REGELZUSAMMENFASSUNG

AKTIONSWÜRFE

Wenn ein Charakter eine herausfordernde Aktion durchführt, wird ein **Aktionswurf** gemacht, um herauszufinden, wie sie ausgeht. Eine Aktion gilt als herausfordernd, wenn der SC dabei vor einem gefährlichen oder problematischen Hindernis steht.

Der **Aktionswert** des Charakters bestimmt, mit wie vielen W6 gewürfelt wird (zwischen 1 und 4). Welche Aktion genutzt wird, hängt von der Handlung des Charakters ab. Siehe die Liste der Aktionen rechts.

Für jeden Wurf werden **Position** und **Wirkungsgrad** festgelegt. Die Position gibt an, wie gefährlich es für den SC ist: Eine **kontrollierte** Position ist nicht sehr gefährlich. Eine **riskante** Position ist ziemlich gefährlich. Eine **aussichtlose** Situation ist äußerst gefährlich. Der Wirkungsgrad gibt an, wie sehr der Wurf die Situation bestimmen wird: **Große** Wirkung reicht aus, um ein bedeutendes Hindernis zu überwinden. **Gewöhnliche** Wirkung reicht aus, um ein normales Hindernis zu überwinden. **Geringe** Wirkung macht mehrere Würfe nötig, um ein Hindernis zu überwinden.

Das Würfelergebnis wird von dem einzelnen Würfel mit der höchsten

Zahl bestimmt. Zeigt der höchste Würfel eine 6, ist es ein Voller Erfolg: die Aktion ist wirksam und ohne Komplikationen. Zeigt der höchste Würfel eine 4/5, ist es ein Teilerfolg: die Aktion ist wirksam, aber es gibt eine Komplikation. Zeigt der höchste Würfel eine 1–3, ist es ein Misserfolg: die Aktion ist unwirksam und es kann zusätzlich eine Komplikation geben.

Im Grunde achten wir also darauf, ob eine 6 fällt oder nicht. Wird keine 6 gewürfelt, tritt eine Komplikation oder negative Konsequenz ein, abhängig von der Position des SC. **Wenn mehr als ein Würfel eine 6 zeigt, ist es ein kritischer Erfolg,** der einen zusätzlichen Vorteil bringt.

SCHICKSALSWÜRFE

Ein Schicksalswurf gibt an, "wie sehr" etwas eintritt. Position und Wirkungsgrad spielen keine Rolle, nur W6 abhängig von einem Merkmal. Zum Beispiel könnte die SL einen Schicksalswurf für die Moral der Gegner machen, um festzustellen, ob sie kämpfen oder fliehen.

WIDERSTANDSWÜRFE

Mit einem Widerstandswurf kann ein SC eine Konsequenz, die ihm der SL auferlegt, abwehren oder vermeiden. So kann z.B. immer zur SL gesagt werden: "Nein, ich widerstehe diesem Schaden!"

Widerstand funktioniert immer – mit dieser Option wird die Konsequenz garantiert verringert oder ganz vermieden (je nach Situation). Der Widerstandswurf gibt an, wie viel Stress der SC dafür erleidet (6 Stress minus dem höchsten Würfelergebnis).

BEEINFLUSSEN

BEFEHLEN

EINSCHÄTZEN

EINSTIMMEN

JAGEN

Kämpfen

SCHLEICHEN

STUDIEREN

TRICKSEN

Tüfteln

VERKEHREN

ZERSTÖREN

WIDERSTANDSWURF

- 1. Du entscheidest, dass dein Charakter einer Konsequenz widerstehen soll.
- **2.** Die SL bestimmt je nach Situation, ob die Konsequenz durch den Widerstandswurf nur verringert, oder ganz vermieden wird.
- ${\bf 3.}\, {\rm Die}\, {\rm SL}\,\, {\rm bestimmt}\,\, {\rm das}\,\, {\rm Attribut},\, {\rm das}\,\, {\rm zu}\,\, {\rm der}\,\, {\rm Konsequenz}\,\, {\rm passt}\,\, ({\rm Verstand},\, {\rm Wille}\,\, {\rm oder}\,\, {\rm Z\ddot{a}higkeit}).$
- 4. Du würfelst für dieses Attribut.
- Dein SC erleidet 6 STRESS minus dem höchsten Würfelergebnis und die Konsquenz wird reduziert oder vermieden.

RÜCKBLENDEN

- Du verlangst eine Rückblende zu einer in der Vergangenheit durchgeführten Aktion, die die aktuelle Situation beeinflussen wird.
- 2. Die SL beschreibt kurz die Szene der Rückblende. Du beschreibst, was dein Charakter tut.
- 3. Die SL bestimmt die Stresskosten für die Rückblenden-Aktion:
 - 0 STRESS: Eine gewöhnliche Aktion, zu der du leicht Gelegenheit hattest.
 - ◆ 1 STRESS: Eine komplexe Aktion oder seltene Gelegenheit.
 - 2 Stress (oder mehr): Eine aufwändige Aktion, die von einer besonderen Verkettung von Gelegenheiten oder Umständen abhängt.
- 4. Der SC erleidet den Stress und kann die Rückblenden-Aktion versuchen.

ABLÄUFE

AKTIONSWURF

- 1. Nenne das Ziel deiner Aktion.
- 2. Wähle den Aktionswert.
- 3. Die SL bestimmt die Position für den Wurf.
- 4. Die SL bestimmt den Wirkungsgrad für die Aktion.
- 5. Füge Bonuswürfel hinzu.
- 6. Würfle und werte das Ergebnis aus.

BONUSWÜRFEL

- ◆ +1W von einem anderen Gruppenmitglied (dieses erleidet 1 Stress).
- ♦ +1W wenn du dich verausgabst oder einen Teufelspakt annimmst.

