

Du brauchst Hilfe

Du erkennst, dass du jemandes Hilfe brauchst, um bei dem, was du tun willst, Erfolg zu haben.

Nein, aber...

Das, was du vorhast, gelingt nicht, aber die Konsequenzen sind nicht katastrophal.

Nein, aber...

Das, was du tun wolltest, schlägt fehl. Aber etwas anderes, das damit nichts zu tun hatte, bringt dir einen Vorteil.

Der Konflikt eskaliert

Auf irgendeine Weise verschärft sich der Konflikt, wird das Problem komplizierter oder der Einsatz erhöht.

Nein, und...

Das, was du tun wolltest, schlägt fehl, und es geht zusätzlich noch etwas anderes schief.

Ja, aber...

Dir gelingt das, was du tun wolltest, aber nicht vollständig. Ein kleines Detail klappt nicht nach Plan.

Ja, aber...

Dir gelingt das, was du tun wolltest. Aber etwas anderes, das damit nicht direkt etwas zu tun hat, geht schief: entweder für dich oder für jemanden, der dir etwas bedeutet.

Ja, und...

Dir gelingt das, was du tun wolltest, und du erreichst sogar noch mehr, als du erwartet hattest. Vielleicht (aber das muss nicht sein) ist es sogar etwas zu viel.

Ja, aber...

Das, was du vorhast, kann gelingen, aber nur, wenn du ein Opfer dafür bringst.

Ja, aber...

Dir gelingt das, was du tun wolltest, aber es hat ganz unerwartete Konsequenzen.

Zurückspulen

Die Zeit wird um einige Sekunden zurückgespult, und das, was passiert ist, ehe die Karte gezogen wurde, ist nicht geschehen. Stattdessen tritt jetzt das genaue Gegenteil davon ein. Du darfst beschreiben, was genau umgekehrt worden ist.

Vorspulen

Ihr macht einen Sprung drei Stunden in die Zukunft. Du darfst beschreiben, in welcher Situation du und die anderen Mitglieder der Gruppe sich befinden, aber du darfst nicht bestimmen, was in der Zwischenzeit passiert ist. Das definiert ihr gemeinsam, in einer Unterhaltung zwischen den Charakteren.

Der Statist

Du beschreibst eine Person, die sich im Umfeld der Szene aufhält. Dieser NSC kann der Gruppe entweder helfen oder sie behindern, kann Freund oder Feind sein.

Rückblende

Ihr spielt jetzt eine Szene, die sich in der Vergangenheit ereignet hat und die mit den derzeitigen Geschehnissen irgendwie in Verbindung steht. Du gibst die Szene vor und verteilst für diese Szene NSCs an die Spieler.

Deine Vergangenheit holt dich ein!

Etwas, das dein Charakter in der Vergangenheit getan hat, hat Auswirkungen auf das Hier und Jetzt. Du darfst dem Spielleiter sagen, wie du diese Karte interpretieren würdest und um was es sich deiner Meinung nach dabei gehandelt haben könnte.

Amor Victor

Die Macht der Liebe beeinflusst die Situation auf irgendeine Weise. In welcher Art das passiert, beschreibst du.

Stimmungs- umschwung

Die Laune aller Beteiligten in dieser Szene schlägt plötzlich ins genaue Gegenteil um. Der Rest der Szene wird in dieser neuen Stimmung ausgespielt.

Maskenball!

Für den Rest dieser Szene tauschen alle Spieler die Rollen: Alle Charaktere werden um eins nach rechts verschoben.

Zwei Neuigkeiten

Die Charaktere erfahren eine gute und eine schlechte Neuigkeit. Zuerst legt der Spieler, der die Karte gezogen hat, die schlechte Neuigkeit fest, dann bestimmt der Spielleiter die gute Nachricht.

Was habe ich denn da in der Tasche?

Dein Charakter findet etwas Nützliches in einer seiner Taschen.
Was es wohl sein mag?

Nemesis!

Diese Karte aktiviert deine Nemesis. Auf irgendeine Art und Weise beeinflusst dein Erzfeind die Handlung. Wie genau, das darfst du bestimmen. Du hast gar keinen Erzfeind, sagst du? Jetzt hast du einen.

