

Seltene Dinge sind deine Spezialität. Nichts macht dich glücklicher, als durch einen versteckten Antiquitätenladen oder eine Haushaltsauflösung zu stöbern. Die Objekte, die du sammelst und verkaufst, erwecken die Vergangenheit zum Leben – und füllen dein Bankkonto. Du hast ein besonderes Interesse an Dingen, die seltsam und mysteriös sind.

Intelligenz ist ein wichtiges Attribut für dich.

Name (wähle 1 oder denke dir selbst einen aus)

USA: Lauren Haven, Josephine Wells, Wayland Shore, Shahir El-Asfour

Deutschland: Konrad Bode, Charlotte Erbschenk, Gottlieb Abraham, Franziska Adler

Aussehen (wähle 1 oder denke dir selbst etwas aus)

Blick: scharf, liebenswürdig, reserviert, schläfrig Kleidung: altmodisch, schludrig, fremdländisch, stilsicher Detail: Fes, Glasauge, feine Handschuhe, verzierter Gehstock

Leidenschaft (wähle 1)

- 🕱 Ich sammle fanatisch eine bestimmte Art von Antiquitäten (Waffen, Uhren etc.).
- 🛪 Antiquitäten sollten für den Zweck benutzt werden, für den sie gebaut wurden, und nicht in einem Regal verstauben.
- Ich kann mich nur dann an etwas erfreuen, wenn es mir gehört.

ch muss	helfen, die Vergangenheit wertzuschätzen.			
	besitzt etwas, das ich	meiner Sammlung hinzufi	igen will.	
	hat mich gerettet und	ich stehe in seiner/ihrer Sc	huld.	
1				
iruppenmitgii	eder (Figur/Beruf/gespie	t von)		
iruppenmitgii	eder (Figur/Beruf/gespie	lt von)		
ruppenmitgii	eder (Figur/Beruf/gespie	lt von)	The same	
	eder (Figur/Beruf/gespie	lt von)		
ruppenmitgii 	eder (Figur/Beruf/gespie	lt von)		
3ruppenmitgii	eder (Figur/Beruf/gespie	lt von)	3	



Verteile frei: +2, +1, +1, 0, -1



Vermögen

Kreuze an: 2+IN



Ausrüstung

Vergrößerungsgl		
Nachschlagewerk	ke zu Antiquitäten und Geschi	ichte (5 Anwendungen)
Wähle 1 Antiquität	t: Schmuckstück, Kamm, Tasc	henuhr (jeweils Wert 5)
1		()-11-11-11-11-11-11-11-11-11-11-11-11-11

Verletzungen, Gifte und Krankheiten

Geistesstörungen

leicht	leicht
mittel	mittel
schwer	schwer
kritisch	kritisch

Erfahrungspunkte

Gib 10 Erfahrungspunkte aus, um ein Attribut um 1 zu erhöhen (max. +2) oder einen neuen Berufsspielzug zu wählen.



ANTIQUAR:IN

Spielzüge zu Beginn

Wissen über alte Dinge

Wenn du über einen alten, von Menschenhand gefertigten Gegenstand mit einer 7+ Wissen kundtust, darfst du der SL zusätzlich zu den üblichen Auswirkungen des Spielzugs 2 der folgenden Fragen stellen:

- ₩ Wo wurde es hergestellt?
- ₩ Wann wurde es hergestellt?
- ₩ Wozu wurde es benutzt?
- Wie viele dieser Objekte gibt es?
- ₩ Wie viel ist es wert?

Du kannst diese Fähigkeit nur 1× pro Objekt einsetzen.

* Handel mit Antiquitäten

Wenn du nach einem alten, von Menschenhand gefertigten Gegenstand suchst, kannst du 1× pro Spielsitzung eine Information erhalten oder über eine dir bekannte NF auf die richtige Spur gebracht werden. Erzähle der SL, wie du an die Information gekommen bist oder woher du die NF kennst.

Berufsspielzüge

Antiquitätenladen

Du besitzt und führst einen kleinen Antiquitätenladen, den du vor Jahren gekauft oder geerbt hast. Viele der Objekte in den Regalen stammen noch aus der Zeit vor deiner Übernahme – ab und zu entdeckst du Dinge, von denen du selbst gar nicht wusstest, dass du sie besitzt.

Wenn du **dein Geschäft durchsuchst**, kannst du 1× pro Spielsitzung einen nützlichen Gegenstand in den Regalen finden. Die SL entscheidet, was es für ein Gegenstand ist, aber du kannst ihr natürlich sagen, wonach du suchst.

Spürsinn für Sammlungen

Wenn du in einem Gespräch über einen alten, von Menschenhand gefertigten Gegenstand Wahrheiterkennst, kannst du statt auf Empathie auf Intelligenz würfeln. Bei einer 7–9 darfst du 2 Fragen statt 1 stellen.

Gefährliche Bücher

Deine Expertise besteht darin, alte okkulte Werke pfleglich zu behandeln und sie zu studieren. Wenn du ein *furchteinflößendes* oder gefährliches Buch studierst, erhältst du immer wenigstens eine Information, unabhängig vom Würfelergebnis eines Spielzuges.

Schrecken der Vergangenheit

Aus deinen Studien kennst du einige furchtbare Ereignisse in der Geschichte der Menschheit. Wenn du eine Geistesstörung erleidest, weil du mit einem in ferner Vergangenheit stattgefundenen Schrecken konfrontiert wirst, kannst du den Grad der Störung um 1 reduzieren. Erkläre, wieso dich die Situation weniger ängstigt als andere.

Alte Geschichten

Wenn du **etwas über einen alten, von Menschenhand gefertigten Gegenstand** hörst, wird dir die SL 1 × pro Spielsitzung eine Geschichte erzählen, die dir dazu in den Sinn kommt. Erkläre der SL, woher du die Geschichte kennst.

Alte Waffe

Du besitzt eine alte Waffe, die besondere Kräfte hat. Wenn du **diesen Spielzug auswählst**, beschreibe die Waffe, was sie tut und wie du zu ihr gekommen bist. Einige Vorschläge für besondere Kräfte sind zum Beispiel:

- Du kannst sie immer wiederfinden, nachdem du sie geworfen hast.
- i Sie kann bestimmte Wesen verletzen, die eigentlich immun gegenüber Waffengewalt sind.
- Man braucht sie für ein uraltes Beschwörungsritual.
- Sie verströmt ein unheimliches blaues Leuchten, wenn sie mit Blut benetzt wird.