SCHICKSALSWURF

- 1. Die SL stellt den Würfelpool zusammen (meist zwischen 1 und 4 Würfel), abhängig von dem Merkmal, das für die fiktionale Situation passend ist (Stufe, Größenordnung, Qualität etc.).
- 2. Die SL wirft die Würfel und wertet denjenigen mit der höchsten Zahl, um zu bestimmen, wie sehr dieses Merkmal die aktuelle Situation bestimmt.

CHARAKTERERSCHAFFUNG IM UBERBLICK

- Charakterbuch auswählen. Dein Charakterbuch bildet den Ruf deines Charakters in der Unterwelt ab, seine Sonderfähigkeiten und seine Entwicklungsmöglichkeiten.
- Herkunft wählen. Notiere ein Detail zum Leben deiner Familie. Zum Beispiel: "Skovlan: Bergarbeiter in den Erzminen, heute Kriegsgeflüchtete in Duskwall".
- **3 Vorgeschichte wählen.** Notiere ein Detail zu deiner Hintergrundgeschichte. *Zum Beispiel:* "Arbeit: Leviathanfänger, Meuterer".
- **4** Vier Aktionspunkte verteilen. Keine Aktion darf bei der Charaktererschaffung einen höheren Wert als 2 haben. (Nach der Charaktererschaffung dürfen Aktionswerte auf bis zu 3 ansteigen. Wenn eure Gang die Verbesserung Meisterschaft freigeschaltet hat, darfst du Aktionswerte auf bis zu 4 steigern.)
- Sonderfähigkeit wählen. Eine Liste aller Sonderfähigkeiten findest du in der grauen Spalte des Charakterbogens. Falls du dich nicht entscheiden kannst, nimm die oberste Fähigkeit der Liste. Sie ist immer eine gute erste Wahl.
- Engen Freund und Rivalen wählen. Markiere jemanden als engen Freund, langjährigen Verbündeten, Familienangehörigen oder Liebhaber (nach oben zeigendes Dreieck). Markiere jemanden als Rivalen, Feind, verschmähten Liebhaber, verratenen Partner etc. (nach unten zeigendes Dreieck).
- Laster wählen. Such dir eine Art von Laster aus, präzisiere es in einer kurzen Beschreibung und gib Namen und Standort deines Versorgers an.
- Namen, Decknamen und Aussehen festlegen. Wähle einen Namen und Decknamen (falls du einen verwendest) und notiere ein paar Stichworte, die dein Aussehen beschreiben. Auf der rechten Seite findest du Beispiele.

Ausrüstung

Dir stehen alle Gegenstände auf deinem Charakterbogen zur Verfügung. Vor jedem Einsatz entscheidest du, welche Last dein Charakter mitführen soll. Während des Einsatzes kannst du dann das Kästchen eines bestimmten Gegenstands ankreuzen, damit dein Charakter dieses Objekt einfach hervorholt. Die gewählte Last bestimmt auch, wie beweglich und auffällig du bist:

- ◆ LAST 1-3: Leicht. Du bist schnell und unauffällig; du fällst in der Menge nicht auf.
- ♦ LAST 4/5: Normal. Du siehst aus wie ein Schurke, der mit Ärger rechnet.
- LAST 6: Schwer. Du bist langsam. Du siehst aus wie ein Agent im Kampfeinsatz.
- ◆ LAST 7-9: Überladen. Du bist überlastet, kannst nichts tun, außer dich ganz langsam fortzubewegen.

Manche Sonderfähigkeiten (etwa die Fähigkeit PACKESEL des Schnitters oder die unglaubliche Stärke eines Dämons) erhöhen deine Lastgrenze.

Manche Gegenstände zählen bei der Last als zwei Gegenstände (sie haben zwei verknüpfte Kästchen). Kursive Gegenstände zählen nicht zur Last.

Du brauchst jetzt noch keine bestimmten Gegenstände auszusuchen. Gehe erst einmal nur deine persönlichen Gegenstände sowie die Standardgegenstände auf S. 94 durch.

LASTER

- GENUSS: Du suchst Befriedigung durch Liebhaber, Essen, Trinken, Drogen, Kunst, Theater etc.
- GLAUBE: Du hast dich einer unsichtbaren Macht, einer vergessenen Gottheit, einem Ahnen etc. * RAUSCH: Du suchst Vergessen im Drogenverschrieben.
- GLÜCKSSPIEL: Du gierst nach Würfel- und Kartenspielen, Sportwetten etc.
- Luxus: Du brauchst die kostspielige oder demonstrative Zurschaustellung von Reichtum.
- PFLICHT: Du sorgst für eine Familie oder engagierst dich für einen guten Zweck, eine Organisation, eine karitative Einrichtung etc.
- missbrauch, im exzessiven Trinken oder dabei, dich im Ring zusammenschlagen zu lassen etc.
- UNHEIMLICHES: Du experimentierst mit seltsamen Essenzen, verkehrst mit bösen Geistern, pflegst bizarre Rituale oder Tabus etc.

NAMEN

Adric, Aldo, Amosen, Andrel, Arden, Arlyn, Arquo, Arvus, Ashlyn, Branon, Brace, Brance, Brena, Bricks, Candra, Carissa, Carro, Casslyn, Cavelle, Clave, Corille, Cross, Crowl, Cyrene, Daphnia, Dray, Edlun, Emeline, Grine, Helles, Hix, Holtz, Kamelin, Kelyr, Kobb, Kristov, Laudius, Lauria, Lenia, Lizete, Lorette, Lucella, Lynthia, Mara, Milos, Morlan, Myre, Narcus, Naria, Noggs, Odrienne, Orlan, Phin, Polonia, Quess, Remira, Ring, Roethe, Sesereth, Sethla, Skannon, Stavrul, Stev, Syra, Talitha, Tesslyn, Thena, Timoth, Tocker, Una, Vaurin, Veleris, Veretta, Vestine, Vey, Volette, Vond, Weaver, Wester, Zamira.

