Anzahl an Würfel muss aus dem Schadenspool genommen werden (Ausnahme Schaden durch Schusswaffen),
- Banality Resistance der First Edition ist gültig, d.h. ab einer bestimmten Banality (auch bei Orten) verschwinden schimärische Gegenstände. Schimärische Begleiter nehmen körperlichen Schaden,
- Rettungswurf zum Vermeiden oder Reduzieren von erhaltenen Banality Punkten: temporäre GLA gegen den höchsten permanenten BAN-Wert der anwesenden Personen; 1 Erfolg reicht,
- wer versucht automatische Erfolge bei der Ausführung von Cantrips einzusetzen erhält automatisch 1 Punkt temporäre Banality,
- soweit nicht explizit anders erwähnt, wird davon ausgegangen, dass die Charaktere ihre Fae-Merkmale nicht verbergen.

"HAPPY BIRTHDAY DEAR SANDRA"

Erster Akt: Die Party steigt – LARP Part (14.30 – 16.30 Uhr)

Die Gäste auf der Geburtstagsfeier sind 5 Menschen (NPCs), die Charaktere (3 bis 5 Faeries) und die Gastgeberin. Nach der Begrüßung durch die Pflegeeltern und der allgemeinen Ermahnung zur Ordnung (RW: BAN). Geht die Feier los. Alle anwesenden Faeries und Menschen sind ausgelassen und fröhlich. Die Menschen werden im Laufe der Party von Sandra mittels eines selbstgebackenen Kuchens (Token) enchanted. Verwickeln die Charaktere Sandra in ein Gespräch bezüglich der Durchführung der Party, können sie erfahren, dass zwar noch nicht alle eingeladenen Gäste da sind, dass aber trotzdem schon mit den ersten Spielen begonnen werden kann. Für die eine oder den anderen könnte es auch verdächtig sein, dass Sandra, heute ausnahmsweise ganz ohne die Begleitung ihres Bruders Peter Fischer ist (entsprechender Pool an von z.B. PER, WIT, INT + STR, ALE, ETT o.ä. reicht um dies zu bemerken).

Über der ganzen Party hängt ein Cantrip der für einen geregelten Ablauf sorgen soll. Das ist typisch für Sidhe Feiern INT+ETT vs. 5, oder „da-ist-was-in-der-Luft“ PER+KEN vs.8 gibt Hinweis auf die Art: Sovereign 1, Protocol und die Realms: Fae 2, Scene 2.

Die Gruppe spielt in Folge diverse mehr oder weniger bekannte Spiele und Streiche. Für die Aktivitäten, die deutlichen unseele sind, können die Charaktere PER+ALE vs. 8 würfeln, 2 Erfolge sind nötig – oder beobachten sie Sandra – können sie einen weiteren Wurf WIT+EMP vs. 8 machen. Haben sie mind. 2 Erfolge sehen sie, dass sich Sandra gerade über die bösen Streiche besonders freut. Haben die Charaktere 4 oder mehr Erfolge bei dem WIT+EMP Wurf, wissen sie, dass sich Sandra ihre Freude noch für etwas anderes aufhebt.

Zur praktischen Umsetzung wurde dieser Spielabschnitt als LARP Teil auf der NordCon 2000 geplant und wer nicht richtig mitspielt, bekommt zur Strafe ein paar Punkte Banality:

<<<Der Raum wird mit Luftschlangen u.ä. dekoriert, Papierhüte und Tröten verteilt; ein selbstgebackener Kuchen spendiert. Mittels Flaschendreher werden jeder und jedem spezielle Aufgaben gestellt. Die Flasche kann auf 12 verdeckte Aufgabenkarten drehen (erledigte Karten werden entfernt). Wer seine Aufgabe nicht löst, wird im Gesicht angemalt und muss die Flasche erneut drehen und hat einen weiteren Versuch.

- 1. Eine Handvoll Salzstangen auf einmal in den Mund stecken und essen,*
- 2. ein Scheibe Brot bestrichen mit Senf und Marmelade essen,*
- 3. am Stand von Feder & Schwert eine Diskussion über den Lieblingscharakter beginnen,*
- 4. ein Tabletop-Spiel stören, indem die Figuren bewegt werden,*
- 5. einen bekannten Schlager möglichst falsch singen,*
- 6. eine bekannten Persönlichkeit als Pantomime darstellen,*
- 7. ein Tier, das die anderen sich ausdenken erraten,*
- 8. mit 300 Pfennigen innerhalb von 10 Minuten ein Getränk holen,*
- 9. auf der Bühne einen Luftballon aufblasen bis er zerplatzt,*
- 10. ein Tier darstellen,*
- 11. Puffreis mit einem Schaschlik spieß essen,*
- 12. einen Schokokuß ohne Hilfe der Hände essen.*

Nicht eingelöste Aufgaben bleiben für die NPCs und werden teilweise gespielt oder kurz abgehandelt und vom Tisch geräumt.>>>

"HAPPY BIRTHDAY DEAR SANDRA"

Zweiter Akt: Das Massaker (16.30 – 17.30 Uhr)

Der LARP Part wird abrupt durch das Auftauchen der beiden bisher noch nicht eingetroffenen Gäste Peter Fischer und dessen Freund Erich Zander beendet.

Zu diesem Zeitpunkt können die SpielerInnen einen Initiativ-Wurf machen. Es wird ihnen nicht gesagt, was sie da genau würfeln, nur die Anzahl an zur Verfügung stehenden Würfeln wird ihnen genannt. Haben sie 2 oder weniger Erfolge können sie in dieser Runde keine Aktion ausführen, 3 Erfolge lässt sie die Eintreffenden zwar bemerken und die Situation einschätzen, aber ein Handeln ist nicht möglich, 4 Erfolge bedeuten, dass die Situation erkannt wurde, der Charakter kann eine defensive Handlung durchführen, 5 Erfolge ermöglicht einen zusätzlichen Blick auf Sandra – sie lächelt.

Peter hält ein Messer und einen Dolch in den Händen. Der Dolch ist aus kaltgeschmiedetem Eisen (PER+KEN vs. 5 reicht). Erich hat eine Schrotflinte im Anschlag und schießt ohne Vorwarnung auf die menschlichen Gäste. Nach den ersten beiden Schüssen lädt er die Waffe langsam nach. Peter attackiert eines der Kinder mit dem Messer indem er ihm die Stirn mit dem Messer aufschneidet.

Das ganze ist pure Gewalt und reißt die Figuren aus der Unbeschwertheit heraus und schleudert sie in die reale und brutale Welt. Das bedeutet für alle einen RW: BAN, wer diesen Wurf schafft erhält nur 2 Punkt temporäre Banality (für Sidhe natürlich 4 Punkte), wer ihn nicht schafft erhält die doppelte Punktzahl.

Und weiter geht's mit Runde zwei. Was auch immer die Charaktere tun, folgende Dinge bleiben davon unberührt. Die menschlichen Kinder und Jugendlichen werden keine sinnvolle Handlung ausführen, sie werden entweder paralysiert ihrem Ende entgegen sehen oder schreiend und weinend sterben. Erich wird ein Kind nach dem anderen erschießen und nach jedem zweiten Schuss die Schrotflinte nachladen (insgesamt 8 Schuss + 2 Rest). Peter wird die Faeries mit dem Dolch aus kalt geschmiedetem Eisen angreifen, sollten diese sich ihm oder Erich nähern. Sandra wird sich außerhalb des Geschehens aber in Sichtweite aufhalten.

Auch Erich und Peter sind enchanted, ein Wurf oder automatischer Erfolg mit WIT+GRE oder PER+KEN vs. 6 scheint Anhaltspunkte dafür zu liefern.

Dieser Abschnitt lässt viel Spielraum für Improvisation. Wann tauchen die Pflegeeltern auf, wann die Polizei? Überleben die Charaktere das Massaker?

Der Spuk wird voraussichtlich nicht ganz so schnell verschwinden wie er begonnen hat. Aber am Ende wird der Raum voller Blut und zerschossener Körper sein. Die Einrichtung ist zum Teil demoliert. Mit ihrer letzten Aktion, soweit da nichts dazwischen kommt, werden sich Erich und Peter selber töten. Erich lädt ein letztes mal zwei Schuss nach und gibt die Flinte an Peter weiter und kniet nieder. Peter erschießt Erich. Hält sich dann das Gewehr an den Kopf und drückt ab. Eine unheimliche Flut von Glamour ist die Folge. Für jedes getötete Kind 2 Punkte Glamour, für Erich und Peter zusammen 10 Punkte Glamour.

