

SL-MERKBLATT

Prinzipien der SL: Beginne und ende mit der Handlung – Arbeitet immer mit den Spielenden zusammen, vor allem bei Konflikten – Füllt die Welt mit Leben, Ideen und Gefahren – Stelle Fragen und bauet die Antworten ein – Mache jeden Würfelwurf bedeutsam – Spiele, um herauszufinden, was passiert – Klammere dich nicht zu sehr an die Geschichte

Tipps für die SL: Erwecke Neugier in der Spielrunde – Erwirb das Vertrauen der Spielenden – Treibe die Geschichte voran – bringe zur Action – Hilf den Spielenden, die Regeln anzuwenden – Unterhalte dich mit ihnen über das Spiel – Schildere den Spielenden, was für ihre Charaktere offensichtlich ist – Baut die Welt auf Motiven auf – Erwecke die Regeln zum Leben – Modifizierte, statt zurückzuweisen – Arbeitet mit Momenten und Montagen

AKTIONSWÜRFE

Verlange einen Aktionswurf, wenn ein Charakter sich an einer Handlung versucht, deren Ergebnis in Frage steht und bei der ein Erfolg oder Misserfolg die Geschichte interessanter machen.

1. Lege das Charakterattribut fest.
2. Bestimme den Schwierigkeitsgrad.
3. Kläre mit der würfelnden Person, was bei dem Wurf auf dem Spiel steht.
4. Vergib gegebenenfalls einen Vor- oder Nachteil.
5. Bitte die würfelnde Person, die Dualwürfel zu werfen.
6. Löse die Situation basierend auf dem Würfelergebnis auf.

ERGEBNISSE VON AKTIONSWÜRFEN

- **Kritischer Erfolg:** Der Charakter bekommt, was er wollte, und noch ein bisschen mehr. Er erhält 1 Hoffnung und darf 1 Stress löschen.
- **Erfolg mit Hoffnung:** Der Charakter bekommt, was er wollte, und erhält 1 Hoffnung.
- **Erfolg mit Furcht:** Der Charakter bekommt, was er wollte, aber es hat Konsequenzen. Du erhältst 1 Furcht.
- **Misserfolg mit Hoffnung:** Der Charakter bekommt wahrscheinlich nicht, was er wollte, und es gibt Konsequenzen, aber er erhält 1 Hoffnung.
- **Misserfolg mit Furcht:** Der Charakter bekommt nicht, was er wollte, und die Situation verschlechtert sich. Du erhältst 1 Furcht.

CHARAKTERATTRIBUTE

• AGILITÄT

Sprinten, Springen, Manövrieren

• STÄRKE

Heben, Schlagen, Festhalten

• GESCHICK

Handhaben, Verbergen, Basteln

• INSTINKT

Wahrnehmen, Spüren, Navigieren

• PRÄSENZ

Überzeugen, Darbieten, Täuschen

• WISSEN

Erinnern, Analysieren, Verstehen

SCHWIERIGKEITSGRAD

5	10	15	20	25	30
SEHR LEICHT	LEICHT	DURCH-SCHNITTLLICH	SCHWER	SEHR SCHWER	FAST UNMÖGLICH

HOFFNUNG & FURCHT

Bei einem Ergebnis mit Hoffnung erhält die würfelnde Person 1 Hoffnung. Sie kann Hoffnung einsetzen, um:

- einen verbündeten Charakter zu Unterstützen.
- eine Erfahrung einzusetzen.
- einen Teamwurf einzuleiten.
- eine Hoffnungsfähigkeit zu aktivieren.

Bei einem Ergebnis mit Furcht erhältst du 1 Furcht.

Du kannst Furcht einsetzen, um:

- die Spielenden zu unterbrechen, um einen Zug zu machen.
- einen zusätzlichen Spielleitungszug zu machen.
- im Kampf eine zusätzliche gegnerische Partei in den Fokus zu rücken.
- die Furchtfähigkeit eines gegnerischen Charakters einzusetzen.
- die Furchtfähigkeit eines Schauplatzes einzusetzen.
- die Erfahrung eines gegnerischen Charakters zu einem Wurf hinzuzuaddieren.

EINEN GEGNERISCHEN CHARAKTER IN DEN FOKUS RÜCKEN

Wenn du einen gegnerischen Charakter in den Fokus rückst, kann dieser:

- sich innerhalb kurzer Distanz bewegen und einen Angriff mit seiner Waffe durchführen.
- sich innerhalb kurzer Distanz bewegen und eine gegnerische Aktion durchführen.
- einen vorübergehenden Zustand oder Effekt verlieren.
- sich auf eine beliebige andere Position auf dem Schlachtfeld bewegen.

SL-ZÜGE

Führe einen SL-Zug aus, wenn die Spielenden:

- bei einem Aktionswurf mit Furcht würfeln.
- bei einem Aktionswurf scheitern.
- etwas tun, das zwangsläufig Konsequenzen haben muss.
- dir eine Gelegenheit geben, die du dir nicht entgehen lassen kannst.
- von dir einen Hinweis erwarten, was als Nächstes geschieht.

BEISPIELE FÜR SL-ZÜGE

• Zeige, wie die Welt reagiert.

„Der Tritt zertrümmt die Tür. Licht strömt aus der Kaserne herein, während ein halbes Dutzend verschlafener Soldat*innen benommen aufsteht und sich besorgt umsieht.“

• Mache einen Zug, den die Charaktere nicht sehen können.

„Ihr bereitet euch auf den Alarm vor... doch die Tür öffnet sich mit einem Klicken und alles scheint nach Plan zu laufen... vorerst.“

• Schildere den Kollateralschaden.

„Der Minotauren-Zerstörer stürmt auf die Straße, zerschmettert einen Gemüsewagen, lässt Kohlköpfe durch die Luft fliegen und schleudert den Händler gegen die Wand.“

• Lass einen NSC in Übereinstimmung mit seinem Ziel handeln.

„Die Zackenklingen-Bandit*in schneidet die Geldbörse von der Hüfte des Händlers los und versucht, zu fliehen.“

• Lösche einen vorübergehenden Zustand oder Effekt.

„Die Wache zerschneidet die Ranken, die sie an Ort und Stelle fesseln. Sie sieht sich um, erblickt ihr nächstes Ziel und hebt ihr Schwert.“

• Verändere die Umgebung.

„Sobald ihr sie überquert habt, reißt die alte Seilbrücke ein – nun gibt es keinen Weg mehr zurück.“

• Stelle einen gegnerischen Charakter ins Rampenlicht.