FAMILIENNAMEN

Ankhayat, Arran, Athanoch, Basran, Boden, Booker, Bowman, Breakiron, Brogan, Clelland, Clermont, Coleburn, Comber, Daava, Dalmore, Danfield, Dunvil, Farros, Grine, Haig, Helker, Helles, Hellyers, Jayan, Jeduin, Kardera, Karstas, Keel, Kessarin, Kinclaith, Lomond, Maroden, Michter, Morriston, Penderyn, Prichard, Rowan, Sevoy, Skelkallan, Skora, Slane, Strangford, Strathmill, Templeton, Tyrconnell, Vale, Walund, Welker.

DECKNAMEN

Bell, Birch, Bricks, Bug, Chime, Coil, Cricket, Cross, Crow, Echo, Flint, Frog, Frost, Grip, Gunner, Hammer, Hook, Jezail, Mist, Moon, Nail, Needle, Ogre, Pool, Ring, Ruby, Silver, Skinner, Song, Spur, Tackle, Thistle, Thorn, Tick-Tock, Twelves, Vermilion, Whip, Wicker.

AUSSEHEN

männlich, weiblich, uneindeutig, verhüllt

anmutig, attraktiv, blass, derb, drahtig, düster, gebeugt, gelassen, grimmig, grüblerisch, kalt, kantig, knochig, kräftig, markant, massig, mollig, munter, nervös, offen, schlank, schmuddelig, sportlich, stämmig, streng, träge, traurig, umgänglich, verlebt, vernarbt, weich, wettergegerbt, zierlich

	•	-	-		
Aalhaut-Body	breiter Gürtel	gewachster	Kapuze und	Lederkleidung	schwerer Umhang
Anzug mit	dicker Kutscher-	Regenmantel	Schleier	Lumpen	Strickmütze
Krawatte	mantel	grober Kittel	Kapuzenmantel	Maske und Robe	Strickpullover
Arbeitshose	Dreispitz	hautenge Leggins	Kapuzenumhang	Rock und Bluse	tailliertes Kleid
Arbeitsstiefel	enge Jacke	Hemd mit Kragen	kurzer Umhang	schnittige Hose	Wams oder Weste
ausgemusterte	Felle und Pelze	hohe Stiefel	langer Mantel	Schultercape	weiche Stiefel
Uniform	fließende Seide	Hosenträger	langer Schal	schwere Iacke	,

BLAUESININEUA	KK		DITT		Ein tödlicher Scharfschütze	MÜNZEN □□□	
	GANG		BLUT		UND FÄHRTENLESER		
NAME	DECKNAME		SONDERFÄHIGKEITEN	.h		CHARAKT	TERBUCH
			aus extremer Entfernu	kannst dich verausgaben , ur ng, die die normale Reichweit n Sperrfeuer zu eröffnen, das	e deiner Waffe übersteigt,	VERSTAN	
AUSSEHEN			O KONZENTRIERT: Du Konsequenzen einer	kannst deine Spezialrüstur Überraschung oder psychis	ng verbrauchen, um den schem Schaden (Furcht,	• •	EINSCHÄTZENJAGENSTUDIEREN
HERKUNFT: AKOROS – DIE DOLCHINSELN – RUVIEN – SEVEROS – SKOVLAN – TYCHEROS	VORGESCHICHTE: ADEL – AKADE GESETZ – GEWERBE – MILITÄR – U		Fernkampf oder bei de	n aus den Augen verlieren) zu er Verfolgung zu verausgaber	1.	WILLE	• TÜFTELN
.ASTER/VERSORGER: GENUSS – GLAUBE – GLÜCKS	SSPIEL – LUXUS – PFLICHT – RAUSCH -	UNHEIMLICHES	zu verfolgen oder zu be Psychische Verbindung	in Jagdtier ist besser dazu gee kämpfen und erhält eine arkar g oder <i>Pfeilschnell</i> . Nimm die Fähigkeit für deinen tierisch	ne Fähigkeit: Geistergestalt, ese Fähigkeit erneut, um	000	BEEINFLUSSEN BEFEHLEN
	ESESSEN – GRAUSAM – HEIMGESUCHT EICHTSINNIG – PARANOID – WEICH	– KALT – LABIL –	O KUNDSCHAFTER: Sam aufzuspüren, erhältst di	nmelst du Informationen, um u +1 Wirkung . Versteckst du o ng, erhältst du +1W , um der E	den Standort eines Zieles lich an einer vorbereiteten	ZÄHIGKE	einstimmen verkehren
SCHADEN 3	BRAUCHT HILFE	HEILUNG Projekt-Uhr	O ÜBERLEBENSKÜNSTL Siechlande und kanns	ER: Du bist immun gegen de t dich von der dortigen sond 1 zusätzliches Stress-Kästche	en giftigen Pesthauch der erbaren Flora und Fauna		KÄMPFEN SCHLEICHEN TRICKSEN
2	-1W	RÜSTUNG NORMAL □	O KNOCHENHART: Abz (Schaden 4. Grades ist	züge durch Schaden sind ur dennoch tödlich).	n einen Grad verringert		ZERSTÖREN
1	VERRINGERTE WIRKUNG	SCHWER □ SPEZIAL □	O RACHSÜCHTIG: Du er jemandem rächen könn	hältst einen zusätzlichen EP - nen, der dir oder einer dir wicht dabei geholfen hat, markiert	tigen Person geschadet hat.	VE	SWÜRFEL ERAUSGABEN (2 Stress)
NOTIZEN				e eine Sonderfähigkeit aus ein			oder – TEUFELSPAKT NNEHMEN
			TÖDLICHE FREUNDE	GEGENSTÄNI	DE LAS	T 🔷 3 leic	tht \diamondsuit 5 normal \diamondsuit 6 schwer
			△		~		n oder zwei Klingen
			△ ▽ Celene, Wachpost	en Hochwer Elektroplasn	tiges langläufiges Gewehr		ırfmesser tole □ 2. Pistole
			△	☐ Abgerichtete			Große Waffe
			$\triangle igtrianglepi$ Veleris, Spion	Fernrohr	,,,,,,,,,,,,		gewöhnliche Waffe
			△ ▽ Casta, Kopfgeldjäş		Talisman		Rüstung 🗀 🗀 + Schwer
			ERFAHRUNGSPUNKTE				nbrecherausrüstung Kletterausrüstung
				n erhältst du EP im zugehörigen Att	ribut.		kane Gerätschaften
				g für jeden Auslöser 1 EP ein (ir enn er mehrfach vorgekommen i			okumente uscherzubehör
				rung mit Verfolgung oder Gewalt			Brechwerkzeug
				eb, Herkunft oder Hintergrund deines (deiner Laster oder Traumata zu kän	•	☐ Tüf	ftlerwerkzeug terne
			TEAMARBEIT	PLANUNG & LAST	17 0		RMATIONEN SAMMELN
			Teammitglied helfen		Detail . Lege deine Last für den	◆ Was	haben sie vor?
			Gruppenaktion anführen	Überfall: Angriffspunkt	Okkultismus: Methode	zu tı	
			Teammitglied beschützen	Täuschung: Methode	Gesellschaft: Verbindung	♦ Wos	s sind ihre wahren Gefühle? sind sie verwundbar?
			Aktion vorbereiten	Heimlichkeit: Zugangspunkt	Transport: Route	◆ Woh ◆ Wie	nin ist [X] gegangen? kann ich [X] finden?

