Spieler:

Name: Connor Hopkirk

Haus: Hufflepuff

Alter: 13 Klasse: 3 Eltern: Z/M

Schicksal

Erholungsrate: 3

aktuell

Aspekte

Konzept: Kombinierer der Bande

Dilemma: Meinen Freunden kann ich nichts abschlagen.

Professor Chamberlain steht mir näher als meine Eltern.

Stress und Konsequenzen

1	2	3

2	
4	
6	

Flink	+0
Kraftvoll	+0
Scharfsinnig	+1
Sorgfältig	+2
Tollkühn	+1
Tückisch	-1

Stunts

Das Muster erkennen: Weil ich stets auf das große Ganze achte, bekomme ich einen Bonus von +2, wenn ich einen Aspekt hinter dem aktuellen Fall entdecken möchte, und dabei sorgfältig einen Vorteil erschaffe.

Spieler:

Name: Garrick Lewis

Haus: Slytherin

Alter: 14 Klasse: 3 Eltern: M/H

Schicksal

Erholungsrate: 3

aktuell

Aspekte

Konzept: Slytherin und Silberzunge

Dilemma: Immer bereit für die Gerechtigkeit

Herkunft kann man sich nicht aussuchen.

Stress und Konsequenzen

1	2	3

2

4

6

Flink	+1
Kraftvoll	-1
Scharfsinnig	+1
Sorgfältig	+0
Tollkühn	+0
Tückisch	+2

Stunts

So weich wurdest du noch nie geklopft.: Weil ich gut reden und meine wahre Absicht gut verschleiern kann, bekomme ich einen Bonus von +2, wenn ich jemanden aushorche oder verhöre und dabei tückisch einen Vorteil erschaffe.

Spieler:

Name: Helena Lupin

Haus: Slytherin

Alter: 13 Klasse: 3 Eltern: Z/H

Schicksal

Erholungsrate: 3

aktuell

Aspekte

Konzept: Ich finde jede Spur!

Dilemma: Will sich ständig beweisen.

Genial mit dem Kessel, schwach mit dem Stab

Stress und Konsequenzen

1	2	3

2	
4	
6	

Flink	+0
Kraftvoll	-1
Scharfsinnig	+0
Sorgfältig	+2
Tollkühn	+1
Tückisch	+1

Stunts

Immer einen Trank dabei: Weil ich ständig neue Tränke braue und oft in meiner Tasche herumtrage, kann ich einmal pro Sitzung ein Problem mit einem Trank lösen, den ich zufällig dabei habe.

Spieler:

Name: Molly Williams

Haus: Ravenclaw

Alter: 14 Klasse: 3 Eltern: M(†)/M(†)

Schicksal

Erholungsrate: 3

aktuell

Aspekte

Konzept: Technikerin und Expertin für Legenden

Dilemma: Jedes Vergehen muss geahndet werden!

Bin ich eigentlich lesbisch?

Stress und Konsequenzen

1	2	3

2

4

6

Flink	+1
Kraftvoll	+0
Scharfsinnig	+2
Sorgfältig	+1
Tollkühn	+0
Tückisch	-1

Stunts

Da in diesem Märchen…: Weil ich tausende Geschichten kenne, kann ich einmal pro Spielsitzung von der Spielleitung einen korrekten Hinweis einfordern, weil mich die Situation an etwas erinnert, was ich mal gelesen habe.

Spieler:

Name: Taurus Burbage

Haus: Gryffindor

Alter: 13 Klasse: 3 Eltern: Z/H

Schicksal

Erholungsrate: 3

aktuell

Aspekte

Konzept: kämpferischer Gryffindor

Dilemma: Erwachsenen kann man nicht trauen.

Geschwister sind Fluch und Segen.

Stress und Konsequenzen

1	2	3

2	
4	
6	

Flink	+1
Kraftvoll	+2
Scharfsinnig	+0
Sorgfältig	-1
Tollkühn	+1
Tückisch	+0

Stunts

Angriff ist die beste Verteidigung.: Weil ich kampferprobt bin, bekomme ich einen Bonus von +2, wenn ich jemanden attackiere, um jemand anders zu verteidigen, und dabei kraftvoll angreife.