„Das zerfallene Skelett taumelt auf dich zu, um dich anzugreifen. Und auch die beiden Skelette links und rechts daneben richten ihre Aufmerksamkeit auf dich.“

• Bringe eine wichtige Person oder einen wichtigen Gegenstand in deine Gewalt.

„Der Dieb schlüpft an dir vorbei und springt auf den Wagen. Er schnappt sich die Götzenfigur, die auf dem Sitz liegt, und steckt sie in seinen Beutel.“

• Verwende die Vorgeschichte eines Spielcharakters gegen ihn.

„Deine Lehrperson seufzt und zückt die Klinge. Ich wünschte, es wäre nie so weit gekommen, Kind. Aber du verstehst immer noch nicht, welche Opfer nötig sind, um Frieden zu wahren.“

• Beseitige eine günstige Gelegenheit permanent.

„Die Tür fällt zu – ihr seid nun vom Tresorraum abgeschnitten, während der Tempel immer noch in sich zusammenfällt. Wenn ihr das überleben wollt, müsst ihr einen anderen Ausweg finden.“

CHARAKTERERSCHAFFUNG



1 WÄHLE EINE KLASSE

Deine Klasse steht für die Art von Charakter, die du spielen wirst. Sie gewährt dir bestimmte Fähigkeiten und Zauber, die du im Spiel verwenden kannst. Nimm dir den Charakterbogen der entsprechenden Klasse. Jede Klasse hat verschiedene Subklassen, durch die du den Fokus deines Charakters auswählen kannst. Nimm die Basis-Karte für deine gewählte Subklasse.

2 WÄHLE EINE HERKUNFT

Die Herkunft deines Charakters setzt sich aus seiner Abstammung und seiner Gemeinschaft zusammen, für die du je eine Karte bekommst. Diese Karten legen die äußere Erscheinung und das Umfeld fest, in dem der Charakter aufgewachsen ist.

3 WEISE DIE CHARAKTERATTRIBUTE ZU

Verteile die Werte -1, 0, 0, +1, +1, +2 auf deine Charakterattribute. Wenn du würfelst, fügst du dem Würfelergebnis den Wert des entsprechenden Attributs hinzu.

4 NOTIERE WEITERE CHARAKTERWERTE

Notiere dir als nächstes deinen Startwert in Ausweichen. Außerdem erhältst du zum Spielstart 2 Hoffnung.



5 WÄHLE DEINE STARTAUSRÜSTUNG

Wähle die Waffen, die du zum Spielstart führen willst und notiere ihre Werte in den entsprechenden Feldern bei „Aktive Waffen“.

Wähle als nächstes eine der verfügbaren Optionen für die Start-Rüstung aus und notiere ihre Werte in den entsprechenden Feldern. Deine Rüstung hat eigene Schwellenwerte und einen Basis-Rüstungswert. Notiere dir diese Infos neben deiner Wahl bei „Aktive Rüstung“. Füge deinen Schadensschwellen deine Stufe hinzu und notiere diese Zahlen bei „Schaden & Gesundheit“. Notiere außerdem den Basis-Rüstungswert zuzüglich aller Modifikatoren durch Fähigkeiten und Merkmale in dem großen Schild mit der Beschriftung „Rüstung“ oben auf dem Charakterbogen.

Das Start-Inventar für deine Klasse kannst du deinem Charakter-Merkblatt entnehmen. Notiere diese Gegenstände bei „Inventar“ auf deinem Charakterbogen.

6 ERSCHAFFE DEINEN HINTERGRUND

Entscheide dich für Beschreibungen aus den vorgegebenen Optionen auf deinem Charakter-Merkblatt (oder schreibe deine eigenen). Dies wird dir dabei helfen, das Aussehen und die Persönlichkeit deines Charakters auszubauen.

Nutze dann die Hintergrundfragen auf deinem Charakter-Merkblatt als Startpunkt für die Geschichte deines Charakters (oder denke dir eigene Fragen aus).

Zuletzt musst du deinem Charakter noch einen Namen geben und entscheiden, welche Pronomen er verwendet.

7 ERSCHAFFE DEINE ERFAHRUNGEN

Nutze alles, was du bisher für deinen Charakter festgelegt hast, um seine zwei Start-Erfahrungen zu bestimmen. Dabei handelt es sich um Kurzbeschreibungen (ein oder wenige Worte oder eine Phrase), die darstellen, was der Charakter bisher gelernt oder von seiner Reise mitgenommen hat. Du erhältst für beide Erfahrungen einen Bonus von jeweils +2.

8 WÄHLE DEINE DOMÄENENKARTEN

Jede Klasse besteht aus zwei unterschiedlichen Domänen, die unter dem Namen der Klasse auf dem Charakterbogen stehen. Wähle insgesamt zwei Karten aus den Karten der Stufe 1 dieser beiden Domänen aus. Es ist möglich, dass sich dein Kartendeck mit denen der anderen Spielenden überschneidet. Wenn das der Fall ist, sprich mit ihnen darüber, welche Karten sie interessieren würden.

9 STELLE BEZIEHUNGEN HER

Stelle der Spielrunde beliebig viele der Beziehungsfragen auf deinem Charakter-Merkblatt (oder denke dir eigene Fragen aus). Nutzt die Gelegenheit, um auch darüber zu sprechen, wie sich eure Charaktere getroffen haben, was sie zusammengebracht hat und wieso sie sich entschieden haben, gemeinsam als Gruppe zu reisen.