♦ Worum geht es hier wirklich?

					Ein raffinierter und	MUNZEN
	GANG			JAR	MANIPULATIVER SPION	
			SONDERFÄHIGKEITEN	I		CHARAKTERBUCH
AUSSEHEN	DECKNAME			eide 2 Stress , um auf deinen be e Aktion ausführst. Schildere,		VERSTAND EINSCHÄTZEN
HERKUNFT: AKOROS – DIE DOLCHINSELN – RUVIEN – SEVEROS – SKOVLAN – TYCHEROS	VORGESCHICHTE: ADEL – AKAI GESETZ – GEWERBE – MILITÄR –		TARNEN & TÄUSCHE Tarnung und Irreführ zum Ablenken von V	en: Nutzt du Verkleidungen rung, erhältst du +1W auf V erdacht. Wenn du deine Tar dieser Situation die Initiative	Vürfe zum Verwirren oder nung abwirfst, verleiht dir	JAGEN STUDIEREN TÜFTELN
.ASTER/VERSORGER: GENUSS – GLAUBE – GLÜ	CKSSPIEL – LUXUS – PFLICHT – RAUSCF	H – UNHEIMLICHES	O GEISTERSTIMME: Du ungezähmt wirkender	ı kennst das Geheimnis, wie n Geistern und Dämonen wi gewinnst an Eignung , wenn d	e man selbst mit wild und te mit normalen Menschen	BEEINFLUSSEN BEFEHLEN EINSTIMMEN
STRESS TRAUMA	BESESSEN – GRAUSAM – HEIMGESUCH	T - KALT - LABIL -	O DEN SCHLEIER LÜFT	EN: Du merkst stets, wenn d	ich jemand belügt.	• • • VERKEHREN
	LEICHTSINNIG – PARANOID – WEICH		O Nebeneinkünfte: A	Am Ende jeder Zwischenzeit v	verdienst du +2 Vermögen .	ZÄHIGKEIT
SCHADEN 3	BRAUCHT HILFE	HEILUNG Projekt-Uhr	O HYPNOSE: Wenn du jo hene vergessen lassen,	emanden beeinflusst , kanns bis sie das nächste Mal wiede	t du die Person das Gescher mit dir in Kontakt kommt.	KÄMPFEN SCHLEICHEN
2	-1W	RÜSTUNG NORMAL	O List: Du kannst dein Misstrauen oder Über verausgaben.	e Spezialrüstung verbrauch rredung zu widerstehen ode	en, um Konsequenzen von er dich für eine Ausrede zu	TRICKSEN ZERSTÖREN
1	VERRINGERT WIRKUNG		_	erhältst +1W gegen Ziele,	mit denen du in inniger	BONUSWÜRFEL VERAUSGABEN (2 Stress) + - oder - TEUFELSPAKT
NOTIZEN			_	e eine Sonderfähigkeit aus ei	iner anderen Quelle.	ANNEHMEN
			VERSCHLAGENE FREU	JNDE GEGENSTÄN	IDE LAS	5T \diamondsuit 3 leicht \diamondsuit 5 normal \diamondsuit 6 schwer
			△ → Bryl, Drogenhänd		ge Kleidung & Schmuck	☐ Ein oder zwei Klingen
			— △ ▽ Bazso Baz, Gang-	Circi	ger Verkleidungskoffer	☐ Wurfmesser ☐ Pistole ☐ 2. Pistole
			_ △ ▽ Klyra, Wirtin	☐ Hochwertig ☐ Trancepulv	g gezinkte Würfel & Karten	☐ Pistole ☐ 2. Pistole ☐ Große Waffe
			△ Nyryx, Sexarbeite			☐ Ungewöhnliche Waffe
			△ ▽ Harker, Häftling	Seelenbann		□ Rüstung □ □ + Schwer
			ERFAHRUNGSPUNKTE	7		☐ Einbrecherausrüstung ☐ H☐ Kletterausrüstung
				• on erhältst du EP im zugehörigen A	ttrihut	☐ Arkane Gerätschaften
			Trage am Ende der Sitzung	g für jeden Auslöser 1 EP ein (im Charakterbuch oder einem	☐ Dokumente
				renn er mehrfach vorgekommen		☐ Täuscherzubehör
				erung mit Täuschung oder Einflu		□ Brechwerkzeug
				eb, Herkunft oder Hintergrund deines 1 deiner Laster oder Traumata zu kä		☐ Tüftlerwerkzeug ☐ Laterne
			TEAMARBEIT	PLANUNG & LAST	1,110	INFORMATIONEN SAMMELN
			Teammitglied helfen	Wählt einen Plan, nennt das	Detail. Lege deine Last für den	◆ Was haben sie vor?
			Gruppenaktion anführen	Einsatz fest. Überfall: Angriffspunkt	Okkultismus: Methode	◆ Wie bekomme ich sie dazu, [X] zu tun?
			Teammitglied beschützen	Täuschung: Methode	Gesellschaft: Verbindung	Sagen sie die Wahrheit?Was sind ihre wahren Gefühle?
			Aktion vorbereiten	Heimlichkeit: Zugangspunkt		 Was ist ihnen wirklich wichtig? Wie falle ich hier nicht auf?
				0 01	1	

