

SPIELESUCHERIN

Ich bin die weiseste Spielesucherin der Aquila. Ich werde alles tun, um die besten Rollen- und Brettspiele zu entdecken und sie anderen zugänglich zu machen. Auf meinen Reisen habe ich mir die Meisterschaft in meinem Fachgebiet angeeignet, um dieses Ziel zu erreichen. Die Rollenspielgruppen, denen ich angehöre, sind weit verstreut, aber immer dafür zu haben, fremde Welten zu entdecken, unbekannte Systeme und neue Geschichten zu erleben.



Name: _____

Beiname: Segelflug, Rundschwinge, Kurzschnabel, Gewittergreif, Winterdaune, Weitsegler, Schimmerfeder

Position

Wähle zu Spielbeginn deine Position.

___ <i>Spielleiterin</i>		
___ <i>Aeronautin</i>	___ <i>Kapitänin</i>	___ <i>Waffenmeisterin</i>
___ <i>Quartiermeisterin</i>	___ <i>Schiffszimmererin</i>	___ <i>Seelsorgerin</i>
___ <i>Smutje</i>	___ <i>Wundärztin/Wundarzt</i>	

Attribute

Schau dir die Spielzüge genau an und verteile dann die Werte je nach vereinbartem Machtlevel Haudegen, Himmelsstürmerinnen oder Legenden auf deine Attribute. RAFFINESSE ist dein wohl wichtigstes Attribut.

AUSGUCK 2, **RAFFINESSE** 3, BRUTALITÄT -1, LAVIEREN 0, PARLEY 1

Antrieb und Anker

Ich suche **Spiele**, um spannende Geschichten zu erzählen und fürs gesellige Zusammensein mit meinen Freundinnen.

Ich habe “Freundinnen”, die mit mir spielen wollen, aber statt mir einfach ein Geschenk zu kredenzen, seltsame Aufgaben stellen.

Spielzüge:

Suche nach dem GESCHENK (Story-Spielzug): Immer wenn du nach Indizien suchst, um herauszufinden, was du bekommst, würfel 2W6 +RAFFINESSE.

Bei einem vollen Erfolg (10+) findest du einen Hinweis, was es sein könnte. Wähle, um was es sich handelt:

- ❖ Einen Tipp deiner Hinweisgeberinnen.
- ❖ Wieviele Seiten?
- ❖ Welches Genre?
- ❖ Wann erschienen?
- ❖ Wo erschienen?
- ❖ Welches Format?
- ❖ Welche Autorin?

Bei einem Teilerfolg (7-9) wählst du ebenfalls, worum es sich handelt, aber beschwörst auch eine Gefahr herauf oder begegnest Komplikationen. Wähle:

- ❖ Deine Hinweisgeber sprechen in Reimen.
- ❖ Deine Hinweisgeber singen den Hinweis.
- ❖ Deine Hinweisgeber sprechen in Rätseln.
- ❖ Du musst eine Aufgabe erfüllen.

Sobald du glaubst, das Geschenk erraten zu können, rate. Wenn du falsch liegst, erhältst du eine schwierige Aufgabe und kannst erneut nach Hinweisen suchen.

Wahl der Waffen: Du kannst beim Spielzug “Suche nach dem Geschenk” alternativ andere Attribute einsetzen: Wenn du deine eigenen Sinne nutzt, würfel + AUSGUCK, wenn du geschickt oder schnell vorgehst, würfel +LAVIEREN, wenn du deine Hinweisgeberinnen überredest, würfel +PARLAY und wenn du Gewalt anwendest, bist du eine schlechte Rollenspielerin und würfelst +BRUTALITÄT

ERFAHRUNG

___ Du erhältst jedes Mal ERFAHRUNG, wenn du bei einer Probe 6 oder weniger würfelst. Wenn du 5 Erfahrung gesammelt hast, erhältst du automatisch das Geschenk, musst aber mindestens ___ mal das Spiel leiten.

Diese Seite ist nur für die schenkenden Hinweisgeberinnen gedacht.

Dieses Spielbuch verwendet das generische Femininum, kann aber von allen Menschen verwendet werden.

Ladet euch das Spielbuch gerne herunter und ändert es für eure Zwecke. Druckt es aus und nutzt es als Geschenkgutschein für die coole Person, die es verdient hat.

Hier geht es zur Shop-Seite bei System Matters, wo ihr “Gegen alle Stürme - Luftschiffpunk” und viele andere tolle Spiele kaufen kannst.

<https://www.system-matters.de/shop/gegen-alle-stuerme/>