VORNAMEN

Alucard, Ambrosius, Asha, Bellamy, Calder, Chartreuse, Clover, Dahlia, Darrius, Dikon, Elowen, Emrys, Fabula, Fiorella, Flynn, Gatlin, Gerard, Hadron, Harlow, Indigo, Isla, Jade, Kai, Kalypso, Kismet, Leo, Mika, Mona, Nyx, Orna, Phaedra, Quill, Rani, Raphael, Reza, Roux, Safran, Sierra, Sky, Talon, Thea, Triton, Vala, Velo, Wisteria, Yanelle, Zahara

REGIONEN-NAMEN

Alvion, Berge der Schöpfung, Blütenäue, Branishar, Götterpass, Furchthalt, Ir'thandir, Kreuzbein, Melodie des Südens, Nocturn, Sonnen-Serpentine, Wächters Klamm, Wolkeninseln, Wegesend, Welkendes Tal, Wiederkehr, Xuria, Zerschmetterte Gipfel

NACHNAMEN

Abbott, Advani, Agoston, Bachheim, Baptiste, Belgard, Blühzeit, Covalt, Dennison, Dorn, Dreyer, Emrick, Folys, Frischfeld, Glücksfall, Grimm, Hain, Hirschwiese, Hochland, Ikeda, Janus, Jordan, Kaan, Knoth, Lagrange, Lockamy, Lyon, Marsch, Merrell, Novak, Oberhalt, Orwick, Rosenduft, Seengruft, Singflucht, Sonnauf, Sporn, Stang, Vasquez, Vers, Wacht, Werth, Yorck

ORTSNAMEN

Düsterweite, Erntemarsch, Feig, Feindesruh, Herzbruch, Hinkemär, Kahlfort, Krähennest, Kreutz, Narrengold, Neros Kompass, Tiefbrunn, Trennsgabe, Salut, Scheue Flut, Schwarze Weide, Stillesglanz, Tückenlacht, Wandelweg, Zur Goldenen Gans

ERFAHRUNGEN

Hintergründe wie:
Bodyguard, Trickbetrüger, Händlerin, Oberschicht, Pirat*in

Persönlichkeitsmerkmale wie:
Umgänglich, Einschüchternd, Diebisch, Überlebenskünstler*in

Spezialisierungen wie:
Heiler*in, Erfinder, Navigatorin, Haudrauf

Fähigkeiten wie:
Feilschen, Fingerfertigkeit, Reparieren, Spurenlesen

Phrasen wie:
Fang mich doch, Stellung halten, Naturfreund, Dies ist keine Verhandlung

SPIEL-MERKBLATT

AKTIONSWÜRFE

Beschreibe, was du tun willst und stelle gemeinsam mit der SL fest, ob ein Wurf nötig ist, um dein Ziel zu erreichen. Falls ja, ...

AGILITÄT +1, DIEB +2

Stelle fest, welche Modifikatoren anwendbar sind. Setze 1 Hoffnung ein, um eine Erfahrung hinzuzufügen.



Wirf die Dualwürfel und addiere deine Modifikatoren zum Ergebnis.

„21 MIT FURCHT!“

Sag der SL dein Ergebnis und auf welchem der Dualwürfel du das höhere Ergebnis erzielt hast.



KRITISCHER ERFOLG!

Wenn Hoffnungs- und Furchtwürfel dieselbe Zahl zeigen, hast du einen kritischen Erfolg erzielt.

ERGEBNISSE VON AKTIONSWÜRFEN

- Bei einem **kritischen Erfolg** bekommst du, was du wolltest und noch ein bisschen mehr. Du erhältst 1 Hoffnung und darfst 1 Stress löschen.
- Bei einem **Erfolg mit Hoffnung** gelingt dir die Aktion gut und du bekommst, was du wolltest. Du erhältst 1 Hoffnung.
- Bei einem **Erfolg mit Furcht** bekommst du, was du wolltest, aber es hat einen Preis oder Konsequenzen. Du könntest angegriffen werden, eingeschränkte Informationen erhalten, dich in Gefahr begeben oder eine andere Komplikation auslösen. Die SL erhält 1 Furcht.
- Bei einem **Misserfolg mit Hoffnung** laufen die Dinge nicht nach Plan. Du bekommst wahrscheinlich nicht, was du wolltest, und es gibt Konsequenzen, aber du erhältst 1 Hoffnung.
- Bei einem **Misserfolg mit Furcht** läuft es sehr schlecht. Du bekommst wahrscheinlich nicht, was du wolltest, und eine schwere Konsequenz oder Komplikation wird ausgelöst. Die SL erhält 1 Furcht.

SCHADENSWÜRFE

Nach einem erfolgreichen Angriffswurf darfst du eine Anzahl Schadenswürfel deiner Waffe werfen, die deiner Übung entspricht, und das Ergebnis zusammenzählen.

Wenn du bei einem Angriffswurf einen kritischen Erfolg würfelst, richtet der Angriff zusätzlichen Schaden an! Nimm den höchstmöglichen Wert deines Schadenswürfels und führe dann einen normalen Schadenswurf durch. Addiere den Maximalwert des Schadenswürfels zu deinem Wurfergebnis.

REAKTIONSWÜRFE

Reaktionswürfe funktionieren genauso wie Aktionswürfe, abgesehen davon, dass sie keine Hoffnung, Furcht oder zusätzliche SL-Züge auslösen.

RÜSTUNG EINSETZEN

Dein Rüstungswert zeigt an, wie viele Rüstungsfelder dir zur Verfügung stehen. Wenn du Schaden erleidest, darfst du 1 Rüstungsfeld markieren, um die Schwere des Schadens um 1 Schwelle zu senken. Pro Angriff darfst du nur 1 Rüstungsfeld markieren.

KURZÜBERSICHT

Vorteil: Füge deinem Wurf einen W6 als Vorteilswürfel hinzu.

Nachteil: Ziehe einen W6 als Nachteilswürfel von deinem Wurf ab.

Unterstützen: Setze 1 Hoffnung ein und würfle einen W6, um das Ergebnis dem Wurf eines verbündeten Charakters hinzuzufügen. Wenn der Charakter aus mehreren Quellen Vorteilswürfel erhält, darf er nur das höchste der zusätzlichen Würfelergebnisse zu seinem Wurf hinzuzählen.

Gruppenaktionen: Benennt eine Person, die die Aktion anführt. Alle anderen, die am Gruppenaktionswurf teilnehmen, führen einen Reaktionswurf mit dem Attribut durch, das die SL benennt (sie müssen nicht alle dasselbe Attribut verwenden). Die anführende Person führt dann einen Aktionswurf durch. Sie erhält pro erfolgreichem Reaktionswurf einen Bonus von +1 auf ihren Wurf; pro Misserfolg erhält sie einen Malus von -1.

Teamwürfe: Einmal pro Sitzung darf jede spielende Person 3 Hoffnung einsetzen, um einen Teamwurf mit einem weiteren SC einzuleiten. Beschreibt zu zweit, wie ihr eure Aktionen auf kreative und spannende Weise kombiniert. Ihr führt beide getrennt voneinander Aktionswürfe durch, doch bevor ihr das Ergebnis benennt, dürft ihr euch gemeinsam für eines der beiden Würfelergebnisse entscheiden, das für euch beide zählt. Bei einem Wurf mit Hoffnung erhaltet ihr beide 1 Hoffnung. Bei einem Wurf mit Furcht erhält die SL 1 Furcht pro Teilnehmer*in. Wenn ihr bei einem Team-Angriffswurf einen Erfolg erzielt, dürft ihr beide einen Schadenswurf durchführen und eure Ergebnisse für den Gesamtschaden zusammenzählen.