VERMÖGEN ____

◆ Worum geht es hier wirklich?

BLADESINTHEDARK							Ein Medium	VERMÖGEN MÜNZEN	
GAN	G			FLUS	13;	EK	und Meister des Arkanen		
				SONDERFÄHIGKEITEN				CHARAKT	ERBUCH
NAME DEC	KNAME			O BINDEN: Du kannst di Nähe befindlichen Geis gehorchen. Du hast keir	t zu zwingen, v	or dir zu ersche	immen, um einen in der einen und einem Befehl zu	VERSTANI	
	CHTE: ADEL – AKADI VERBE – MILITÄR – U		Т –	 GEISTERSINN: Du bist in deiner Gegenwart be das Übernatürliche Inf EISERNER WILLE: Du 	t dir stets der i efinden. Jedes l formationen s u bist unempf	ibernatürlicher Mal, wenn du m sammelst, erhä indlich gegeni	n Wesen bewusst, die sich nit beliebigen Mitteln über	000	EINSCHÄTZEN JAGEN STUDIEREN TÜFTELN
STRESS TRAUMA BESESSEN – GRAUSA LEICHTSINNIG – PA	AM – HEIMGESUCHT			Widerstandswurf mit V OKKULTIST: Du kann Dämonen Verkehren. beim Befehligen von F ORITUALE: Du kannst	Wille machst, ist mit uralten Sobald du mi Kultisten, die o okkulte Ritua	erhältst du +1 Mächten, verg it einem verkel lieses Wesen ar le Studieren (W. gessenen Gottheiten oder art hast, erhältst du +1W abeten. oder neue erfinden), um	• •	BEEINFLUSSEN BEFEHLEN EINSTIMMEN VERKEHREN
SCHADEN		HEILUNG		Zu Beginn kennst du e	Effekt oder en in bereits erle	n ubernaturlich rntes Ritual.	es Wesen hervorzurufen.	ZÄHIGKEI	T KÄMPFEN
3	BRAUCHT HILFE	Projekt-Uhr	\Box	erhältst du +1 Wirkung	gsgrad . Du ker	nnst bereits eine			SCHLEICHEN TRICKSEN
2	-1W	RÜSTUNG NORMAL		O STURMWIND: Du kann entfesseln – oder – in dei	nst dich veraus ner unmittelbar	gaben , um eine en Nähe ein Unv	en Blitzschlag als Waffe zu vetter heraufzubeschwören.		ZERSTÖREN
1	VERRINGERTE WIRKUNG	SCHWER SPEZIAL		○ GEFEIT : Du kannst de Konsequenzen zu wider Kräften ringst oder dic	rstehen oder d	ich zu verausga	hen, um übernatürlichen ben , wenn du mit arkanen	VE	SWÜRFEL RAUSGABEN (2 Stress)
NOTIZEN				O VETERAN: Wähle			er anderen Quelle.		der – teufelspakt Nehmen
				SELTSAME FREUNDE			LA	ST 🔷 3 leich	at \diamondsuit 5 normal \diamondsuit 6 schwer
				 △▽ Nyryx, Geist △▽ Scurlock, Vampir △▽ Setarra, Dämonin △▽ Quellyn, Hexe △▽ Flint, Seelenhändle 		□ Hochwertige □ Hochwertige □ Phiolen mit I □ Seelenflasche □ Geisterschlüs □ Dämonenbar	Elektroplasma en (2) sel	□ Wu: □ Pisto □ □ □ Ung □ □ □ Ri	oder zwei Klingen rfmesser ole □ 2. Pistole roße Waffe gewöhnliche Waffe üstung □□□ +Schwer
				ERFAHRUNGSPUNKTE					brecherausrüstung letterausrüstung
				 ◆ Für jede aussichtslose Aktion Trage am Ende der Sitzung Attribut). Trage 2 EP ein, we ◆ Du hast eine Herausforden 	für jeden Ausl enn er mehrfach rung mit Wissen b, Herkunft oder H	öser 1 EP ein (in vorgekommen i oder arkaner Ma Jintergrund deines (n Charakterbuch oder einen st. acht angegangen. Charakters zum Ausdruck gebrach	□ Ark □ Dok □ Täu □ □ B	ane Gerätschaften kumente scherzubehör rechwerkzeug lerwerkzeug
				TEAMARBEIT	PLANUNG &				MATIONEN SAMMELN
				Teammitglied helfen	Wählt einen Einsatz fest.	Pian, nennt das I	Detail . Lege deine Last für de	. ,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,	st hier arkan oder unheimlich? nallt durch das Geisterfeld?
				Gruppenaktion anführen	Überfall: Ang	riffspunkt	Okkultismus: Methode	♦ Was i	st hier verborgen oder verloren? haben sie vor?
				Teammitglied beschützen	Täuschung: A	Лethode	Gesellschaft: Verbindung	♦ Was i	treibt sie dazu an? ann ich [X] ans Licht bringen?
				Aktion vorbereiten	Heimlichkeit	: Zugangspunkt	Transport: Route		um geht es hier wirklich?

