

INTELLIGENZ ist ein wichtiges Attribut für dich.

Detail: Fes, Glasauge, feine Handschuhe, verzierter Gehstock

- ✱ 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.

Ich muss _____ helfen, die Vergangenheit wertzuschätzen.
 _____ besitzt etwas, das ich meiner Sammlung hinzufügen will.
 _____ hat mich gerettet und ich stehe in seiner/ihrer Schuld.

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

IN EM WI GE ST

Kreuze an: 2+IN

☐ Vergrößerungsglas
☐ Nachschlagewerke zu Antiquitäten und Geschichte (5 Anwendungen)
☐ Wähle 1 Antiquität: Schmuckstück, Kamm, Taschenuhr (jeweils Wert 5)
☐ _____
☐ _____
☐ _____

leicht

mittel

schwer

kritisch

leicht

mittel

schwer

kritisch

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

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 Wahrheit erkennst**, 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.
- ✎ 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.