Verwundbar: Wenn eine Kreatur den Zustand *Verwundbar* hat, werden alle Würfe gegen diese Kreatur mit Vorteil gewürfelt.

Festgesetzt: Wenn eine Kreatur den Zustand *Festgesetzt* hat, kann sie sich nicht bewegen, aber sie kann auf ihrer aktuellen Position immer noch Aktionen durchführen.

Versteckt: Wenn du außerhalb des Sichtfeldes aller gegnerischen Kreaturen bist und diese nicht wissen, wo du dich befindest, erhältst du den Zustand *Versteckt*. Während du *Versteckt* bist, werden alle Würfe gegen dich mit Nachteil gewürfelt.

Direkter Schaden: Für diese Art von Schaden können keine Rüstungsfelder markiert werden, um den Schaden zu senken.

Stufe 1 ▶ Rang 1

Stufe 2-4 ▶ Rang 2

Stufe 5-7 ▶ Rang 3

Stufe 8-10 ▶ Rang 4

Auszeiten repräsentieren Momente der Ruhe während der meist gefährlichen Reise der Charaktere. Sie geben ihnen nicht nur die Möglichkeit, sich zu erholen und auf bevorstehende Herausforderungen vorzubereiten, sondern bieten auch Raum für ruhigere, vertrautere Momente. Die Charaktere haben Zeit, ihre Beziehungen untereinander aufzubauen und zu stärken.

AUSZEIT

KURZE RAST

Alle Spielenden dürfen beliebige Domänenkarten in ihrer Auslage gegen Karten aus ihrer Reserve tauschen und dann zwei der folgenden Züge auswählen (ihr dürft auch zweimal denselben Zug auswählen). Die SL erhält 1W4 Furcht.

• Wunden versorgen

Beschreibe, wie du dich schnell selbst verarztet und lösche eine Anzahl TP, die 1W4 + deinem Rang entspricht. Du kannst diesen Zug auch auf einen verbündeten Charakter anwenden.

• Stress löschen

Beschreibe, wie du Dampf ablässt oder dich entspannst und lösche eine Anzahl Stress, die 1W4 + deinem Rang entspricht.

• Rüstung reparieren

Beschreibe, wie du schnell deine Rüstung reparierst und lösche eine Anzahl Rüstungsfelder, die 1W4 + deinem Rang entspricht. Du kann diesen Zug auch auf einen verbündeten Charakter anwenden.

• Vorbereiten

Beschreibe, wie du dich auf die Weiterreise vorbereitest und erhalte 1 Hoffnung. Wenn du gemeinsam mit einem oder mehreren Mitgliedern der Gruppe Vorbereiten wählst, erhältst ihr je 2 Hoffnung.

LANGE RAST

Alle Spielenden dürfen beliebige Domänenkarten in ihrer Auslage gegen Karten aus ihrer Reserve tauschen und dann zwei der folgenden Züge auswählen (ihr dürft auch zweimal denselben Zug auswählen). Die SL erhält eine Anzahl Furcht, die 1W4 + der Anzahl der SC entspricht und sie darf einen Langzeit-Countdown voranschreiten lassen.

• Alle Wunden versorgen

Beschreibe, wie du dich selbst verarztet und lösche alle TP. Du kannst diesen Zug auch auf einen verbündeten Charakter anwenden.

• Gesamten Stress löschen

Beschreibe, wie du Dampf ablässt oder dich entspannst und lösche deinen gesamten Stress.

• Gesamte Rüstung reparieren

Beschreibe, wie du deine Rüstung in Ruhe reparierst und lösche alle Rüstungsfelder. Du kann diesen Zug auch auf einen verbündeten Charakter anwenden.

• Vorbereiten

Beschreibe, wie du dich auf den kommenden Tag vorbereitest und erhalte 1 Hoffnung. Wenn du gemeinsam mit einem oder mehreren Mitgliedern der Gruppe Vorbereiten wählst, erhältst ihr je 2 Hoffnung.

• An einem Projekt arbeiten

Beginne an einem Projekt zu arbeiten oder arbeite daran weiter. Die SL darf einen Wurf von dir verlangen, um festzustellen, wie weit der Fortschrittscountdown voranschreitet.

CHARAKTERBOGEN-BEIBLATT

Dieser Abschnitt gibt deine **Klasse** an. Jede Klasse besteht aus zwei **Domänen**. Die meisten deiner **Fähigkeiten und Zauber** wirst du aus diesen Domänen auswählen.

In diesem Abschnitt kannst du den **Namen**, die **Pronomen**, die **Herkunft** (zusammengesetzt aus deiner Gemeinschaft und Abstammung) sowie die **Subklasse** deines Charakters notieren. Im Feld rechts davon notierst du deine **Stufe**.

Ausweichen repräsentiert deine Fähigkeit, Angriffen zu entgehen. Die SL würfelt gegen diesen Wert, um zu bestimmen, ob ein Angriff dich trifft. Wenn du getroffen wirst, kannst du entscheiden, ein **Rüstungsfeld** zu markieren (das sind die kleinen leeren Schilde rechts vom großen „Rüstung“-Schild), um die Schwere des eingehenden Schadens um eine Schwelle zu verringern. Die Anzahl deiner verfügbaren Rüstungsfelder entspricht deinem **Rüstungswert** (der Zahl im großen „Rüstung“-Schild).

Dieses Feld enthält deine sechs **Charakter-Attribute**. Du wirst sie hauptsächlich als Modifikatoren bei Aktionswürfen nutzen. Die Beschreibungen unter den Attributen geben an, wann sie jeweils zum Einsatz kommen.

Die beiden kleineren Felder sind deine **Schadensschwellen**. Sie ergeben sich aus deiner Rüstung und du addierst immer deine Stufe zu ihrem Wert. Wenn du Schaden nimmst, vergleichst du ihn mit den hier angegebenen Zahlen: Bei **Leichtem** Schaden markierst du **1 Trefferpunkt**. Bei **Mittlerem** Schaden markierst du **2 Trefferpunkte**. Bei **Schwerem** Schaden markierst du **3 Trefferpunkte**. Wenn du Stress markieren musstest, aber nicht kannst, markiere stattdessen **1 Trefferpunkt**. Wenn du jemals deinen letzten Trefferpunkt markierst, musst du einen **Todeszug** ausführen.