RIADESINTHEDARK

	GANG		LAUE	KEK	EINDRINGLING UND DIEB	
			SONDERFÄHIGKEITEN			CHARAKTERBUCH
JAME DECKNAME			O Unterwanderung: \(\text{durch Qualität} \) oder S	VERSTAND		
AUSSEHEN			O HINTERHALT: Wenn zuschnappen lässt, erh	n du aus dem Verborgenen nältst du +1W auf deinen Wu	angreifst oder eine Falle rf.	einschätzen Jagen
HERKUNFT: AKOROS – DIE DOLCHINSELN – IRUVIEN – SEVEROS – SKOVLAN – TYCHEROS	VORGESCHICHTE: ADEL – AKADE GESETZ – GEWERBE – MILITÄR – U			nn du auf eine aussichtslose A f, falls du dafür – 1W auf alle Aktion annimmst.		STUDIEREN TÜFTELN
LASTER/VERSORGER: GENUSS – GLAUBE – GLÜC	: : XSSPIEL – LUXUS – PFLICHT – RAUSCH	- UNHEIMLICHES	übermenschlichen spo	TAPFEN: Du kannst dich vera rtlichen Kraftakt zu leisten – oo ich in der Verwirrung verseher	der – so um deine Feinde zu	BEEINFLUSSEN BEFEHLEN
STRESS TRAUMA	BESESSEN – GRAUSAM – HEIMGESUCHT LEICHTSINNIG – PARANOID – WEICH	- KALT - LABIL -	○ Kompetenz: Wähle e mit dieser Aktion anfi der Anzahl fehlgeschl	inen deiner Aktionswerte. Wei ührst, kannst du höchstens 1 S agener Würfe.	nn du eine Gruppenaktion Stress erleiden, ungeachtet	• • • EINSTIMMEN • • • VERKEHREN
SCHADEN 3 2	BRAUCHT HILFE	HEILUNG Projekt-Uhr RÜSTUNG NORMAL	erscheinst für wenige dich so entrückst, erl Eigenschaft: es hält ste statt nur schemenhaft	Ou kannst dich zum Teil ins e Augenblicke schemenhaft eidest du 2 Stress und zusät att Augenblicken einige Minut – du kannst wie ein Gespenst ich ist, wer zuerst handelt, la	und gestaltlos. Wenn du zlich 1 Stress pro weitere en an – du bist unsichtbar durch die Luft schweben.	XÄHIGKEIT KÄMPFEN SCHLEICHEN TRICKSEN ZERSTÖREN
1 NOTIZEN	VERRINGERTE WIRKUNG	SCHWER SPEZIAL	O SCHATTEN: Du kanns von Sicherheitsmaßna Höchstleistungen in S	t deine Spezialrüstung verbra ahmen oder Entdeckung zu v achen Athletik oder Heimlic e eine Sonderfähigkeit aus ein	nuchen, um Konsequenzen widerstehen oder dich für hkeit zu verausgaben .	VERAUSGABEN (2 Stress) + oder - teufelspakt Annehmen
			ZWIELICHTIGE FREUM	IDE GEGENSTÄN	DE LAS	$\delta T \diamondsuit 3$ leicht $\diamondsuit 5$ normal $\diamondsuit 6$ schwer
			△ ▽ Telda, Bettlerin	☐ Hochwertige		☐ Ein oder zwei Klingen
			△ ▽ Darmot, Blaurock	☐ Hochwertig	er Schattenläufermantel	□ Wurfmesser
			△ ▽ Frake, Schlosser	☐ Leichte Klet	terausrüstung	☐ Pistole ☐ 2. Pistole
			*	☐ Phiole Lauti		☐☐ Große Waffe☐ Ungewöhnliche Waffe
			△ ▽ Roslyn Kellis, Adl	Dunkeisien		□ Rüstung □ □ + Schwer
			△ ▽ Petra, Stadtbeamt	in Geisterbann	-Talisman	☐ Einbrecherausrüstung
			ERFAHRUNGSPUNKTE			☐ Kletterausrüstung
			◆ Für jede aussichtslose Aktio	on erhältst du EP im zugehörigen At	tribut.	☐ Arkane Gerätschaften
				g für jeden Auslöser 1 EP ein (i enn er mehrfach vorgekommen		☐ Dokumente ☐ Täuscherzubehör
				erung mit Heimlichkeit oder Ausw		□ Tauscherzübenör □ Brechwerkzeug
				eb, Herkunft oder Hintergrund deines		☐ Tüftlerwerkzeug
			◆ Du hast mit Auswirkungen	deiner Laster oder Traumata zu kä	npfen gehabt.	□ Laterne
			TEAMARBEIT	PLANUNG & LAST		INFORMATIONEN SAMMELN
			Teammitglied helfen	Wählt einen Plan, nennt das Einsatz fest.	Detail . Lege deine Last für den	· Trus nucen sie von.
			Gruppenaktion anführen	Überfall: Angriffspunkt	Okkultismus: Methode	◆ Wie bekomme ich sie dazu, [X] zu tun?
			Teammitglied beschützen	Täuschung: Methode	Gesellschaft: Verbindung	 Worauf sollte ich achtgeben? Was ist der beste Weg hinein?
			Aktion vorbereiten	Heimlichkeit: Zugangspunkt	Transport: Route	 Wo kann ich mich hier verstecken? Wie kann ich [X] finden?