Der Traum

Du erwachst aus einem Traum. Was hast du geträumt? Was bedeutet das? Und ist die zuvor gespielte Szene somit überhaupt passiert, oder war sie nur eine Einbildung?

Die Wirklichkeit teilt sich

Die Realität verzerrt sich um dich her, und du durchlebst mehrere Zeitlinien gleichzeitig. Was genau, beschreiben deine Mitspieler reihum. Sobald die Kräfte der Natur sich wieder etwas gesammelt haben, kommt alles wieder zusammen, und nur eine der erlebten Wirklichkeiten ist tatsächlich geschehen. Du suchst aus, welche.

Der Wind dreht sich

Die Temperatur, Gerüche oder Geräusche verändern sich. Jeder Spieler beschreibt eine Sache, die sich ändert. Wenn jemand, der sich gerade in der Nähe befindet, genau in diesem Moment das Gesicht verzieht, wird er zu einer Zerrfratze. (Zerrfratzen sind auf Seite 33 des Buches beschrieben.)

Ein neuer Anfang?

Eine unvorhergesehene Gelegenheit tut sich auf.

Häuserkrebs

Auf irgendeine Weise beeinflusst Häuserkrebs die Umgebung, in der die Szene sich abspielt. Wie genau? (Häuserkrebs ist auf Seite 36 des Buches beschrieben.)

Charakterfehler

Der letzte NSC, den ihr getroffen habt, ganz egal, wer das war, hat ein dunkles Geheimnis, eine Schwachstelle oder eine negative Eigenschaft. Dein Charakter weiß nicht unbedingt, um was es sich dabei handelt, aber du, der Spieler, darfst festlegen, was es ist.

Die Gerechtigkeit

In dieser Szene wird Gerechtigkeit geübt.
Wie, warum und für (oder gegen) wen?

Gerüchteküche

Ein Gerücht breitet sich aus. Flüstere dem Spieler zu deiner Linken ein Gerücht zu, das mit der gespielten Szene zusammenhängt. Das Gerücht geht von Spieler zu Spieler und wird mit jeder Weitergabe verändert und übertrieben. Wenn das Gerücht wieder bei dir ankommt, ist es zur Wahrheit geworden.

Der Schatten

Die Zeit wird angehalten, und du hast ein Gespräch mit deinem eigenen Schatten. Der Schatten hat dieselben Eigenschaften wie dein eigentlicher Charakter und kann überdies Orte betreten, wo du selbst es nicht kannst. Wirst du deinen Schatten um Rat oder Hilfe bitten? Der Spieler, der dir am ähnlichsten sieht, spielt deinen Schatten.

Der Narr

Für den Rest der Szene trifft dein Charakter schlechte Entscheidungen und macht dumme Fehler. Du solltest deinem Charakterkonzept aber treu bleiben, seine Persönlichkeit ändert sich hierdurch nicht.

Lass es raus

Deine Gefühle überwältigen dich. Welche?

Der Tod

In dieser Szene geht etwas zuende und etwas Neues nimmt seinen Anfang. Was ist es, und wie geschieht das?

Übermensch

Die größte Stärke deines Charakters erweist sich in dieser Situation als immens hilfreich. Beschreibe wie.

Mehr Drama

Die aktuelle Situation gewährt deinem Charakter dauerhaft eine neue dramatische Eigenschaft.

Ganz allein auf weiter Flur

Dein Charakter ist plötzlich von den anderen abgeschnitten. Wie ist das geschehen?

Innerer Monolog

In dieser Szene darfst du jederzeit jemanden aussuchen (egal ob Charakter oder NSC), dessen Spieler aufstehen und einen kurzen inneren Monolog halten muss (also laut für alle sagen, was der Charakter in dem Moment denkt und fühlt).

Im Spiegel, im Traum

Diese Szene spielt sich im Spiegeluniversum (der „B-Seite“) von Itras By ab, wo alles genau entgegengesetzt ist. Welche Auswirkungen hat das auf die Charaktere auf der „A-Seite“ des Universums?