Dies ist der Abschnitt für deine **aktiven Waffen**. Neben einem **Namen** besitzt jede Waffe ein zugehöriges **Attribut**, mit dem du würfelst, wenn du sie im Angriff einsetzt. Waffen haben außerdem eine **Distanz** (*unmittelbar, sehr kurz, kurz, weit oder sehr weit*). Die SL sagt dir, in welcher Distanz sich ein Ziel befindet. Die **Schadenswürfel** geben an, welche Art von Würfeln du bei einem erfolgreichen Angriff würfst, und der **Schadenstyp** ist entweder **physisch** oder **magisch**. **Übung** gibt an, wie viele Schadenswürfel du würfelst. Das **Merksymbol** einer Waffe beschreibt ihre besonderen Fähigkeiten oder Voraussetzungen.

Waffen sind entweder ein- oder zweihändig. Markiere die entsprechende Anzahl Hände für die gewählte Waffe.

Hier trägst du deine **Hoffnung** ein. Du setzt Hoffnung ein, um eine **Erfahrung** zu nutzen (siehe unten), **Verbündete zu Unterstützen**, eine **Hoffnungsfähigkeit** anzuwenden oder einen **Teamwurf** einzuleiten. Wenn du Verbündete Unterstützt, erklärst du, wie du das tust und **wirfst einen Vorteilswürfel (W6)**, den er zu seinem Aktionswurf addieren darf. **Du startest mit 2 Punkten Hoffnung**. Die einzigartige Hoffnungsfähigkeit deiner Klasse befindet sich ebenfalls in diesem Abschnitt.

In diesem Bereich findest du deine **Rüstung**. Neben einem **Namen** besitzt die Rüstung **Basisschwellen**, die zu deinen Schadensschwellen beitragen, sowie einen **Basiswert**, der in deinen Rüstungswert einfließt. Das **Merksymbol** der Rüstung beschreibt ihre besonderen Fähigkeiten oder die Voraussetzungen für ihre Nutzung.

Erfahrung repräsentiert die besonderen Spezialisierungen deines Charakters. Dies sind narrative Merkmale, die du selbst erstellst, um widerzuspiegeln, worin dein Charakter besonders gut ist. Wenn eine dieser Erfahrungen auf die aktuelle Szene zutrifft, kannst du vor dem Aktionswurf **Hoffnung einsetzen**, um ihren Wert als Modifikator zum Wurf hinzuzufügen. Im Verlauf einer Kampagne wirst du weitere Erfahrungen dazugewinnen.

Das **Inventar** ist der Ort, an dem du all deine **Gegenstände** und **Verbrauchsgüter** aufbewahrst.

Hier notierst du den Stand deines **Goldes** während einer Kampagne. Wenn du deine zehnte **Handvoll** markieren solltest, markierst du stattdessen einen **Beutel** und löscht alle Handvoll-Markierungen. Wenn du deinen zehnten Beutel markieren solltest, markierst du stattdessen eine **Truhe**. **Du startest mit einer markierten Handvoll**.

Hier bewahrst du auch alle **Waffen** auf, die du mitführen, aber nicht aktiv nutzen möchtest. Solange sich diese Waffen im Inventar befinden, sind ihre Merkmale nicht nutz- oder anwendbar.

Jede Klasse beginnt mit einzigartigen **Klassenfähigkeiten**, die sie von anderen Klassen unterscheidet. Lies sie durch, bevor du mit dem Spielen beginnst.



SCHIEBE DIESE SEITE LINKS UNTER
DEINEM CHARAKTERBOGEN HERVOR.



SCHIEBE DIESE SEITE RECHTS UNTER
DEINEM CHARAKTERBOGEN HERVOR.



AUSRÜSTUNG

START-PRIMÄRWAFFEN – PHYSISCH

Name	Attribut	Distanz	Schaden	Führung	Merkmal
Breitschwert	Agilität	unmittelbar	W8 phy	einhandig	Zuverlässig: +1 auf Angriffswürfe
Langschwert	Agilität	unmittelbar	W8+3 phy	zweihändig	–
Streitaxt	Stärke	unmittelbar	W10+3 phy	zweihändig	–
Großschwert	Stärke	unmittelbar	W10+3 phy	zweihändig	Massiv: -1 auf Ausweichen; würfle bei einem erfolgreichen Angriff einen zusätzlichen Schadenswürfel und sortiere das niedrigste Ergebnis aus.
Streitkolben	Stärke	unmittelbar	W8+1 phy	einhandig	–
Kriegshammer	Stärke	unmittelbar	W12+3 phy	zweihändig	Schwer: -1 auf Ausweichen
Dolch	Geschick	unmittelbar	W8+1 phy	einhandig	–
Kampfstab	Instinkt	unmittelbar	W10+3 phy	zweihändig	–
Entermesser	Präsenz	unmittelbar	W8+1 phy	einhandig	–
Rapier	Präsenz	unmittelbar	W8 phy	einhandig	Schnell: Wenn du einen Angriff ausführst, kannst du 1 Stress markieren, um eine weitere Kreatur innerhalb der Distanz anzugreifen.
Hellebarde	Stärke	sehr kurz	W10+2 phy	zweihändig	Unhandlich: -1 auf Geschick
Spieß	Geschick	sehr kurz	W10+2 phy	zweihändig	Unhandlich: -1 auf Geschick
Kurzbogen	Agilität	weit	W6+3 phy	zweihändig	–
Armbrust	Geschick	weit	W6+1 phy	einhandig	–
Langbogen	Agilität	sehr weit	W8+3 phy	zweihändig	Unhandlich: -1 auf Geschick

START-PRIMÄRWAFFEN – MAGISCH

Name	Attribut	Distanz	Schaden	Führung	Merkmal
Arkane Kampfhandschuhe	Stärke	unmittelbar	W10+3 mag	zweihändig	–
Geheiligte Axt	Stärke	unmittelbar	W8+1 mag	einhandig	–
Leuchtende Ringe	Agilität	sehr kurz	W10+1 mag	zweihändig	–
Handrunen	Instinkt	sehr kurz	W10 mag	einhandig	–
Wiederkehrende Klinge	Geschick	kurz	W8 mag	einhandig	Wiederkehrend: Wenn diese Waffe innerhalb ihrer Distanz geworfen wird, erscheint sie nach dem Angriff sofort wieder in deiner Hand.
Kurzstab	Instinkt	kurz	W8+1 mag	einhandig	–
Dualstab	Instinkt	weit	W6+3 mag	zweihändig	–
Zepter	Präsenz	weit	W6 mag	zweihändig	Vielseitig: Diese Waffe kann auch mit folgenden Werten verwendet werden: Präsenz, unmittelbar, W8.
Zauberstab	Wissen	einhandig	W6+1 mag	einhandig	–
Großstab	Wissen	sehr weit	W6 mag	zweihändig	Mächtig: Würfle bei einem erfolgreichen Angriff einen zusätzlichen Schadenswürfel und sortiere das niedrigste Ergebnis aus.