Die Charaktere können Glamour für sich in Anspruch nehmen oder die Punkte der gerade gewonnene Banality streichen. Sollten sie dies tun, wird als Folge ihre unseelie Seite gestärkt und sie müssen die Legacies wechseln.

Sandra wird sich danach schnellstmöglich vom Staub machen. Sie selber schöpft 10 Punkte Glamour ab, soweit ihr die Charaktere nicht zuvorkommen – höherer Initiativ-Pool entscheidet.

Pause (17.30 – 18.00 Uhr)

"HAPPY BIRTHDAY DEAR SANDRA"

Dritter Akt, 1. Alternative: Das banale Ende (18.00 – 20.00 Uhr)

Die Charaktere sollten sich nun rechtzeitig aus dem Staub machen, um dem im folgenden beschriebenen Ende zu entgehen. Dabei könnte das Eshu-Birthright „zum richtigen Zeitpunkt am richtigen Ort“ helfen oder z.B. auch der Pool von INT + STR, LAW gegen 5, dann aber auch einen WIL-Wurf gegen 6, helfen.

Gelingt es den Charakteren nicht vor dem Eintreffen der Polizei zu flüchten, werden sie von den Bullen aus dem Haus geholt und ohne viel Gerede an den psychologischen Dienst weiter geleitet. Spätestens jetzt fällt allen auf, dass Sandra weder bei den getöteten, noch bei den befreiten Kindern dabei ist.

Die Charaktere werden ins Klinikum Nord (ehemals AK Ochsenzoll), in die Psychiatrische Abteilung gefahren, wo sie sich beruhigen können. Hier sollen aber auch mögliche Traumata diagnostiziert werden und eine entsprechende Behandlung begonnen werden. Dabei kommen die Charaktere erneut in Kontakt mit Banality. Der alleinige Aufenthalt in der Klinik führt nicht zu einem Anstieg von Banality, wohl aber zur Verdrängung der äußeren Fae-Merkmale und der schimärischen Gegenstände und Begleiter. Gelingt es allerdings Herrn Prof. Dr. Schreiber in einem der Gespräche Anhaltspunkte für „psychische Auffälligkeiten“ zu finden, wird dieser immer wieder nachbohren und das bringt mindestens 1 Punkt temporäre Banality (außer für Sidhe, die dürfen 2 Punkte haben) gelingt ein RW: BAN, sonst erhalten die Charaktere die doppelte Punktzahl.

Irgendwann kommen die Eltern und die Charaktere dürfen nach Hause. Nur wer Herrn Prof. Dr. Schreiber traumatisiert erscheint hat jetzt ein echtes Problem: Kostenlose Verpflegung und reichlich Banality im Klinikum Nord.

Zu Hause angekommen erfahren die Charaktere nun die ganze drückende Last der elterlichen Liebe. Die Eltern werden versuchen, sie keine Minute aus den Augen zu lassen und ihren armen Kindern jeden Wunsch von den Lippen abzulesen. Nur einen nicht, dass diese sich unbemerkt aus dem Staub machen können, um die ganze Tragödie selber aufzuklären.

Oder haben sie doch noch den einen oder anderen Trick auf Lager? Mal sehen.

Füllstoff:

- Die anderen SchülerInnen aus der Klasse machen den Überlebenden das Leben schwer;
- Presse, Medien, Talkshows nehmen Kontakt mit den Charakteren auf und wollen mehr wissen;
- Seelie Sidhes tauchen auf und befragen die Charaktere über Lady Sandra Flower-Bed ap Leanhaun aus;
- Aufgrund der Ereignisse wurde eine Schimäre angezogen, Nocrnitsa (Changeling S. 277).

"HAPPY BIRTHDAY DEAR SANDRA"

Dritter Akt, 2. Alternative: Das glamouröse Ende (18.00 – 20.00 Uhr)

Den Charakteren gelingt es, sich an die Fersen von Sandra zu hängen. Sandra versucht einen Artefakt, eine kleine Truhe (1x0,5x0,5 m³), in ihrem Zimmer zu benutzen. Durch diese Truhe will sich Sandra ins Near Dreaming flüchten. Die Truhe wird nur wenige Sekunden nachdem Sandra durch sie hindurch in die andere Welt getreten ist, verschwinden. Also sollten die Charaktere verdammt schnell handeln.

Sind sie zu langsam, werden sie in Sandras persönlichen Aufzeichnungen einige Informationen finden. Diverse schimärischem Papiere (PER+KEN vs. 8 zeigt Art: Pyretics, Realms: Prop, Fae) liegen auf einem Tisch in ihrem Zimmer. Bei der Berührung der Papiere wird das jeweilige schimärische Blatt sich selbst zerstören. WIT+INI gegen 8 mit 2 Erfolgen ist nötig, um das Blatt rechtzeitig aus der Hand zu legen ohne schimärischen Schaden zu nehmen. Gelingt dies nicht, musst der Charakter STA gegen 5 würfeln, 1 Erfolg reicht, um einen möglichen Schaden zu verhindern.

Die Papiere enthalten Informationen über Sandras Kontakt zum Schattenhof, geplante Aktionen gegen die menschliche Gesellschaft. (Vgl. „Trolle, Träume, tiefe Wälder“ über die Ziele des Schattenhof.)

Sind sie schnell genug und springen in die Truhe, finden sie sich im freien Fall wieder (WIL-Wurf um nicht panisch zu reagieren). Der Fall wird langsam abgebremst und sie gleiten auf einer Rutsche, immer langsamer werdend, in einen Sandkasten, der sich inmitten einer großen Sommerwiese befindet. Der Himmel ist dunkel, mit Wolken verhangen; es herrscht absolute Windstille.

Vor ihnen steht nicht mehr nur Sandra, vor ihnen steht Lady Sandra Flower-Bed ap Leanhaun. Sie trägt eine leichte schimärische Rüstung mit dem Wappen ihres Hauses. In der einen Hand hält sie eine Leine und daran hängt ein Wolperdinger, in der anderen Hand hält sie ein Foto ihres Bruders. Zu ihren Füßen steht die Truhe. Sandra hat Tränen in ihren Augen, sieht die Charaktere aber trotzdem fest an. Sie hat ihr kindliches Verhalten abgelegt. Sie ist zwar immer noch eine junge Wilder, aber vor allem ist sie eine Sidhe. Und als Sidhe wird sie sich nun auch verhalten. Trotzdem können die Charaktere aber auch auf diesen Weg zu den Hintergrundinformationen über den Geburtstag gelangen. Sollten sie trotz dem erlebten offen und teilnahmsvoll sein, erhalten sie Informationen über Sandras persönliches Schicksal und die Politik des House Leanhaun. Über den Schattenhof wird sie schweigen. Es sei denn, die Charaktere geben sich als potentielle MitstreiterInnen für die Aktionen des Schattenhofs aus.

Sie sollten sich aber davor hüten Lady Sandra zu beleidigen oder gar anzugreifen. Mit Cantrips und ihrem Wolperdinger stellt sie eine ernsthafte Bedrohung für die Charaktere da. Und im Dreaming zu sterben bleibt genauso tödlich.

Lady Sandra wird den Charakteren mit ihrer Truhe den Rückweg ermöglichen. Sie selber bleibt im Near Dreaming.

Nach dem sich die Charaktere in die Truhe begeben haben, stehen sie vor Wänden aus Watte. Sie müssen sich einen Weg mehr oder weniger mühsam bahnen und kommen zurück in das Kinderzimmer von Sandra Fischer. Es sind in der Zwischenzeit nur wenige Sekunden vergangen (Pool oder Wurf PER+ALE vs. 7, WIT+TIM vs. 6).

