

| | | |
|--|---|--|
| <p>1 Abrupte Wendung</p> <hr/> <p>Plötzlich stellt sich eine Situation anders dar. Es werden Geheimnisse gelüftet, Informationen enthüllt, Allianzen wechseln. Damit hat niemand gerechnet.</p> | <p>2 Verstärkte Abneigung</p> <hr/> <p>Eine bestehende Feindschaft wird verstärkt. Wut staut sich auf oder eskaliert in einen offenen Konflikt. Meist ausgelöst durch Fehlverhalten oder eine unangenehme Information</p> | <p>3 Schlechte Nachricht</p> <hr/> <p>Jemand erhält eine Nachricht über ein grosses Unglück. Es mag einen Charakter direkt betreffen oder es sind Neuigkeiten zu entfernten, aber wichtigen Ereignissen.</p> |
| <p>4 Bizarrer Zufall</p> <hr/> <p>Zwei oder mehr unwahrscheinliche Ereignisse geschehen. Unerwartet trifft man Freunde und Feinde, findet Gegenstände oder erhält Information. Aus gewöhnlichen Zufällen entsteht etwas Sonderbares.</p> | <p>5 Sinneswandel</p> <hr/> <p>Die Gefühle eines Charakters ändern sich und beeinflussen eine Entscheidung. Räuber verschonen Gefangene und schikanierte Wirte entschliessen sich nachträglich euch doch ein Zimmer zu geben.</p> | <p>6 Doppelte Gefahr</p> <hr/> <p>Die negativen Konsequenzen für das Versagen in einem Konflikt verdoppeln sich oder es kommt eine weitere Konsequenz hinzu. Am Gewinn ändert das höhere Risiko aber nichts. Seid auf der Hut!</p> |
| <p>7 Niete</p> <hr/> <p>Du hast die Niete gezogen!!! Trotzdem kannst du wichtig tun, täuschen und verstohlen lachen. Oder konzentriere dich heute ganz auf deinen Charakter.</p> | <p>8 Gefühlsausbruch</p> <hr/> <p>Starke Emotionen werden herausgelassen. Um welche Gefühle geht es, und was löst den Ausbruch aus? Ist es noch gesund oder schon wilde Tobsucht?</p> | <p>9 Neid</p> <hr/> <p>Jemand begehrt, was eine andere Person hat. Vielleicht zeigt sich das sehr subtil, oder es gibt einen Handel, Streit oder gar Mord und Totschlag darum.</p> |

| | | |
|---|--|--|
| <p>10 Launisches Verhalten</p> <hr/> <p>Jemand oder auch ein Dinge legt ein unerwartetes Verhalten an den Tag. Wild, wahllos, ungezügelt oder unzuverlässig reagieren Freunde, Feinde, Reittiere, Zauber oder Ausrüstung.</p> | <p>11 Fehlurteil</p> <hr/> <p>Jemanden unterläuft ein Fehlurteil. Jemand hat sich völlig überschätzt und handelt falsch. Es wird Konsequenzen haben.</p> | <p>12 Extreme Vorsicht</p> <hr/> <p>Jemand ist besonders vorsichtig. Ist es nötig oder übertrieben? Welchen Nachteil hat solch eine Umsicht? Ist es eine echte Vorahnung oder doch nur Paranoia?</p> |
| <p>13 Gier</p> <hr/> <p>Die Begierden nach Reichtum lenken von einer Situation ab. Es kann ein bestimmter Gegenstand sein oder die Aussicht auf sehr viel Geld.</p> | <p>14 Totalversagen</p> <hr/> <p>Ein normaler Fehler wird zum Desaster. Geschosse treffen die falschen Leute, durch missglücktes Verhandeln bekommt man einen neuen Feind oder es wird der falsche Dämon beschworen.</p> | <p>15 Ungelegenes Eintreffen</p> <hr/> <p>Jemand trifft zum Nachteil einer Gruppe oder Person ein. Unwillkommene Verwandte, gehasste Feinde, Rivalen oder andere Nervensägen sind bereit für ihren Auftritt.</p> |
| <p>16 Interner Konflikt</p> <hr/> <p>Bei einer Person kommt es zu einem inneren Konflikt oder innerhalb einer Gruppe bricht Streit aus. Woher kommt der Disput, wie kann er gelöst werden, wird er offen ausgetragen und spielt er sich versteckt ab?</p> | <p>17 Eifersucht</p> <hr/> <p>Jemand wird von Eifersucht befallen und befürchtet, daß ein anderer ihm das geliebte Wesen nimmt. Wie zeigt sich das? Zu was ist der Charakter bereit?</p> | <p>18 Freude</p> <hr/> <p>Entzücken und Wonne lässt die Welt gleich viel besser aussehen. Etwas geschieht um diese Freude auszulösen.</p> |

