

Gero von Grona

geboren am 13. Juli 1024 (Todesstag von Heinrich II.) in der Pfalz Grona als unehelicher Sohn der Dienstmagd Hiltigart, aufgewachsen im Dorf Grona

Personen

Hiltigart meine Mutter

Mathilde die Tochter des Vogts, mein heimlicher Schwarm

~~Bruder Thietmar~~ der Mönch der mich Schreiben lehrte

Kuno der Vogt

Meles von Bari der Vampir der mich verfluchte

Fähigkeiten

Lesen und Schreiben

Singen

Keltern

Blutdurst

Mittel

Mönchskutte

Stundenbuch

Amulett mit Mathildes Bildnis

Zeichen

mein Hinterkopf ist zerschmettert

ein sichtbares Zeichen meines untoten Daseins

Erinnerungen

5 Erinnerungen, je 3 Erfahrungen <Ereignis – Wirkung auf mich>

- ◆ ich bin Gero, unehelicher Sohn von hiltigart, einer Magd, geboren zu Grona im Jahre des herrn 1024
 - ◆ Bruder Thietmar lehrt mich lesen und schreiben
 - ◆ ich habe Bruder Thietmar getrunken und geessen – es ekelt mich
 - ◆
- ◆ ich habe mich in Mathilde, die Tochter des Vogt verliebt
 - ◆ ich habe ein Amulett mit ihrem Bildnis gestohlen – ich schäme mich
 - ◆
 - ◆
- ◆ ich singe bei der Messe in vorderster Reihe – es macht mir freude
 - ◆ ich beichte meine Eitelkeit
 - ◆
 - ◆
- ◆ ich arbeite in der Kelterei und im Garten – ich erfreue mich am Grün
 - ◆ Wein und kräuter erleichtern meinen Schlaf
 - ◆
 - ◆
- ◆ ich sehe wie Meles von Bari Mathilde bedrängte und will sie verteidigen – er zerschmettert meinen hinterkopf aber ich sterbe nicht
 - ◆ ich muß einen hut tragen um meinen hinterkopf zu verbergen
 - ◆
 - ◆

Chronik

je 4 Erinnerungen

Meine Geschichte

- 1 Ich habe heute Bruder Thietmar ausgetrunken und einen Schenkel verspeist. Der Blutdurst hat mich plötzlich übermannt. Die Überreste habe ich im Kräutergarten vergraben. Es ekelt mich vor mir selbst, aber die schlanke Gestalt und weiße Haut und des Vogtes Kuno sehen mir köstlich aus.

Erschaffung

- ◆ du bist ein Sterblicher in der fernen Vergangenheit – beschreibe ihn als eine Erfahrung in deiner ersten Erinnerung
- ◆ beschreibe drei **Sterbliche** die dir nahe stehen
- ◆ beschreibe drei Fähigkeiten die dich auszeichnen
- ◆ beschreibe drei Mittel in deinem Besitz
- ◆ beschreibe drei weitere Erfahrungen in separaten Erinnerungen, sie sollten sich auf die Personen, Mittel und Fähigkeiten beziehen
- ◆ beschreibe den **Vampir** der dich verflucht hat, die Erfahrung und Erinnerung wie es geschehen ist und das Zeichen, das er dir gegeben hat
- ◆ du solltest jetzt 3 Fähigkeiten, 3 Mittel, 3 Sterbliche, 1 Unsterblichen, 1 Zeichen und je eine Erfahrung in allen 5 Erinnerungen haben

Regeln

- würfle $w_{10} = w_6$ und gehe entsprechend zur nächsten Aufforderung, bei 0 wiederhole die letzte
- kommst du zum wiederholten Male auf eine Aufforderung, benutze den nächsten Abschnitt, wenn keine weiteren Abschnitte vorhanden sind, gehe eine Aufforderung weiter
- immer wenn du eine Aufforderung beantwortest, erzeuge eine Erfahrung und füge sie einer Erinnerung hinzu
- wenn du eine Fähigkeit benutzt, markiere sie
- wenn du eine Fähigkeit benutzen sollst, aber keine unmarkierte hast, verliere ein Mittel – etwas Schlimmes passiert
- wenn du ein Mittel verlieren sollst, aber keins hast, benutze eine Fähigkeit – etwas Schlimmes passiert
- wenn du keine unbenutzten Fähigkeiten und keine Mittel mehr hast ist es dein Ende
- schreibe für jede Aufforderung einen Abschnitt in deine Geschichte
- versuche den Fluß der Zeit mitzuhalten, die ersten sechs oder sieben Aufforderungen leben deine vertrauten Sterblichen noch