START-SEKUNDÄRWAFFEN

Name	Attribut	Distanz	Schaden	Führung	Merkmal
Kurzschwert	Agilität	unmittelbar	W8 phy	einhandig	Gepaart: +2 auf Schaden der Primärwaffe gegen Ziele innerhalb unmittelbarer Distanz
Rundschild	Stärke	unmittelbar	W4 phy	einhandig	Schützend: +1 auf Rüstungswert
Langschild	Stärke	unmittelbar	W6 phy	einhandig	Barriere: +2 auf Rüstungswert, -1 auf Ausweichen
Kleiner Dolch	Geschick	unmittelbar	W8 phy	einhandig	Gepaart: +2 auf Schaden der Primärwaffe gegen Ziele innerhalb unmittelbarer Distanz
Peitsche	Präsenz	sehr kurz	W6 phy	einhandig	Aufschreckend: Markiere 1 Stress, um die Peitsche knallen zu lassen und alle gegnerischen Personen innerhalb unmittelbarer Distanz zu zwingen, in kurze Distanz zurückzuweichen.
Enterhaken	Geschick	kurz	W6 phy	einhandig	Haken: Bei einem erfolgreichen Angriff kannst du das Ziel in unmittelbare Distanz ziehen.
Hand-Armbrust	Geschick	weit	W6+1 phy	einhandig	–

START-RÜSTUNG

Name	Basisschwellen	Basiswert	Merkmal
Textilrüstung	5/11	3	Flexibel: +1 auf Ausweichen
Lederrüstung	6/13	3	–
Kettenpanzer	7/15	4	Schwer: -1 auf Ausweichen
Metallrüstung	8/17	4	Sehr schwer: -2 auf Ausweichen, -1 auf Agilität

ABSTAMMUNG:

FÄHIGKEIT

FÄHIGKEIT

DOMÄNENKARTE:

DOMÄNE

TYP

RÜCKRUF

FÄHIGKEIT

GEMEINSCHAFT:

FÄHIGKEIT

DOMÄNENKARTE:

DOMÄNE

TYP

RÜCKRUF

FÄHIGKEIT

SUBKLASSE:

◆ BASIS | ◆ SPEZIALISIERUNG | ◆ MEISTERSCHAFT

KLASSE

ZAUBER-ATTRIBUT

DOMÄNENKARTE:

DOMÄNE

TYP

RÜCKRUF

FÄHIGKEIT

SUBKLASSE:

◆ BASIS | ◆ SPEZIALISIERUNG | ◆ MEISTERSCHAFT

KLASSE

ZAUBER-ATTRIBUT

DOMÄNENKARTE:

DOMÄNE

TYP

RÜCKRUF

FÄHIGKEIT

SUBKLASSE:

◆ BASIS | ◆ SPEZIALISIERUNG | ◆ MEISTERSCHAFT

KLASSE

ZAUBER-ATTRIBUT

DOMÄNENKARTE:

DOMÄNE

TYP

RÜCKRUF

FÄHIGKEIT

DOMÄNENKARTE:

DOMÄNE	TYP	RÜCKRUF
FÄHIGKEIT		

DOMÄNENKARTE:

DOMÄNE	TYP	RÜCKRUF
FÄHIGKEIT		

DOMÄNENKARTE:

DOMÄNE	TYP	RÜCKRUF
FÄHIGKEIT		

DOMÄNENKARTE:

DOMÄNE	TYP	RÜCKRUF
FÄHIGKEIT		

DOMÄNENKARTE:

DOMÄNE	TYP	RÜCKRUF
FÄHIGKEIT		

DOMÄNENKARTE:

DOMÄNE	TYP	RÜCKRUF
FÄHIGKEIT		

DOMÄNENKARTE:

DOMÄNE	TYP	RÜCKRUF
FÄHIGKEIT		

DOMÄNENKARTE:

DOMÄNE	TYP	RÜCKRUF
FÄHIGKEIT		

DOMÄNENKARTE:

DOMÄNE	TYP	RÜCKRUF
FÄHIGKEIT		

DOMÄNENKARTE:

DOMÄNE	TYP	RÜCKRUF
FÄHIGKEIT		



DAGGERHEART

MULTIKLASSEN-BOGEN

Wenn du die Multiklassen-Option wählst, nimm dir eine der Basiskarten der entsprechenden Klasse und lege sie in deine Auslage. Wähle im Anschluss eine Domäne, in die du deine Fähigkeiten ausweitest, und notiere sie hier.

DOMÄNE

Wenn deine Stufe ansteigt, darfst du Domänenkarten aus dieser Domäne wählen. Ihre Stufe darf der Hälfte deiner Stufe oder weniger entsprechen (aufgerundet).

MULTIKLASSEN-FÄHIGKEIT

NOTIZEN

CHARAKTERBOGEN



CHARAKTERBOGEN



Wenn du diese Multiklassen-Option wählst, nimm dir eine der Basis-karten der Klasse Magier*in und lege sie in deine Auslage. Wähle im Anschluss eine Domäne, in die du deine Fähigkeiten ausweitest.



Wenn deine Stufe ansteigt, darfst du Domänenkarten aus dieser Domäne wählen. Ihre Stufe darf der Hälfte deiner Stufe oder weniger entsprechen (aufgerundet).

MULTIKLASSEN-FÄHIGKEIT TASCHENSPIELE

Du kannst nach Belieben harmlose, subtile magische Effekte erzeugen. Zum Beispiel kannst du die Farbe eines Objekts ändern, einen Geruch erschaffen, eine Kerze entzünden, einen kleinen Gegenstand schweben lassen, einen Raum erleuchten oder einen kleinen Gegenstand reparieren.

SELTSAME MUSTER

Wähle eine Zahl zwischen 1 und 12. Wenn du diese Zahl auf einem der Dualwürfel würfelst, erhältst du entweder 1 Hoffnung oder darfst 1 Stress löschen. Du darfst diese Zahl bei einer langen Rast ändern.

