

AKTIONSWÜRFE

Verlange einen Aktionswurf, wenn ein Charakter sich an einer Handlung versucht, deren Ergebnis infrage 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 | • INSTINKT
Wahrnehmen, Spüren, Navigieren |
| • STÄRKE
Heben, Schlagen, Festhalten | • PRÄSENZ
Überzeugen, Darbieten, Täuschen |
| • GESCHICK
Handhaben, Verbergen, Basteln | • WISSEN
Erinnern, Analysieren, Verstehen |

SCHWIERIGKEITSGRAD

5	10	15	20	25	30
SEHR LEICHT	LEICHT	DURCHSCHNITTlich	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 zertrümmert 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 Gemüsegarten, lässt Kohlköpfe durch die Luft fliegen und schleudert den Händler gegen die Wand.“
- **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.“
- **Stelle eine Frage und baue auf der Antwort auf.**
„Wie bemerkst du den Assassinen, der in den Baumwipfeln lauert?“
- **Lass einen NSC in Übereinstimmung mit seinem Ziel handeln.**
„Die Zackenklingen-Banditin schneidet die Geldbörse von der Hüfte des Händlers los und versucht, zu fliehen.“
- **Nutze die Ziele des Spielcharakters, um ihn zum Handeln zu bewegen.**
„Das Relikt, das du im Namen deines Volkes zurückholen wolltest, schwebt verheißungsvoll über dem Altar. Es stehen Kultist*innen um ihn herum, die sich darauf vorbereiten, ihm die Kraft zu entziehen.“
- **Deute eine drohende, aber noch nicht akute Gefahr an.**
„Ihr hört das Krachen fallender Bäume und zerbrochener Äste. Donnernde Schritte nähern sich euch. Was tut ihr?“
- **Offenbare eine unerfreuliche Wahrheit oder eine unerwartete Gefahr.**
„Er greift in seinen Mantel und holt den Orb der Vergeltung hervor. Da trifft es euch – die ganze Zeit über war er der Nekromant!“
- **Zwingt die Gruppe, sich aufzuteilen.**
„Die Elementare teilen sich auf – zwei steuern auf die Stadt zu, drei nähern sich der Mühle. Was tut ihr?“
- **Lass einen SC als Konsequenz für seine Aktionen 1 Stress markieren.**
„Du kannst den Baron in Sicherheit bringen, wenn du 1 Stress markierst. Andernfalls schaffst du es nur, dich selbst zu retten. Was tust du?“



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

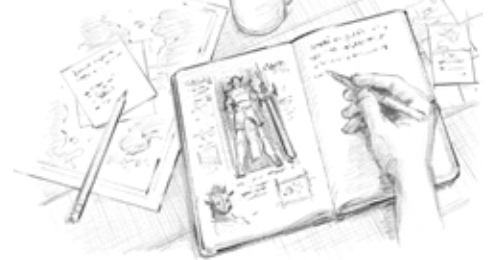
Nutze alles, was du bisher für deinen Charakter festgelegt hast, um seine zwei Start-Erfahrungen zu bestimmen. Dabei handelt es sich um Kurzbeschreibungen (ein oder wenige Worte oder eine Phrase), die darstellen, was der Charakter bisher gelernt oder von seiner Reise mitgenommen hat. Du erhältst für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

8 WÄHLE DEINE DOMÄNENKARTEN

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, Phaendra, Quill, Rani, Raphael, Reza, Roux, Safran, Sierra, Sky, Talon, Thea, Triton, Vala, Velo, Wisteria, Yanelle, Zahara

REGIONEN-NAMEN

Alvion, Berge der Schöpfung, Blütenaue, Branishar, Götterpass, Furchthalt, Ir'thandir, Kreuzbein, Melodie des Südens, Nocturn, Sonnen-Serpentine, Wächters Klamme, 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, Krähenest, Kreutz, Narrengold, Neros Kompass, Tiefbrunn, Trennesgabe, 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:

Felschen, Fingerfertigkeit, Reparieren, Spurenlesen

Phrasen wie:

Fang mich doch, Stellung halten, Naturfreund, Dies ist keine Verhandlung

ERGEBNISSE VON AKTIONSWÜRFEN

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 Würfelresultate zu seinem Wurf hinzuzählen.

Gruppenaktionen: Benenne 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 Hoffnungen einsetzen, um einen Teamwurf mit einem weiteren SC einzuleiten. Beschreibe 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 Würfelresultate entscheiden, das für euch beide zählt. Bei einem Wurf mit Hoffnung erhält 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.

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.

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 Wurfresultat.

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.

AUSZEIT

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.

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 verarzttest 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 kannst 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 Hoffnungen.

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 verarzttest 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 kannst 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 Hoffnungen.
- **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.

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).

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 müsstest, aber nicht kannst, markiere stattdessen **1 Trefferpunkt**. Wenn du jemals deinen letzten Trefferpunkt markierst, musst du einen **Todeszug** ausführen.

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.

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.

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

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

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**.

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.

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 wirfst, und der **Schadenstyp** ist entweder **physisch** oder **magisch**. **Übung** gibt an, wie viele Schadenswürfel du würfelst. Das **Merkmal** einer Waffe beschreibt ihre besonderen Fähigkeiten oder Voraussetzungen.

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

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 **Merkmal** der Rüstung beschreibt ihre besonderen Fähigkeiten oder die Voraussetzungen für ihre Nutzung.

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

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.



SCHIEBE DIESE SEITE LINKS UNTER
DEINEM CHARAKTERBOGEN HERVOR.

SCHIEBE DIESE SEITE RECHTS UNTER
DEINEM CHARAKTERBOGEN HERVOR.





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

FÄHIGKEIT

DOMÄNENKARTE:

DOMÄNE

TYP

RÜCKRUF

FÄHIGKEIT

SUBKLASSE:

◆ BASIS | ◆ SPEZIALISIERUNG | ◆ MEISTERSCHAFT

KLASSE

ZAUBER-ATTRIBUT

FÄHIGKEIT

DOMÄNENKARTE:

DOMÄNE

TYP

RÜCKRUF

FÄHIGKEIT

SUBKLASSE:

◆ BASIS | ◆ SPEZIALISIERUNG | ◆ MEISTERSCHAFT

KLASSE

ZAUBER-ATTRIBUT

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

DOMÄNENKARTE:

DOMÄNE

TYP

RÜCKRUF

FÄHIGKEIT



DAGGERHEART

MULTIKLASSEN-BOGEN

Wenn du die Multiklassen-Option wählst, nimm dir eine der Basis-karten 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







1



Darf zum persönlichen Gebrauch vervielfältigt werden.



9



7

Darf zum persönlichen Gebrauch vervielfältigt werden.



9



MULTIKLASSEN-FÄHIGKEIT

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 ausführt oder einen Zug beendest, während du in Sichtlinie eines Charakters bist, giltst du nicht mehr als *Getarnt*.

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 2-4 = Rang 2

Stufe 5-7 = Rang 3

Stufe 8-10 = Rang 4

NOTIZEN

CHARAKTERBOGEN



3



1

MULTIKLASSEN-FÄHIGKEIT

- 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.

CHARAKTERBOGEN



5



9

MULTIKLASSEN-FÄHIGKEIT

- Du verringerst 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*.

[illegible]

Darf zum persönlichen Gebrauch vervielfältigt werden.



9



9

MULTIKLASSEN-FÄHIGKEIT

NOTIZEN

CHARAKTERBOGEN



5



11

MULTIKLASSEN-FÄHIGKEIT

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.

CHARAKTERBOGEN