| | | |
|---|--|--|
| <p>19 Bleibender Eindruck</p> <hr/> <p>Etwas macht großen Eindruck oder weckt alte Erinnerungen. Eine emotionale Erfahrung beeinflusst das Handeln eines Charakters. Es geschieht etwas das auf Jahre hinaus noch Wirkung hat (z.B. eine Narbe).</p> | <p>20 Bosheit</p> <hr/> <p>Zorn steigt in jemanden auf. Selbst wenn der Ärger im Zaun gehalten wird, wird er das Verhalten eines Charakters bestimmen. Etwas oder jemand hat ihn gereizt.</p> | <p>21 Fehlgeleitete Liebe</p> <hr/> <p>Liebe befällt einen Charakter auf eine Weise, die für andere schwer zu verstehen oder zu akzeptieren ist. Der Charakter ist scheinbar außer Kontrolle.</p> |
| <p>22 Deplatziertes Vertrauen</p> <hr/> <p>Es wurde unverdient Vertrauen geschenkt. Angeblich treue Gefolgsleute desertieren, robuste Seile reißen, Politikern wird geglaubt. Jemand macht sich falsche Freunde.</p> | <p>23 Moralisches Dilemma</p> <hr/> <p>Ein Charakter wird mit einer moralischen Frage konfrontiert. Hin- und hergerissen zwischen seinen Wesenszügen oder seinen Werten fällt ihm die Entscheidung, was er tun soll, nicht leicht</p> | <p>24 Neue Rolle</p> <hr/> <p>Übernimm einen anderen Charakter, den eines Spielers oder des Spielleiters. Der echte Besitzer des Charakters kann Veto gegen die Handlungen einlegen und jederzeit seinen Charakter zurückfordern.</p> |
| <p>25 Unheilvolles Omen</p> <hr/> <p>Großes Übel deutet sich an, Elend, Unglück oder Tod. Die Spieler mögen die Signifikanz des bösen Zeichens nicht verstehen. Die Zukunft ist düster und geheimnisvoll.</p> | <p>26 Scheideweg</p> <hr/> <p>Personen oder Dinge gehen getrennte Wege. Der Abschied mag freudig oder traurig sein, erwartet oder urplötzlich. Unter Umständen treffen sie sich später wieder.</p> | <p>27 Persönlichkeitskonflikt</p> <hr/> <p>Zwei Charaktere geraten sich in die Haare. Grund und Ernsthaftigkeit des Streits hängt von dir ab. Wie kann der Konflikt aufgelöst werden?</p> |