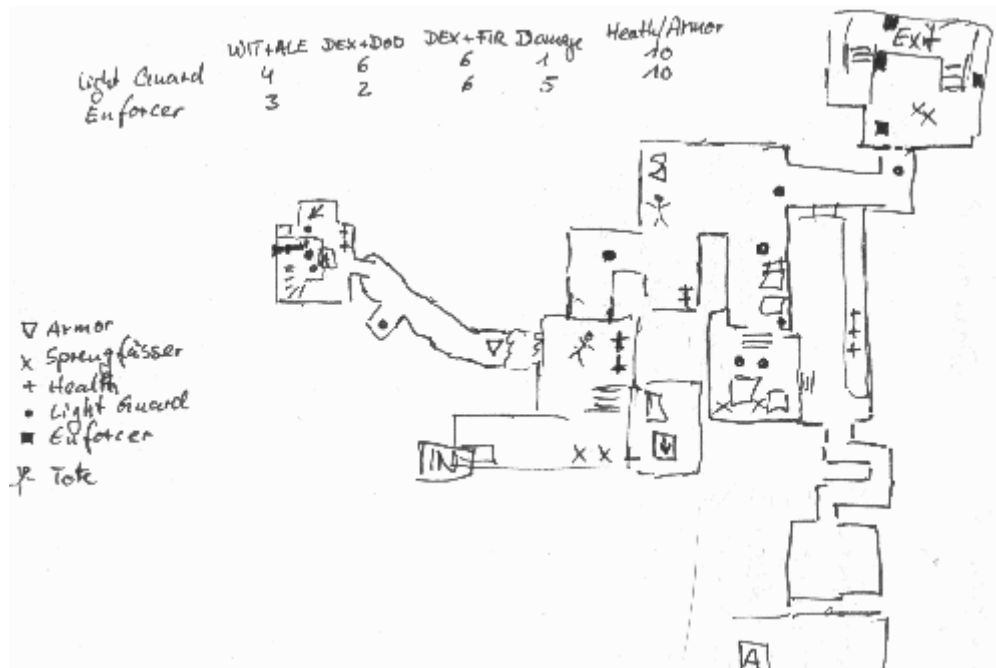
Und für wenige Sekunden bleibt die Truhe noch materialisiert. Langsames zählen von 10 bis 0, dann ist sie weg. Sollten die Charaktere mutig genug und vor allem unseelie genug sein, können sie Lady Sandra die Truhe stehlen. Die Truhe besitzt die Fähigkeit ein Tor zwischen der mudanen Welt und dem Near Dreaming zu öffnen, sie ist aber auch gleichzeitig Lady Sandras Ankleidekammer und Reisetasche.

Lady Sandra ist ohne die Truhe erst einmal im Near Dreaming festgehalten und weit entfernt von einem sicheren Trod. Sie wird sich noch lange an die Charaktere erinnern und irgendwann werden sich die Wege der Charaktere und von Lady Sandra wieder kreuzen.

"HAPPY BIRTHDAY DEAR SANDRA"

Füllstoff:

- Das Dreaming ändert sich (die Charakter befinden sich auf keinem stabilem Punkt), aus der Blumenwiese wird ein Schrottplatz mit einem Machine-Beast (Dreams & Nightmares S. 113);
- Das Dreaming ändert sich in einen Quake Level (die Charaktere können bis zu 10 Rüstungspunkte und Lebenspunkte einsammeln sowie diverse Waffen und haben keinen Abzug, wenn sie verletzt sind)



"HAPPY BIRTHDAY DEAR SANDRA"

Nachbereitung (20.00 – 21.00 Uhr)

Nachtrag: Und so war's wirklich (13.00 – 19.30 Uhr)

Gewählte Charaktere: Boggan, Eshu, Nocker, Pooka, Sluagh

Akt 1: Der LARP-Teil glückte mehr oder weniger. Mit Geburtstagshütchen bekleidet war für die Opfer schnell erkennbar, dass hier irgendwelche merkwürdigen Gestalten was aushecken.

Akt 2: Die Charaktere waren extrem entschlossen das Massaker zu verhindern. Mittels diverser Aktionen und Cantrips gelang es ihnen die Zahl der Opfer auf 4 (2 Kinder und die 2 Attentäter) zu begrenzen. Vom frei werdenden Clamour bedienten sich 3 der 2 Charaktere. Auch Sandra haben sie deutlich zugesetzt (körperliche Angriffe).

Akt 3: Sie gingen zusammen mit Sandra ins Dreaming, um eine Erklärung für die Party zu erhalten. Sandra erzählte vom House Leanhaun und vom Shadow Court; blitze aber ab. Als nächstes änderte sich das Szenario zum Schrottplatz mit Machine Beast; Sandra ging zurück und nahm ihre Kiste mit. Der Eshu Charakter ließ sich treiben, das Interesse an dem gefährlichen Schrottplatz war nur für den Nocker von Interesse. So erreichte die Gruppen einen Trod, dem sie auf einem langen Weg, nach links, oder dem kurzen, heftigen Weg (Quake Level), nach rechts, folgen konnten. Die Gruppe entschloss sich für den langen Weg: Ein Pilzhaus am Weg musste gesäubert werden, ein Karren, der den Weg versperrte, musste repariert werden. Der Weg führte weiter senkrecht an einem Baum hoch (der musste von Flechten befreit werden). Oben stiegen sie in einen Ballon und zur Auflockerung musste eine Geschichte erzählt werden. Die Reise im Ballon endete an einem Kamin, der in das Innere eines Krematoriums führte. Hier ermöglichte ein Wraith (Shadow) den Übergang zurück in die mudane Welt (gegen das Versprechen ihm eine bestimmte Sonnenbrille zu besorgen (Fetter).

Sonstiges: Die Zeit war mehr als reichlich bemessen. Der LARP-Teil war kürzer als geplant und ohne die eingeplante Pause endete das Spiel daher schon um ca. 19.00 Uhr

Standard Mensch

Egal ob Krankenschwester oder Bulle, Passantin oder Eltern.

Attributes: 2

Abilities: 2

WIL 3-5, BAN 6-7

Health: OK, -1, -2, -5

Prof. Dr. Schreiber

Der typische ruhige Intellektuelle, der wirklich alle in den Wahnsinn treiben kann.

STR 2, DEX 2, STA 2 CHA 2, MAN 4, APP 2

PER 3, INT 4, WIT 2

ALE 3, DOD 1, SUB 4, PSY 4

WIL 6, BAN 9

Health: OK, -1, -2, -5

Die Kinder

Hübsches kleines und nettes Kanonenfutter.

Attributes: 1

Abilities: 1

WIL 3-5, BAN 6-7

Health: OK, -1, -2, -5

Health: OK, -1, -2, -5

Health: OK, -1, -2, -5

Health: OK, -1, -2, -5

Health: OK, -1, -2, -5

Erich Zander und Peter Fischer

Die durchgeknallten Killer, Alter ca. 16 Jahre. Die typisch unauffällige Massenmörder.

STR 2, DEX 3, STA 1 CHA 2, MAN 1, APP 2

PER 2, INT 1, WIT 2

ALE 3, DOD 2, BRA 1, MEL 1, FIR 1

WIL 3, BAN 5

Health: OK, -1, -2, -5

Health: OK, -1, -2, -5

Angriff: Messer 4 vs. 5, Schaden 3

 Schrotflinte 2 vs. 6, Schaden 8 und 2 vs. 7, Schaden 8

"HAPPY BIRTHDAY DEAR SANDRA"

Boggan (Heizelmännchen)			
Stereotyp	Schlichte Hüter des Haushaltswissens, ein festes und stabiles Fundament, gnadenlos und vernichtend im Zorn		
Seele / Unseele Legacies	<i>Squire</i> Du bist hier um zu dienen	<i>Beast</i> Andere müssen deine Wünsche befolgen	Noble / House Commoner

Kith-Birthrights/Merits/House-Boon	Kith-Frailty/Flaws/House Flaw
Craftwork - Unbeobachtet: Handwerk in 1/3 der Zeit, Handwerk CRA-Würfe können nicht gebotcht werden	Call of the Needy - WIL vs. 8 wenn jemand in Not ist und Hilfe Ruf der Bedürftigen braucht
Social Dynamics - PER+EMP/SUB vs. 5 bis 10 für diverse Gesellschaftliche Anlässe	