EIN HEIMLICHER

◆ Worum geht es hier wirklich?

RIADEZINIHEDA	KK		CLUN	ITTER	EIN GEFÄHRLICHER UND	MÜNZEN
	GANG			HILL	furchterregender Kämpfer	
			SONDERFÄHIGKEITEN			CHARAKTERBUCH
NAME	DECKNAME		O ZUM KAMPF GEBOREN: leinen Angriff erlittenen S	Du kannst deine Spezialrüstung Schaden zu verringern oder dich	g verbrauchen, um den durch n im Kampf zu verausgaben .	VERSTAND
AUSSEHEN			Widerstandswurf. Wenn	n ein Gruppenmitglied beschütz du Informationen sammelst , un	n mögliche Bedrohungen der	EINSCHÄTZEN JAGEN STUDIEREN
HERKUNFT: AKOROS – DIE DOLCHINSELN – IRUVIEN – SEVEROS – SKOVLAN – TYCHEROS	VORGESCHICHTE: ADEL – AKADE GESETZ – GEWERBE – MILITÄR – U		○ GEISTERKRIEGER: Du k Seelenenergie durchwirk	erzusehen, erhältst du + 1 Wirk s kannst deine Hände, Nahkampf ken. Im Kampf gegen das Über	fwaffen oder Werkzeuge mit natürliche haben sie so eine	TÜFTELN WILLE
LASTER/VERSORGER: GENUSS – GLAUBE – GLÜCKS			• ANFÜHRER: Befiehlst du sie sonst erledigt wären	nst mit Seelen ringen, um sie zu Komplizen im Kampf, kämpfe (sie sind nicht außer Gefecht g	n sie auch dann weiter, wenn gesetzt, wenn sie Schaden 3.	• BEEINFLUSSEN • BEFEHLEN • EINSTIMMEN • VERKEHREN
	ESESSEN – GRAUSAM – HEIMGESUCHT : EICHTSINNIG – PARANOID – WEICH	– KALT – LABIL –		alten + 1 Wirkung und 1 Rüstu enzen sind erhöht. Leicht: 5. No	•	ZÄHIGKEIT
SCHADEN 3	BRAUCHT HILFE	HEILUNG Projekt-Uhr RÜSTUNG	O NICHT MIT ZU SPASSEN	ı: Du kannst dich verausgaben rlichen Kraftakt zu leisten – oder	, um entweder einen schier	● ● KÄMPFEN
2	-1W	NORMAL		Gewalt entfesselst, ist das beso gten Ziels erhältst du +1W .	onders furchterregend. Beim	BONUSWÜRFEL
1	VERRINGERTE WIRKUNG	SCHWER □ SPEZIAL □	O KRAFTSTROTZEND: Du	erholst dich schneller von Schad s. Du erhältst + 1W auf Würfe zu		VERAUSGABEN (2 Stress) + - oder - TEUFELSPAKT
NOTIZEN			OOO VETERAN: Wähle ei	ne Sonderfähigkeit aus einer an	ideren Quelle.	ANNEHMEN
			GEFÄHRLICHE FREUNI	DE GEGENSTÄNI	DE LAS	\mathbf{T} \diamondsuit 3 leicht \diamondsuit 5 normal \diamondsuit 6 schwer
			△	☐ Hochwertig		☐ Ein oder zwei Klingen
			△ ▽ Chael, übler Schlä	lerin Furchterrege	tige schwere Waffe ende(s) Waffe / Werkzeug	☐ Wurfmesser ☐ Pistole ☐ 2. Pistole
			$\triangle \nabla$ Grace, Erpresserin	☐ Hanaschelle		☐☐ Große Waffe ☐ Ungewöhnliche Waffe
			△ ♥ Die Säge, Medikus			□ Rüstung □ □ + Schwer
			ERFAHRUNGSPUNKTE			☐ Einbrecherausrüstung ☐ H☐ Kletterausrüstung
				n erhältst du EP im zugehörigen Atı	tribut.	☐ Arkane Gerätschaften
			Trage am Ende der Sitzung	für jeden Auslöser 1 EP ein (in enn er mehrfach vorgekommen i	m Charakterbuch oder einem	☐ Dokumente ☐ Täuscherzubehör
				rung mit Gewalt oder Zwang ang	~ ~	□ + □ Brechwerkzeug
				b, Herkunft oder Hintergrund deines (deiner Laster oder Traumata zu kär	•	☐ Tüftlerwerkzeug
			0		прјен дениог.	Laterne
			TEAMARBEIT	PLANUNG & LAST Wählt einen Plan, nennt das i	Detail . Lege deine Last für den	INFORMATIONEN SAMMELN ◆ Wie kann ich ihnen weh tun?
			Teammitglied helfen	Einsatz fest.		◆ Wer hat am meisten Angst vor mir?
			Gruppenaktion anführen	Überfall: Angriffspunkt	Okkultismus: Methode	 Wer ist hier am gefährlichsten? Was haben sie vor?
			Teammitglied beschützen	Täuschung: Methode	Gesellschaft: Verbindung	◆ Wie bekomme ich sie dazu, [X] zu tun?
			Aktion vorbereiten	Heimlichkeit: Zugangspunkt	Transport: Route	◆ Sagen sie die Wahrheit?

VERMÖGEN

◆ Worum geht es hier wirklich?