NOTIZEN



CHARAKTERBOGEN

KRIEGER*IN

MULTIKLASSEN-BOGEN

Wenn du diese Multiklassen-Option wählst, nimm dir eine der Basis-karten der Klasse Krieger*in und lege sie in deine Auslage. Wähle im Anschluss eine Domäne, in die du deine Fähigkeiten ausweitest.



Wenn deine Stufe ansteigt, darfst du Domänenkarten aus dieser Domäne wählen. Ihre Stufe darf der Hälfte deiner Stufe oder weniger entsprechen (aufgerundet).

MULTIKLASSEN-FÄHIGKEIT GELEGENHEITSANGRIFF

Wenn ein Ziel versucht, sich aus deiner unmittelbaren Distanz herauszubewegen, darfst du einen Reaktionswurf mit einem Attribut deiner Wahl gegen dessen Schwierigkeitsgrad durchführen.

Wähle bei einem Erfolg einen der folgenden Effekte, bei einem kritischen Erfolg zwei:

- Das Ziel bleibt auf seiner Position stehen.
 - Du verursachst Schaden in Höhe des Schadenswertes deiner Primärwaffe.
 - Du bewegst dich mit dem Ziel.

KAMPFAUSBILDUNG

Du ignorierst Last beim Ausrüsten von Waffen. Wenn du physischen Schaden verursachst, erhältst du einen Bonus in Höhe deiner Stufe auf deinen Schadenswurf.

NOTIZEN



CHARAKTERBOGEN

ZAUBERER*IN

MULTIKLASSEN-BOGEN

Wenn du diese Multiklassen-Option wählst, nimm dir eine der Basiskarten der Klasse Zauberer*in und lege sie in deine Auslage. Wähle im Anschluss eine Domäne, in die du deine Fähigkeiten ausweitest.



Wenn deine Stufe ansteigt, darfst du Domänenkarten aus dieser Domäne wählen. Ihre Stufe darf der Hälfte deiner Stufe oder weniger entsprechen (aufgerundet).

MULTIKLASSEN-FÄHIGKEIT

ARKANES GESPÜR

Du kannst die Präsenz magischer Lebewesen und Objekte innerhalb kurzer Distanz spüren.

EINFACHE ILLUSION

Führe einen **Zauberwurf (10)** durch. Bei einem Erfolg erschaffst du eine visuelle Illusion innerhalb kurzer Distanz von maximal deiner Größe. Diese Illusion wirkt überzeugend auf alle, die sich in kurzer Distanz oder weiter entfernt befinden.

PURE MACHT KANALISIEREN

Einmal pro langer Rast kannst du eine Domänenkarte aus deiner Auslage in deine Reserve legen und dich für einen der folgenden Effekte entscheiden:

- Erhalte Hoffnung in Höhe der Kartenstufe.
 - Verstärke einen Zauber, der Schaden verursacht, und erhalte einen Bonus auf den Schadenswurf in Höhe der doppelten Kartenstufe.

NOTIZEN



SERAPH

MULTIKLASSEN-BOGEN

Wenn du diese Multiklassen-Option wählst, nimm dir eine der Basis-karten der Klasse Seraph und lege sie in deine Auslage. Wähle im Anschluss eine Domäne, in die du deine Fähigkeiten ausweitest.



Wenn deine Stufe ansteigt, darfst du Domänenkarten aus dieser Domäne wählen. Ihre Stufe darf der Hälfte deiner Stufe oder weniger entsprechen (aufgerundet).

MULTIKLASSEN-FÄHIGKEIT

GEBETSWÜRFEL

Zu Beginn jeder Spielsitzung würfelst du eine Anzahl W4, die dem Zauber-Attribut deiner Subklasse entspricht, und legst sie in den dafür vorgesehenen Bereich auf diesem Bogen. Diese Würfel sind deine Gebetswürfel. Du darfst beliebig viele Gebetswürfel einsetzen, um dir selbst oder einem verbündeten Charakter innerhalb weiter Distanz zu helfen. Den Wert eines Gebetswürfels darfst du einsetzen, um eingehenden Schaden zu reduzieren, das Ergebnis eines bereits gewürfelten Wurfs zu verbessern oder Hoffnung in Höhe des Würfelergebnisses zu erhalten. Am Ende jeder Spielsitzung verfallen alle nicht eingesetzten Gebetswürfel.

NOTIZEN

Pegasus-Spiele, unter Lizenz von Darrington Press. Alle Rechte vorbehalten.

Darf zum persönlichen Gebrauch vervielfältigt werden.



SCHURKE*IN

MULTIKLASSEN-BOGEN

Wenn du diese Multiklassen-Option wählst, nimm dir eine der Basiskarten der Klasse Schurke*in und lege sie in deine Auslage. Wähle im Anschluss eine Domäne, in die du deine Fähigkeiten ausweitest.



MITTERNACHT



ANMUT



Wenn deine Stufe ansteigt, darfst du Domänenkarten aus dieser Domäne wählen. Ihre Stufe darf der Hälfte deiner Stufe oder weniger entsprechen (aufgerundet).

MULTIKLASSEN-FÄHIGKEIT

GETARNT

Immer wenn du **Versteckt** wärst, bist du stattdessen **Getarnt**. Zusätzlich zu den Vorteilen von **Versteckt** bleibst du im Zustand **Getarnt** unsichtbar, solange du stillstehst, selbst wenn sich ein Charakter an einen Ort bewegt, von dem aus er dich normalerweise sehen würde. Nachdem du einen Angriff ausführst oder einen Zug beendest, während du in Sichtlinie eines Charakters bist, giltst du nicht mehr als **Getarnt**.

SNEAK ATTACK

Wenn du erfolgreich einen Angriff ausführst, während du **Getarnt** bist, oder wenn sich ein verbündeter Charakter in unmittelbarer Distanz deines Ziels befindet, füge deinem Schadenswurf eine Anzahl von **W6** hinzu, die deinem **Rang** entspricht:

Stufe 1 = Rang 1

Stufe 1 = Rang 1

Stufe 5-7 = Rang 3

Stufe 8-10 = Rang 4

NOTIZEN



CHARAKTERBOGEN

WALDLÄUFER*IN

MULTIKLASSEN-BOGEN

Wenn du diese Multiklassen-Option wählst, nimm dir eine der Basis-karten der Klasse Waldläufer*in und lege sie in deine Auslage. Wähle im Anschluss eine Domäne, in die du deine Fähigkeiten ausweitest.