Physical Attributes		Social Attributes		Mental Attributes	
Strength	Körperkraft 2	Charisma	Ausstrahl. 2	Perception	Wahrem. 3
Dexterity	Geschick 4	Manipulation	Einfluß 1	Intelligence	Intelligenz 3
Stamina	Widerstandsf. 2	Appearance	Erscheinung 3	Wits	Geistesschärfe 4

Talent-Abilities ...=Diff+0			Skill-Abilities ...=Diff+1			Knowledge-Abilities ...=unmöglich		
Alertness	Alarmbereits.	3	Archery	Bogenwaffen	4	Computer	Computer	
Athletics	Athletik	1	Crafts	Handwerk	1	Enigmas	Rätsel	1
Brawl	Kampf		Carpentry	Zimmerhandw.		Gemetria	Nocker Kabbala	
Dodge	Ausweichen	2	Drive	Fahren		Gremayre	Faerie-Wissen	2
Empathy	Einfühlungsv.	2	Etiquette	Etikette		Investigation	Nachforschen	1
Intimidation	Einschüchtern		Firearms	Schußwaffen		Law	Gesetzkenntnis	
Kenning	GLA kennen	3	Leadership	Führungsqualität		Linguistics	Sprachen	
Persuasion	Überreden		Mechanic	Mechan. Handw.		Lore	Allgem. Mythen	
Seduction	Verführen		Mellee	Waffenkampf		Lore-Dream	Dreamingwissen	
Streetwise	Ortskundigkeit	1	Performance	Aufführen		Lore-Garou	Werwolfwissen	
Subterfuge	Verschwörung	1	Pickpocket	Taschendiebst.		Lore-Gypsy	Sinti-/Roma-W.	
			Pilot	Fliegen		Lore-Kindred	Vampirwissen	
			Ride	Reiten		Lore-Mage	Magiewissen	
			Security	Sicherheitssys.	1	Lore-Wraith	Geisterwissen	
			Stealth	Schleichen	1	Medicine	Medizin	
			Survival	Wildn. Leben	2	Politics	Politik	
			Temporal Sense	Affinität zur Zeit		Science	Naturwissens.	1

Alter	Permanent	Glamour 6 / 4	Willpower 2 / 4	Banality 1 / 3
Childling 12-13	Temporär	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	○ ○	① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨
Wilder 13-14	Temporär	○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○	① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨
		GLA>BAN ○ GLA>BAN und >WIL ○	1WIL=Schwach 4WIL=Schüchtern 2WIL=Furchtsam 5WIL=Bestimmt 3WIL=Unbestimmt 6WIL=Zuversichtig	BAN>GLA ○ BAN>GLA und >WIL ○

Health	Bruised	Hurt	Injured	Wounded	Mauled	Crippled	Incapacitated
Chimerical Damage	○	○ (-1)	○ (-1)	○ (-2)	○ (-2)	○ (-5)	○
Real Damage	○	○ (-1)	○ (-1)	○ (-2)	○ (-2)	○ (-5)	○

"HAPPY BIRTHDAY DEAR SANDRA"

Eshu (Eshu)			
Stereotyp	Wild und voller Freude und Hinterlist, Geschichtenerzählerinnen und Spielerinnen, die Weisheit liegt zwischen den Zeilen ihrer Lieder		
Seele / Unseele Legacies	<i>Wayfarer</i> Du wanderst frei und unbeschwert, die ganze Welt ist dein Zuhause	<i>Pandora</i> Deine Neugier wird dein Untergang sein	Noble / House Commoner

Kith-Birthrights/Merits/House-Boon	Kith-Frailty/Flaws/House Flaw
Spirit Pathways - Unglaublicher Richtungssinn, selbst wenn Pfad des Geistes andere in Gefahr geraten, irgendwann das Ziel erreichen	Recklessness - WIL vs. 8 bei Herausforderungen, Spiele, Waghalsigkeit Questen o.ä.
Talecraft - Gute Geschichten bringen +1 EP pro Erzählkunst Kein Botch bei PER oder EMP.	

Physical Attributes			Social Attributes			Mental Attributes		
Strength	Körperkraft	1	Charisma	Ausstrahl.	3	Perception	Wahrem.	3
Dexterity	Geschick	3	Manipulation	Einfluß	1	Intelligence	Intelligenz	2
Stamina	Widerstandsf.	2	Appearance	Erscheinung	4	Wits	Geistesschärfe	5

Talent-Abilities ...=Diff+0			Skill-Abilities ...=Diff+1			Knowledge-Abilities ...=unmöglich		
Alertness	Alarmbereits.	2	Archery	Bogenwaffen		Computer	Computer	
Athletics	Athletik	2	Crafts	Handwerk		Enigmas	Rätsel	2
Brawl	Kampf	1	Carpentry	Zimmerhandw.		Gemetria	Nocker Kabbala	
Dodge	Ausweichen	2	Drive	Fahren	2	Gremayre	Faerie-Wissen	
Empathy	Einfühlungsv.	1	Etiquette	Etikette	2	Investigation	Nachforschen	2
Intimidation	Einschüchtern		Firearms	Schußwaffen		Law	Gesetzkenntnis	
Kenning	GLA kennen	2	Leadership	Führungsqualität		Linguistics	Sprachen	1
Persuasion	Überreden		Mechanic	Mechan. Handw.		Lore	Allgem. Mythen	
Seduction	Verführen		Melée	Waffenkampf		Lore-Dream	Dreamingwissen	
Streetwise	Ortskundigkeit	3	Performance	Aufführen	1	Lore-Garou	Werwolfwissen	
Subterfuge	Verschwörung		Pickpocket	Taschendiebst.		Lore-Gypsy	Sinti-/Roma-W.	
			Pilot	Fliegen		Lore-Kindred	Vampirwissen	
			Ride	Reiten		Lore-Mage	Magiewissen	
			Security	Sicherheitssys.		Lore-Wraith	Geisterwissen	
			Stealth	Schleichen		Medicine	Medizin	
			Survival	Wildn. Leben	4	Politics	Politik	
			Temporal Sense	Affinität zur Zeit		Science	Naturwissens.	

Alter	Permanent	Glamour 6 / 4	Willpower 2 / 4	Banality 1 / 3
Childling 12-13	Temporär	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	○ ○	① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨
Wilder 13-14	Temporär	○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○	① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨
		GLA>BAN ○ GLA>BAN und >WIL ○	1WIL=Schwach 4WIL=Schüchtern 2WIL=Furchtsam 5WIL=Bestimmt 3WIL=Unbestimmt 6WIL=Zuversichtig	BAN>GLA ○ BAN>GLA und >WIL ○

Health	Bruised	Hurt	Injured	Wounded	Mauled	Crippled	Incapacitated
Chimerical Damage	○	○ (-1)	○ (-1)	○ (-2)	○ (-2)	○ (-5)	○
Real Damage	○	○ (-1)	○ (-1)	○ (-2)	○ (-2)	○ (-5)	○

"HAPPY BIRTHDAY DEAR SANDRA"

Nocker (Nöcker)			
Stereotyp	Zynische Schmiede, Bergarbeiter und Weberinnen, vergeblich auf der Suche nach Perfektion		
Seelie / Unseelie Legacies	<i>Saint</i> Du fühlst den Schmerz der Welt und sehnst dich danach es zu heilen	<i>Outlaw</i> Du schuldest niemand etwas, du mußt dir nehmen, was du brauchst. Die sind so engstirnig	Noble / House Commoner

Kith-Birthrights/Merits/House-Boon	Kith-Frailty/Flaws/House Flaw
Forge Chimera - Mit schimärischem Rohstoff und Werkstatt Schimärenschaffen mit Schmiede bei INT+CRA vs. 5 bis 10 (5 oder mehr Erf. nötig)	Flaws - Jeder geschaffene Gegenstand hat einen Konstruktionsfehler mehr oder minder schweren Fehler
Fix-It - INT+CRA repariert fast alles (vs. 5 bis 10) Reparaturgenie Kein Botch bei CRA oder SEC	

Physical Attributes			Social Attributes			Mental Attributes		
Strength	Körperkraft	3	Charisma	Ausstrahl.	2	Perception	Wahmem.	2
Dexterity	Geschick	3	Manipulation	Einfluß	2	Intelligence	Intelligenz	4
Stamina	Widerstandsf.	4	Appearance	Erscheinung	2	Wits	Geistesschärfe	2