| | | |
|---|--|--|
| <p>28 Mitleid</p> <hr/> <p>Mitfühlende Sorge für eine Person beeinflusst das Handeln. Daraus ergibt sich unter Umständen eine neue Situation oder es ändert sich nur die Stimmung der Szene.</p> | <p>29 Zentrale Entscheidung</p> <hr/> <p>Jemand wird vor eine dramatische Entscheidung gestellt. Er wählt die Seiten, einen Plan oder einen Weg. Der Beschluss ist grundsätzlicher Natur und nicht leicht rückgängig zu machen.</p> | <p>30 Zweite Chance</p> <hr/> <p>Jemand bekommt einen zweiten Versuch. Eine Kugel verfehlt das Herz, ein plötzlicher Einfall rettet die Situation. Was ist der Grund für so viel Glück oder Geschick?</p> |
| <p>31 Faulheit</p> <hr/> <p>Jemand ist sehr träge. Wachen kontrollieren nur lax, Beamte vernachlässigen ihre Pflichten, Handwerker arbeiten schludrig oder Kellner bedienen heute besonders langsam.</p> | <p>32 Etwas fehlt</p> <hr/> <p>Etwas oder jemand, der da sein sollte, ist es nicht. Das kann mehr oder weniger ernst sein, abhängig davon was du vermisst. Eine Waffe, ein Freund, ein Ort...</p> | <p>33 Besondere Umstände</p> <hr/> <p>Ungewöhnliche Gegebenheiten verändern den Ereignislauf zum Guten oder Schlechten. Persönliche Stimmungsschwankungen oder ein Wetterwechsel können die aktuelle Lage wenden.</p> |
| <p>34 Spektakulärer Erfolg</p> <hr/> <p>Was wie ein normaler Erfolg aussah wird spektakulär! Seltene, unerklärliche Leistungen sind nun möglich. Kritische Treffer, Heldentaten, akrobatische Kunststücke.</p> | <p>35 Plötzliche Umkehr</p> <hr/> <p>Unerwartet kehrt etwas zu dem zurück, wie es mal war. Leute wechseln zu früheren Verhaltensweise, man ist wieder dort, wo man angefangen hat.</p> | <p>36 Den Spiess umgedreht</p> <hr/> <p>Ein Vorteil wandelt sich in einen Nachteil, ein Schaden in einen Gewinn. Das kommt für alle überraschend.</p> |

| | | |
|--|--|--|
| <p>37 Der Schein trügt</p> <hr/> <p>Die Charaktere wurden betrogen, vielleicht auch ohne böse Absicht. Die Wahrheit mag sich erst später herausstellen. Eine geheime Notiz an den Spielleiter wäre hier angebracht.</p> | <p>38 Charaktertausch</p> <hr/> <p>Übernimm die Rolle eines anderen Charakters, im Austausch erhält der andere Spieler deinen Charakter. Beide Spieler können den Tausch jederzeit beenden.</p> | <p>39 Wende zum Schlechteren</p> <hr/> <p>Bislang lief alles gut, doch dann passiert etwas, das die Situation verschlimmert. Wie sieht diese Änderung aus? Wie kann man das neue Problem überwinden?</p> |
| <p>40 Hintergedanken</p> <hr/> <p>Neben den schon bekannten Absichten hat ein Charakter noch andere Motive. Diese können mit den oberflächlichen Beweggründen in Konflikt stehen. Geheime Notiz an den Spielleiter?</p> | <p>41 Unerwartete Hilfe</p> <hr/> <p>Zu eurer Überraschung taucht Hilfe auf. Es kann alles sein vom Auftauchen der Kavallerie bis zu einem plötzliche auftauchenden Nebel. Aber welchen Preis zahlt man für diese Unterstützung?</p> | <p>42 Unerklärliche Konsequenzen</p> <hr/> <p>Die Ergebnisse einer Handlung sind nicht das was man eigentlich erwartet hätte. Ob das gut oder schlecht ist, oder eine kleine oder große Überraschung darstellt, sei dir überlassen.</p> |
| <p>43 Unerklärliches Ereignis</p> <hr/> <p>Es geschieht etwas. Doch niemand weiß, warum es geschieht. Mal sehen, wie sich das in die Geschichte einfügt.</p> | <p>44 Lebhaftes Detail</p> <hr/> <p>Unterbrich die Geschichte, um selbst etwas im Detail zu beschreiben, so daß die ganze Spielrunde es sich gut vorstellen kann. Du kannst zwar den Handlungsverlauf nicht direkt verändern, aber den Spielleiter inspirieren.</p> | |