Wenn deine Stufe ansteigt, darfst du Domänenkarten aus dieser Domäne wählen. Ihre Stufe darf der Hälfte deiner Stufe oder weniger entsprechen (aufgerundet).

MULTIKLASSEN-FÄHIGKEIT

JAGDFOKUS

Setze 1 Punkt Hoffnung ein und führe einen Angriff gegen ein Ziel aus. Bei einem Erfolg verursachst du den normalen Schaden und machst das Ziel vorübergehend zu deinem *Fokus*. Solange diese Fähigkeit aktiv ist oder bis du eine andere Kreatur zu deinem *Fokus* machst, erhältst du folgende Vorteile gegenüber deinem *Fokus*:

- Du weißt genau, in welcher Richtung sich dein Fokus befindet.
 - Wenn du ihm Schaden zufügst, muss er 1 Stress markieren.
 - Wenn du mit einem Angriff gegen deinen Fokus scheiterst, kannst du die Fähigkeit Jagdfokus beenden, um deine Dualwürfel neu zu würfeln.

NOTIZEN



WÄCHTER*IN

MULTIKLASSEN-BOGEN

Wenn du diese Multiklassen-Option wählst, nimm dir eine der Basiskarten der Klasse Wächter*in und lege sie in deine Auslage. Wähle im Anschluss eine Domäne, in die du deine Fähigkeiten ausweitest.



Wenn deine Stufe ansteigt, darfst du Domänenkarten aus dieser Domäne wählen. Ihre Stufe darf der Hälfte deiner Stufe oder weniger entsprechen (aufgerundet).

MULTIKLASSEN-FÄHIGKEIT UNAUFHALTSAM

Einmal pro langer Rast kannst du *Unaufhaltsam* werden. Du erhältst einen Unaufhaltsam-Würfel. Auf Stufe 1 ist dein Unaufhaltsam-Würfel ein **W4**. Platziere ihn zunächst mit der 1 nach oben zeigend auf diesem Bogen im vorgesehenen Feld. Nachdem du einen Schadenswurf durchgeführt hast, der einem Ziel mindestens 1 Trefferpunkt Schaden zufügt, erhöhe den Wert des Unaufhaltsam-Würfels um 1. Sobald der Würfel seinen Maximalwert überschreiten würde oder die Szene endet, entfernst du den Würfel und bist nicht mehr *Unaufhaltsam*. Ab Stufe 5 wird dein Unaufhaltsam-Würfel zu einem **W6**.

Während du *Unaufhaltsam* bist, erhältst du folgende Vorteile:

- Du verringertest die Schwere von physischem Schaden um eine Schwelle (Schwer zu Mittel, Mittel zu Leicht, Leicht zu Kein).
 - Du fügst deinem Schadenswurf den aktuellen Wert des Unaufhaltsam-Würfels hinzu.
 - Du bist immun gegen die Zustände *Festgesetzt* und *Verwundbar*.

NOTIZEN

Pegasus-Spiele, unter Lizenz von Darrington Press. Alle Rechte vorbehalten.

Darf zum persönlichen Gebrauch vervielfältigt werden.



CHARAKTERBOGEN

DRUIDE*IN

MULTIKLASSEN-BOGEN

Wenn du diese Multiklassen-Option wählst, nimm dir eine der Basiskarten der Klasse Druide*in und lege sie in deine Auslage. Wähle im Anschluss eine Domäne, in die du deine Fähigkeiten ausweitest.



Wenn deine Stufe ansteigt, darfst du Domänenkarten aus dieser Domäne wählen. Ihre Stufe darf der Hälfte deiner Stufe oder weniger entsprechen (aufgerundet).

MULTIKLASSEN-FÄHIGKEIT

BESTIENGESTALT

Du **darfst 1 Stress markieren**, um dich auf magische Weise in eine Kreatur deines Rangs oder niedriger aus der Bestiengestalt-Liste zu verwandeln. Du darfst dich jederzeit zurückverwandeln. Während du verwandelt bist, kannst du keine Waffen benutzen oder Zauber von Domänenkarten wirken, aber du kannst weiterhin andere Fähigkeiten oder Merkmale nutzen, auf die du Zugriff hast. Zauber, die du vor der Verwandlung gewirkt hast, bleiben aktiv und halten wie gewohnt an, und du kannst normal sprechen und kommunizieren. Zusätzlich erhältst du die Fähigkeiten der Bestiengestalt, addierst deren Ausweichen-Bonus zu deinem eigenen Ausweichen-Wert und nutzt das in ihren Werten angegebene Attribut für deinen Angriff. Während du in Bestiengestalt bist, wird deine Rüstung Teil deines Körpers, und du markierst Rüstungsfelder wie üblich; wenn du dich zurückverwandelst, bleiben diese markierten Rüstungsfelder bestehen. Wenn du deinen letzten TP markierst, verwandelst du dich automatisch zurück.

NATURBERÜHRUNG

Du kannst nach Belieben harmlose, kleinere Natureffekte hervorrufen – zum Beispiel eine Blume schnell wachsen lassen, eine leichte Windböe erzeugen oder ein Lagerfeuer entfachen.

NOTIZEN



BARDE*IN

MULTIKLASSEN-BOGEN

Wenn du diese Multiklassen-Option wählst, nimm dir eine der Basis-karten der Klasse Barde*in und lege sie in deine Auslage. Wähle im Anschluss eine Domäne, in die du deine Fähigkeiten ausweitest.



Wenn deine Stufe ansteigt, darfst du Domänenkarten aus dieser Domäne wählen. Ihre Stufe darf der Hälfte deiner Stufe oder weniger entsprechen (aufgerundet).

MULTIKLASSEN-FÄHIGKEIT

INSPIRIEREN

Einmal pro Sitzung darfst du beschreiben, wie du deine Gruppe inspirierst, um dir und deinen Verbündeten je einen Inspirationswürfel zu geben. Auf Stufe 1 ist der Inspirationswürfel ein **W6**. SC dürfen den Inspirationswürfel einsetzen, um das Ergebnis ihrem Aktionswurf, Reaktionswurf oder Schadenswurf hinzuzufügen, oder Stress in Höhe des Ergebnisses zu löschen. Am Ende jeder Sitzung werden alle nicht eingesetzten Inspirationswürfel entfernt.

NOTIZEN

CHARAKTERBOGEN