Talent-Abilities ...=Diff+0			Skill-Abilities ...=Diff+1			Knowledge-Abilities ...=unmöglich		
Alertness	Alarmbereits.	2	Archery	Bogenwaffen		Computer	Computer	1
Athletics	Athletik	1	Crafts	Handwerk	3	Enigmas	Rätsel	
Brawl	Kampf	2	Carpentry	Zimmerhandw.		Gemetria	Nocker Kabbala	3
Dodge	Ausweichen	3	Drive	Fahren	1	Gremayre	Faerie-Wissen	3
Empathy	Einfühlungsv.		Etiquette	Etikette		Investigation	Nachforschen	
Intimidation	Einschüchtern	3	Firearms	Schußwaffen	3	Law	Gesetzkenntnis	
Kenning	GLA kennen	2	Leadership	Führungsqualität		Linguistics	Sprachen	
Persuasion	Überreden		Mechanic	Mechan. Handw.		Lore	Allgem. Mythen	
Seduction	Verführen		Mellee	Waffenkampf		Lore-Dream	Dreamingwissen	
Streetwise	Ortskundigkeit		Performance	Aufführen		Lore-Garou	Werwolfwissen	
Subterfuge	Verschwörung		Pickpocket	Taschendiebst.		Lore-Gypsy	Sinti-/Roma-W.	
			Pilot	Fliegen		Lore-Kindred	Vampirwissen	
			Ride	Reiten		Lore-Mage	Magiewissen	
			Security	Sicherheitssys.	2	Lore-Wraith	Geisterwissen	
			Stealth	Schleichen	1	Medicine	Medizin	
			Survival	Wildn. Leben		Politics	Politik	
			Temporal Sense	Affinität zur Zeit		Science	Naturwissens.	2

	Alter	Permanent	Glamour 6 / 4	Willpower 2 / 4	Banality 1 / 3
Childling	12-13	Temporär	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	○ ○	① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨
Wilder	13-14	Temporär	○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○	① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨
			GLA>BAN ○ GLA>BAN und >WIL ○	1WIL=Schwach 2WIL=Furchtsam 3WIL=Unbestimmt	4WIL=Schüchtern 5WIL=Bestimmt 6WIL=Zuversichtig
					BAN>GLA ○ BAN>GLA und >WIL ○

Health	Bruised	Hurt	Injured	Wounded	Mauled	Crippled	Incapacitated
Chimerical Damage	○	○ (-1)	○ (-1)	○ (-2)	○ (-2)	○ (-5)	○
Real Damage	○	○ (-1)	○ (-1)	○ (-2)	○ (-2)	○ (-5)	○

"HAPPY BIRTHDAY DEAR SANDRA"

Pooka (Pooka)			
Stereotyp	Fröhliche Lügnerinnen und Trickser, die Wahrheit ist eine Last		
Seelie / Unseelie Legacies	<i>Dandy</i> Im Zentrum der Aufmerksamkeit stehen	<i>Fool</i> Immer der Clown sein, nichts ernst nehmen	Noble / House Commoner

Kith-Birthrights/Merits/House-Boon	Kith-Frailty/Flaws/House Flaw
Shapechange - Für 1 GLA die äußere Form wandeln (nicht Gestaltwandel die Werte) - Rückwandlung ist kostenlos. Tier:	Lies - Lügen WIL vs. 8 um die Wahrheit zu sagen, sonst muss in allem eine Lüge enthalten sein.
Confidant - MAN+SUB vs. WIL bringt eine wahre Vertrauter Antwort auf eine gestellte Frage. Kein Botch bei EMP oder SUB.	

Physical Attributes			Social Attributes			Mental Attributes		
Strength	Körperkraft	2	Charisma	Ausstrahl.	2	Perception	Wahmem.	2
Dexterity	Geschick	4	Manipulation	Einfluß	1	Intelligence	Intelligenz	4
Stamina	Widerstandsf.	2	Appearance	Erscheinung	3	Wits	Geistesschärfe	4

Talent-Abilities ...=Diff+0			Skill-Abilities ...=Diff+1			Knowledge-Abilities ...=unmöglich		
Alertness	Alarmbereits.	3	Archery	Bogenwaffen		Computer	Computer	1
Athletics	Athletik	1	Crafts	Handwerk		Enigmas	Rätsel	
Brawl	Kampf	1	Carpentry	Zimmerhandw.		Gemetria	Nocker Kabbala	
Dodge	Ausweichen	3	Drive	Fahren		Greymyre	Faerie-Wissen	
Empathy	Einfühlungsv.	2	Etiquette	Etikette		Investigation	Nachforschen	3
Intimidation	Einschüchtern		Firearms	Schusswaffen		Law	Gesetzkenntnis	1
Kenning	GLA kennen	2	Leadership	Führungsqualität		Linguistics	Sprachen	
Persuasion	Überreden		Mechanic	Mechan. Handw.		Lore	Allgem. Mythen	
Seduction	Verführen		Mellee	Waffenkampf		Lore-Dream	Dreamingwissen	
Streetwise	Ortskundigkeit		Performance	Aufführen	3	Lore-Garou	Werwolfwissen	
Subterfuge	Verschwörung	1	Pickpocket	Taschendiebst.		Lore-Gypsy	Sinti-/Roma-W.	
			Pilot	Fliegen		Lore-Kindred	Vampirwissen	
			Ride	Reiten		Lore-Mage	Magiewissen	
			Security	Sicherheitssys.		Lore-Wraith	Geisterwissen	
			Stealth	Schleichen	3	Medicine	Medizin	
			Survival	Wildn. Leben	3	Politics	Politik	
			Temporal Sense	Affinität zur Zeit		Science	Naturwissens.	

Alter	Permanent	Glamour 6 / 4	Willpower 2 / 4	Banality 1 / 3
Childling 12-13	Temporär	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	○ ○	① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨
Wilder 13-14	Temporär	○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○	① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨
		GLA>BAN ○ GLA>BAN und >WIL ○	1WIL=Schwach 4WIL=Schüchtern 2WIL=Furchtsam 5WIL=Bestimmt 3WIL=Unbestimmt 6WIL=Zuversichtig	BAN>GLA ○ BAN>GLA und >WIL ○

Health	Bruised	Hurt	Injured	Wounded	Mauled	Crippled	Incapacitated
Chimerical Damage	○	○ (-1)	○ (-1)	○ (-2)	○ (-2)	○ (-5)	○
Real Damage	○	○ (-1)	○ (-1)	○ (-2)	○ (-2)	○ (-5)	○

"HAPPY BIRTHDAY DEAR SANDRA"

Redcap (Rotkappe)			
Stereotyp	Die alles Verschlinger, blutige kleine Kriegerinnen		
Seelie / Unseelie Legacies	<i>Comrade</i> Du möchtest mit anderen befreundet sein und in der Gruppe leben	<i>Fool</i> Immer der Clown sein, nichts ernst nehmen	Noble / House Commoner

Kith-Birthrights/Merits/House-Boon	Kith-Frailty/Flaws/House Flaw
Dark Appetite - Alles kann zerkleinert werden oder Finsterer Appetit geschluckt werden. 1 GLA für nicht verdaubare Sachen.	Bad Attitude - Diff. +2 (oder mehr) für die soziale Schlechte Interaktion mit anderen Faeries. Manieren
Bully Browbeat - Diff. mindestens -1 bei INT. Rettungswurf = Tyrannisieren GLA vs. WIL.	

Physical Attributes		Social Attributes Diff+2		Mental Attributes	
Strength	Körperkraft 2	Charisma	Ausstrahl. 1	Perception	Wahmem. 2
Dexterity	Geschick 4	Manipulation	Einfluß 4	Intelligence	Intelligenz 2
Stamina	Widerstandsf. 4	Appearance	Erscheinung 1	Wits	Geistesschärfe 4

Talent-Abilities ...=Diff+0		Skill-Abilities ...=Diff+1		Knowledge-Abilities ...=unmöglich	
Alertness	Alarmbereits. 3	Archery	Bogenwaffen	Computer	Computer 2
Athletics	Athletik 1	Crafts	Handwerk	Enigmas	Rätsel
Brawl	Kampf 3	Carpentry	Zimmerhandw.	Gemetria	Nocker Kabbala
Dodge	Ausweichen 2	Drive	Fahren 3	Gremayre	Faerie-Wissen 2
Empathy	Einfühlungsv.	Etiquette	Etikette	Investigation	Nachforschen
Intimidation	Einschüchtern 2	Firearms	Schusswaffen 1	Law	Gesetzkenntnis
Kenning	GLA kennen 2	Leadership	Führungsqualität	Linguistics	Sprachen
Persuasion	Überreden	Mechanic	Mechan. Handw.	Lore	Allgem. Mythen
Seduction	Verführen	Mellee	Waffenkampf	Lore-Dream	Dreamingwissen
Streetwise	Ortskundigkeit	Performance	Aufführen 2	Lore-Garou	Werwolfwissen
Subterfuge	Verschwörung	Pickpocket	Taschendiebst.	Lore-Gypsy	Sinti-/Roma-W.
		Pilot	Fliegen	Lore-Kindred	Vampirwissen
		Ride	Reiten	Lore-Mage	Magiewissen
		Security	Sicherheitssys. 2	Lore-Wraith	Geisterwissen
		Stealth	Schleichen 1	Medicine	Medizin
		Survival	Wildn. Leben	Politics	Politik 1
		Temporal Sense	Affinität zur Zeit	Science	Naturwissens.

	Alter	Permanent	Glamour 6 / 4	Willpower 2 / 4	Banality 1 / 3
Childling	12-13	Temporär	○ ○ ○ ○ ○ ○	○ ○	① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨
Wilder	13-14	Temporär	○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○	① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨
			GLA>BAN ○ GLA>BAN und >WIL ○	1WIL=Schwach 2WIL=Furchtsam 3WIL=Unbestimmt	4WIL=Schüchtern 5WIL=Bestimmt 6WIL=Zuversichtig
					BAN>GLA ○ BAN>GLA und >WIL ○

Health	Bruised	Hurt	Injured	Wounded	Mauled	Crippled	Incapacitated
Chimerical Damage	○	○ (-1)	○ (-1)	○ (-2)	○ (-2)	○ (-5)	○
Real Damage	○	○ (-1)	○ (-1)	○ (-2)	○ (-2)	○ (-5)	○

"HAPPY BIRTHDAY DEAR SANDRA"

Satyr (Satyr)			
Stereotyp	Das wilde und launische Leben mit ausschweifenden Genüssen		
Seele / Unseele Legacies	<i>Troubadour</i> Leben ist eine Form der Kunst und Liebe ist ihre Praxis	<i>Savage</i> Zivilisation und Gesetze sind die Stützen, die nur die Schwachen brauchen	Noble / House Commoner

Kith-Birthrights/Merits/House-Boon	Kith-Frailty/Flaws/House Flaw
Gift of Pan - CHA+EMP/PER senkt die örtliche BAN und Pansgabe setzt die Libido frei. Rettungswurf=WIL vs. 7	Passion's Curse - Launische Zeitgenossen. Diff. +2 (oder Fluch der mehr) auf WIL-Würfe bei Versuchungen Leidenschaft oder Selbstbeherrschung.
Physical Prowess - STA+1, im Fae-Seeming 25m + 3x DEX Körperliche Leistung rennen. Kein Botch bei ATH.	

Physical Attributes			Social Attributes			Mental Attributes		
Strength	Körperkraft	3	Charisma	Ausstrahl.	2	Perception	Wahrnem.	2
Dexterity	Geschick	2	Manipulation	Einfluß	3	Intelligence	Intelligenz	2
Stamina	Widerstands.	3 4	Appearance	Erscheinung	5	Wits	Geistesschärfe	2

Talent-Abilities ...=Diff+0			Skill-Abilities ...=Diff+1			Knowledge-Abilities ...=unmöglich		
Alertness	Alarmbereits.	2	Archery	Bogenwaffen		Brewing	Bierbrauen	1
Athletics	Athletik	2	Crafts	Handwerk		Computer	Computer	
Brawl	Kampf	2	Carpentry	Zimmerhandw.		Enigmas	Rätsel	1
Dodge	Ausweichen	3	Drive	Fahren		Gemetria	Nocker Kabbala	3
Empathy	Einfühlungsv.		Etiquette	Etikette	2	Greymyre	Faerie-Wissen	
Intimidation	Einschüchtern		Firearms	Schußwaffen		Investigation	Nachforschen	
Kenning	GLA kennen	2	Leadership	Führungsqualität		Law	Gesetzkenntnis	
Persuasion	Überreden		Mechanic	Mechan. Handw.		Linguistics	Sprachen	
Seduction	Verführen	2	Melée	Waffenkampf	1	Lore	Allgem. Mythen	
Streetwise	Ortskundigkeit		Performance	Aufführen	3	Lore-Dream	Dreamingwissen	
Subterfuge	Verschwörung		Pickpocket	Taschendiebst.		Lore-Garou	Werwolfwissen	
			Pilot	Fliegen		Lore-Gypsy	Sinti-/Roma-W.	
			Ride	Reiten		Lore-Kindred	Vampirwissen	
			Security	Sicherheitssys.		Lore-Mage	Magiewissen	
			Stealth	Schleichen	2	Lore-Wraith	Geisterwissen	
			Survival	Wildn. Leben	1	Medicine	Medizin	
			Temporal Sense	Affinität zur Zeit		Politics	Politik	
						Science	Naturwissens.	

Alter	Permanent	Glamour 6 / 4	Willpower 2 / 4	Banality 1 / 3
Childling 12-13	Temporär	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	○ ○	① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨
Wildler 13-14	Temporär	○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○	① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨
		GLA>BAN ○ GLA>BAN und >WIL ○	1WIL=Schwach 2WIL=Furchtsam 3WIL=Unbestimmt 4WIL=Schüchtern 5WIL=Bestimmt 6WIL=Zuversichtig	BAN>GLA ○ BAN>GLA und >WIL ○

Health	Bruised	Hurt	Injured	Wounded	Mauled	Crippled	Incapacitated
Chimerical Damage	○	○ (-1)	○ (-1)	○ (-2)	○ (-2)	○ (-5)	○
Real Damage	○	○ (-1)	○ (-1)	○ (-2)	○ (-2)	○ (-5)	○

"HAPPY BIRTHDAY DEAR SANDRA"

Sidhe (Sidhe)			
Stereotyp	Schönheit und Grazie - Noblesse Noblige		
Seelie / Unseelie Legacies	<i>Panderer</i> Du versuchst anderen zu gefallen	<i>Peacock</i> Du bist die schillerndste und wundervollste Kreatur in der ganzen Welt	House <i>House Fiona</i> Abenteuerlich und unberechenbar, bekannt für seine Leidenschaft

Kith-Birthrights/Merits/House-Boon	Kith-Frailty/Flaws/House Flaw
Awe and Beauty – APP+2, Diff. -2 auf soziale Würfe (z.B. bei Erfurcht+Schönheit EMP oder INT). Angriff auf Sidhe WIL vs. 6 oder mehr	Banality's Curse - Doppelt BAN, häufiger Wechsel zwischen seelie und unseelie.
Noble Bearing - Jeder Cantrip, der einen Sidhe blamieren würde scheitert automatisch. Kein Botch bei ETT.	
Great Courage Jeder Versuch Furcht zu verursachen misslingt	Attract to Danger Jede Gefahr ist eine Herausforderung, egal ob Abenteuer, Liebe o.ä.

Physical Attributes			Social Attributes Diff-2			Mental Attributes		
Strength	Körperkraft	1	Charisma	Ausstrahl.	3	Perception	Wahrem.	3
Dexterity	Geschick	4	Manipulation	Einfluß	2	Intelligence	Intelligenz	3
Stamina	Widerstandsf.	1	Appearance	Erscheinung	3 5	Wits	Geistesschärfe	4

Talent-Abilities ...=Diff+0			Skill-Abilities ...=Diff+1			Knowledge-Abilities ...=unmöglich		
Alertness	Alarmbereits.	1	Archery	Bogenwaffen		Computer	Computer	2
Athletics	Athletik		Crafts	Handwerk		Enigmas	Rätsel	
Brawl	Kampf		Carpentry	Zimmerhandw.		Gemetria	Nocker Kabbala	
Dodge	Ausweichen	3	Drive	Fahren		Gremayre	Faerie-Wissen	3
Empathy	Einfühlungsv.		Etiquette	Etikette	3	Investigation	Nachforschen	2
Intimidation	Einschüchtern		Firearms	Schußwaffen		Law	Gesetzkenntnis	1
Kenning	GLA kennen	1	Leadership	Führungsqualität	3	Linguistics	Sprachen	
Persuasion	Überreden		Mechanic	Mechan. Handw.		Lore	Allgem. Mythen	
Seduction	Verführen		Melée	Waffenkampf	2	Lore-Dream	Dreamingwissen	
Streetwise	Ortskundigkeit		Performance	Aufführen		Lore-Garou	Werwolfwissen	
Subterfuge	Verschwörung		Pickpocket	Taschendiebst.		Lore-Gypsy	Sinti-/Roma-W.	
			Pilot	Fliegen		Lore-Kindred	Vampirwissen	
			Ride	Reiten		Lore-Mage	Magiewissen	
			Security	Sicherheitssys.		Lore-Wraith	Geisterwissen	
			Stealth	Schleichen	4	Medicine	Medizin	
			Survival	Wildn. Leben		Politics	Politik	1
			Temporal Sense	Affinität zur Zeit	1	Science	Naturwissens.	

Alter	Permanent	Glamour 6 / 4	Willpower 2 / 4	Banality 1 / 3
Childling 12-13	Temporär	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	○ ○	① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨
Wilder 13-14	Temporär	○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○	① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨
		GLA>BAN ○ GLA>BAN und >WIL ○	1WIL=Schwach 4WIL=Schüchtern 2WIL=Furchtsam 5WIL=Bestimmt 3WIL=Unbestimmt 6WIL=Zuversichtig	BAN>GLA ○ BAN>GLA und >WIL ○

Health	Bruised	Hurt	Injured	Wounded	Mauled	Crippled	Incapacitated
Chimerical Damage	○	○ (-1)	○ (-1)	○ (-2)	○ (-2)	○ (-5)	○
Real Damage	○	○ (-1)	○ (-1)	○ (-2)	○ (-2)	○ (-5)	○

"HAPPY BIRTHDAY DEAR SANDRA"

Sidhe (Sidhe)			
Stereotyp	Schönheit und Grazie - Noblesse Noblige		
Seelie / Unseelie Legacies	<i>Regent</i> Die Verantwortung liegt auf deinen Schultern	<i>Pandora</i> Deine Neugier wird dein Untergang sein	House <i>House Eiluned</i> Mysteriös und weise, mit dem Verständnis für Sterne und Glamour

Kith-Birthrights/Merits/House-Boon	Kith-Frailty/Flaws/House Flaw
Awe and Beauty – APP+2, Diff. -2 auf soziale Würfe (z.B. bei Erfurcht+Schönheit EMP oder INT). Angriff auf Sidhe WIL vs. 6 oder mehr	Banality's Curse - Doppelt BAN, häufiger Wechsel zwischen seelie und unseelie.
Noble Bearing - Jeder Cantrip, der einen Sidhe blamieren würde scheitert automatisch. Kein Botch bei ETT.	
Talent for Magic Bei Cantrips +1 Erfolg	Attract to Mysteries 1 WIL um Verschwörungen zu entgehen

Physical Attributes		Social Attributes Diff-2		Mental Attributes	
Strength	Körperkraft 2	Charisma	Ausstrahl. 3	Perception	Wahmem. 3
Dexterity	Geschick 2	Manipulation	Einfluß 3	Intelligence	Intelligenz 3
Stamina	Widerstandsf. 2	Appearance	Erscheinung 4 6	Wits	Geistesschärfe 2

Talent-Abilities ...=Diff+0		Skill-Abilities ...=Diff+1		Knowledge-Abilities ...=unmöglich	
Alertness	Alarmbereits. 1	Archery	Bogenwaffen	Computer	Computer 2
Athletics	Athletik 1	Crafts	Handwerk	Enigmas	Rätsel
Brawl	Kampf	Carpentry	Zimmerhandw.	Gemetria	Nocker Kabbala
Dodge	Ausweichen 2	Drive	Fahren	Gremayre	Faerie-Wissen 3
Empathy	Einfühlungsv.	Etiquette	Etikette 1	Investigation	Nachforschen 2
Intimidation	Einschüchtern	Firearms	Schußwaffen	Law	Gesetzkenntnis
Kenning	GLA kennen 1	Leadership	Führungsqualität 3	Linguistics	Sprachen
Persuasion	Überreden	Mechanic	Mechan. Handw.	Lore	Allgem. Mythen
Seduction	Verführen	Mellee	Waffenkampf 1	Lore-Dream	Dreamingwissen
Streetwise	Ortskundigkeit	Performance	Aufführen	Lore-Garou	Werwolfwissen
Subterfuge	Verschwörung	Pickpocket	Taschendiebst. 2	Lore-Gypsy	Sinti-/Roma-W.
		Pilot	Fliegen	Lore-Kindred	Vampirwissen
		Ride	Reiten	Lore-Mage	Magiewissen
		Security	Sicherheitssys. 2	Lore-Wraith	Geisterwissen
		Stealth	Schleichen 4	Medicine	Medizin
		Survival	Wildn. Leben	Politics	Politik
		Temporal Sense	Affinität zur Zeit	Science	Naturwissens.

	Alter	Permanent	Glamour 6 / 4	Willpower 2 / 4	Banality 1 / 3
Childling	12-13	Temporär	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	○ ○	① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨
Wilder	13-14	Temporär	○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○	① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨
			GLA>BAN ○ GLA>BAN und >WIL ○	1WIL=Schwach 2WIL=Furchtsam 3WIL=Unbestimmt	4WIL=Schüchtern 5WIL=Bestimmt 6WIL=Zuversichtig
					BAN>GLA ○ BAN>GLA und >WIL ○

Health	Bruised	Hurt	Injured	Wounded	Mauled	Crippled	Incapacitated
Chimerical Damage	○	○ (-1)	○ (-1)	○ (-2)	○ (-2)	○ (-5)	○
Real Damage	○	○ (-1)	○ (-1)	○ (-2)	○ (-2)	○ (-5)	○

"HAPPY BIRTHDAY DEAR SANDRA"

Sluagh (Sluagh)			
Stereotyp	Lauern im Dunklen und haben ein kollektives Wissen, Angst machend, um das Gute zu bewirken		
Seele / Unseele Legacies	<i>Saint</i> Du fühlst den Schmerz der Welt und sehnst dich danach es zu heilen	<i>Outlaw</i> Du schuldest niemand etwas, du mußt dir nehmen, was du brauchst. Die sind so engstirnig.	Noble / House Commoner

Kith-Birthrights/Merits/House-Boon	Kith-Frailty/Flaws/House Flaw
Squirm - Winden DEX+ATH vs. 6 bis 10 um sich von Fesseln zu entledigen bzw. durch ein Kerkerfenster zu kommen	Curse of Silence – Können nur flüstern, Diff. +2 bei sozialer Flüstern Interaktion, weil Abneigung gegen gesellschaftliche Anlässe
Sharpened Senses - Diff -2/-3 bei PER, mit PER+ALE vs. 7 Geschärfte Sinne lassen sich Illusionen erkennen, helles Licht und Lärm Diff +2 bei PER. Kein Botch bei PER oder STE.	

Physical Attributes			Social Attributes Diff.+2			Mental Attributes		
Strength	Körperkraft	2	Charisma	Ausstrahl.	1	Perception	Wahrmem.	3
Dexterity	Geschick	3	Manipulation	Einfluß	4	Intelligence	Intelligenz	4
Stamina	Widerstandsf.	3	Appearance	Erscheinung	1	Wits	Geistesschärfe	3

Talent-Abilities ...=Diff+0			Skill-Abilities ...=Diff+1			Knowledge-Abilities ...=unmöglich		
Alertness	Alarmbereits.	2	Archery	Bogenwaffen		Computer	Computer	1
Athletics	Athletik	1	Crafts	Handwerk		Enigmas	Rätsel	
Brawl	Kampf		Carpentry	Zimmerhandw.		Gemetria	Nocker Kabbala	
Dodge	Ausweichen	4	Drive	Fahren	1	Gremayre	Faerie-Wissen	2
Empathy	Einfühlungsv.		Etiquette	Etikette	1	Investigation	Nachforschen	
Intimidation	Einschüchtern		Firearms	Schußwaffen	2	Law	Gesetzkenntnis	1
Kenning	GLA kennen	2	Leadership	Führungsqualität		Linguistics	Sprachen	
Persuasion	Überreden		Mechanic	Mechan. Handw.		Lore	Allgem. Mythen	
Seduction	Verführen		Mellee	Waffenkampf		Lore-Dream	Dreamingwissen	
Streetwise	Ortskundigkeit	2	Performance	Aufführen		Lore-Garou	Werwolfwissen	
Subterfuge	Verschwörung	2	Pickpocket	Taschendiebst.		Lore-Gypsy	Sinti-/Roma-W.	
			Pilot	Fliegen		Lore-Kindred	Vampirwissen	
			Ride	Reiten		Lore-Mage	Magiewissen	
			Security	Sicherheitssys.	1	Lore-Wraith	Geisterwissen	
			Stealth	Schleichen	2	Medicine	Medizin	
			Survival	Wildn. Leben		Politics	Politik	1
			Temporal Sense	Affinität zur Zeit		Science	Naturwissens.	

Alter	Permanent	Glamour 6 / 4	Willpower 2 / 4	Banality 1 / 3
Childling 12-13	Temporär	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	○ ○	① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨
Wilder 13-14	Temporär	○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○	① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨
		GLA>BAN ○ GLA>BAN und >WIL ○	1WIL=Schwach 4WIL=Schüchtern 2WIL=Furchtsam 5WIL=Bestimmt 3WIL=Unbestimmt 6WIL=Zuversichtig	BAN>GLA ○ BAN>GLA und >WIL ○

Health	Bruised	Hurt	Injured	Wounded	Mauled	Crippled	Incapacitated
Chimerical Damage	○	○ (-1)	○ (-1)	○ (-2)	○ (-2)	○ (-5)	○
Real Damage	○	○ (-1)	○ (-1)	○ (-2)	○ (-2)	○ (-5)	○

"HAPPY BIRTHDAY DEAR SANDRA"

Troll (Troll)			
Stereotyp	Treue, wahrhaftige und starke Säulen		
Seele / Unseele Legacies	<i>Regent</i> Die Verantwortung liegt auf deinen Schultern	<i>Wretch</i> Du bist wertlos, jenseits der Grenze der Verachtung	Noble / House Commoner

Kith-Birthrights/Merits/House-Boon	Kith-Frailty/Flaws/House Flaw
Titan's Power - STR+0/+1/+2, Health +0/+1/+2 dafür steigt Titanenkraft die Diff. +0/+0/+1 bei DEX. Kein Botch bei ATH oder ALE.	Bond of Duty - Brechen eines Eides führt zum Verlust der Band der Pflicht Titanenkraft.
Stubbornness - +2 Würfel bei WIL-Würfen Sturheit	

Physical Attributes Diff+0/+1		Social Attributes		Mental Attributes	
Strength	Körperkraft 3 3/4	Charisma	Ausstrahl. 3	Perception	Wahrnem. 2
Dexterity	Geschick 3	Manipulation	Einfluß 2	Intelligence	Intelligenz 3
Stamina	Widerstandsf. 4	Appearance	Erscheinung 1	Wits	Geistesschärfe 3

Talent-Abilities ...=Diff+0		Skill-Abilities ...=Diff+1		Knowledge-Abilities ...=unmöglich	
Alertness	Alarmbereits. 2	Archery	Bogenwaffen	Computer	Computer
Athletics	Athletik 3	Crafts	Handwerk	Enigmas	Rätsel
Brawl	Kampf 4	Carpentry	Zimmerhandw.	Gemetria	Nocker Kabbala
Dodge	Ausweichen 2	Drive	Fahren	Gremayre	Faerie-Wissen 2
Empathy	Einfühlungsv. 2	Etiquette	Etikette 2	Investigation	Nachforschen 1
Intimidation	Einschüchtern	Firearms	Schußwaffen	Law	Gesetzkenntnis 2
Kenning	GLA kennen 2	Leadership	Führungsqualität 2	Linguistics	Sprachen
Persuasion	Überreden	Mechanic	Mechan. Handw.	Lore	Allgem. Mythen
Seduction	Verführen	Mellee	Waffenkampf 2	Lore-Dream	Dreamingwissen
Streetwise	Ortskundigkeit	Performance	Aufführen	Lore-Garou	Werwolfwissen
Subterfuge	Verschwörung	Pickpocket	Taschendiebst.	Lore-Gypsy	Sinti-/Roma-W.
		Pilot	Fliegen	Lore-Kindred	Vampirwissen
		Ride	Reiten	Lore-Mage	Magiewissen
		Security	Sicherheitssys. 1	Lore-Wraith	Geisterwissen
		Stealth	Schleichen 1	Medicine	Medizin
		Survival	Wildn. Leben 1	Politics	Politik
		Temporal Sense	Affinität zur Zeit	Science	Naturwissens.

Alter	Permanent	Glamour 6 / 4	Willpower 2 / 4	Banality 1 / 3
Childling 12-13	Temporär	0 0 0 0 0 0	0 0	① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨
Wilder 13-14	Temporär	0 0 0 0	0 0 0 0	① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨
		GLA>BAN 0 GLA>BAN und >WIL 0	1WIL=Schwach 4WIL=Schüchtern 2WIL=Furchtsam 5WIL=Bestimmt 3WIL=Unbestimmt 6WIL=Zuversichtig	BAN>GLA 0 BAN>GLA und >WIL 0

Health	Bruised	Hurt	Injured	Wounded	Mauled	Crippled	Incapacitated
Chimerical Damage	0 0	0 (-1)	0 (-1)	0 (-2)	0 (-2)	0 (-5)	0
Real Damage	0 0	0 (-1)	0 (-1)	0 (-2)	0 (-2)	0 (-5)	0

"HAPPY BIRTHDAY DEAR SANDRA"

Arts					Pool

Realms					Pool

Casting Cantrips

In einem Oathcircle können Cantrips gemeinsam durchgeführt werden. Auch das für Cantrips notwendige Glamour kann beliebig eingespeist werden. Die ausführenden Charaktere würfeln jeweils mit ihrem Pool und führen den Bunk gemeinsam durch. Gelingt der Cantrip nicht, werden die ausführenden Charaktere gemeinsam bestraft.

1 (2) Punkt temporäre Banality, wenn der Cantrip nicht gelingt;

1 (2) Punkt permanente Banality, wenn der Cantrip Wurf gebotcht wird.

Glamour **Wyrd:** 1 GLA **Chimerical:** 0 GLA / Wyrd-Anwendung: 1GLA
Near Dreaming: immer 1 GLA **Far Dreaming:** kein GLA nötig
 Time- und Scene Realms: zusätzlich 1 GLA

Pool **Realm+Art**

Difficulty **max. BAN+4** kann nie kleiner 4 und muß kleiner 10 sein / im Far Dreaming nie kleiner 2
Einfluß Plus **Scene-Realm** plus 1, bei physischem Einfluß plus 1 für jede Person nach der ersten
 Minus **Kith-Affinity** -1 bei der Verwendung des entsprechenden Realms
 Minus **GLA Punkte** pro 1 GLA 1 Level, evtl. nötig um die Diff unter 10 zu drücken
 Minus **Bunk** pro Runde 1 Level, wird kein Bunk benutzt, dann zusätzlicher 1 GLA
 Minus **Passende Realms** pro Realm 1 Level
 Minus **Near Dreaming** -1
 Minus **Far Dreaming** -2

Countering Cantrips

Invoking Banality **temp BAN+1** eigene perm. BAN vs perm. Caster-GLA, Erfolge heben sich gegenseitig auf

Counter Weaving **1 GLA** Erkennen des Cantrips PER+KEN (Art Diff:8, Realm Diff:6), die angewendeten Realms müssen selber gekonnt werden, um den Effekt aufzuheben.
 WIT+Gremayre vs. Caster-GLA, es müssen mind. gleich viele Erfolge erzielt werden.