RI ANTSINTHENARK

AUSSEHEN HERKUNFT: AKOROS – DIE DOLCHINSELN – IRUVIEN – SEVEROS – SKOVLAN – TYCHEROS GESETZ – GEWERBE – MILITÄR – UNTERWELT LASTER/VERSORGER: GENUSS – GLAUBE – GLÜCKSSPIEL – LUXUS – PPLICHT – RAUSCH – UNHEIMLICHES STRESS TRAUMA BESESSEN – GRAUSAM – HEIMGESUCHT – KALT – LABIL – LEICHTSINNIG – PARANOID – WEICH SCHADEN 3 BRAUCHT HILEE 1 VERRINGERTE WIRKUNG Popick-Ult — SCHWER SPEZIAL NOTIZEN ALCHEMIKALIEN Bandelier ——— Wenn du den Bandelier den getett, wähle eines aus der liste den getette den getett, wähle eines aus der liste den getette den		GANG			
WORGESCHICHTE: ADEL - AKADEMISCH - ARBEIT - GESETZ - GEWERBE - MILITÄR - UNTERWELT LASTER/VERSORGER: GENUSS - GLAUBE - GLÜCKSSPIEL - LUXUS - PFLICHT - RAUSCH - UNHEIMLICHES TRAUMA BESESSEN - GRAUSAM - HEIMGESUCHT - KALT - LABIL - LEICHTSINNIG - PARANOID - WEICH 1 WERRINGERTE WIRKUNG ALCHEMIKALIEN Bandelier Bandelier Wenn du den Bandelier einsetzt, wähle eines aus der Liste Alkahest Bindungsöl Bilendgift Ertränkungspulver Feueröl Funken (Droge) Granate Quecksilber Rauchbombe Schwebeöl Stillstandgift	NAME	DECKNA	ME		
IRUVIEN – SEVEROS – SKOVLAN – TYCHEROS GESETZ – GEWERBE – MILITÄR – UNTERWELT LASTER/VERSORGER: GENUSS – GLAUBE – GLÜCKSSPIEL – LUXUS – PFLICHT – RAUSCH – UNHEIMLICHES TRAUMA BESESSEN – GRAUSAM – HEIMGESUCHT – KALT – LABIL – LEICHTSINNIG – PARANOID – WEICH SCHADEN 1	AUSSEHEN				
STRESS TRAUMA BESESSEN - GRAUSAM - HEIMGESUCHT - KALT - LABIL - LEICHTSINNIG - PARANOID - WEICH BRAUCHT HILFE 1 VERRINGERTE WIRKUNG NOTIZEN ALCHEMIKALIEN Bandelier -					IT –
SCHADEN 3 BRAUCHT HILFE -1W RÜSTUNG NORMAL SCHWER SPEZIAL NOTIZEN ALCHEMIKALIEN Bandelier ——— Bandelier ——— Wenn du den Bandelier ein setzt, wähle eines aus der Liste Alkahest Bindungsöl Blendgift Ertränkungspulver Feueröl Funken (Droge) Granate Quecksilber Rauchbombe Schädelspaltergift Schwebeöl Stillstandgift	LASTER/VERSORGER: GENUSS – GLAUBE – GLÜC	CKSSPIEL – LUXUS – PFLI	CHT - RAUSCH -	- UNHEIMLICH	ES
SCHADEN 3 BRAUCHT HILFE -1W RÜSTUNG NORMAL SCHWER SPEZIAL NOTIZEN ALCHEMIKALIEN Bandelier ——— Bandelier ——— Wenn du den Bandelier ein setzt, wähle eines aus der Liste Alkahest Bindungsöl Blendgift Ertränkungspulver Feueröl Funken (Droge) Granate Quecksilber Rauchbombe Schädelspaltergift Schwebeöl Stillstandgift	STRESS TRAUMA			– KALT – LABII	L –
BRAUCHT HILFE Projekt-Uhr RÜSTUNG NORMAL NORMAL SCHWER SPEZIAL NOTIZEN ALCHEMIKALIEN Bandelier Bandelier Bandelier Bandelier Bandelier Bandelier Bandelier Bandelier Bandelier Bandelier Bandelier Bandelier Bandelier Bandelier Bandelier Bandelier Bandelier Bandelier Bandelier Bandelier Bandelier Bandelier Bandelier Bandelier Bandelier Bandelier Bandelier Bandelier Bandelier Bandelier Bandelier				HEILIING	
TOTIZEN TOTIZEN SCHWER SPEZIAL				Projekt-Uhr	
NOTIZEN ALCHEMIKALIEN Bandelier □□□□□ Bandelier □□□□□ Wenn du den Bandelier ein setzt, wähle eines aus der Liste Alkahest Alkahest Bindungsöl Blendgift Ertränkungspulver Feueröl Funken (Droge) Granate Quecksilber Rauchbombe Schädelspaltergift Schwebeöl Stillstandgift	2		-1W		
ALCHEMIKALIEN Bandelier	1				
Bandelier Handelier Wenn du den Bandelier ein setzt, wähle eines aus der Liste Alkahest Alkahest Bindungsöl Blendgift Ertränkungspulver Feueröl Funken (Droge) Granate Quecksilber Rauchbombe Schädelspaltergift Schwebeöl Stillstandgift	NOTIZEN				
Bandelier HHH Wenn du den Bandelier eins setzt, wähle eines aus der Liste Alkahest Bindungsöl Blendgift Ertränkungspulver Feueröl Funken (Droge) Granate Quecksilber Rauchbombe Schädelspaltergift Schwebeöl Stillstandgift					
Wenn du den Bandelier ein setzt, wähle eines aus der Liste Alkahest Bindungsöl Blendgift Ertränkungspulver Feueröl Funken (Droge) Granate Quecksilber Rauchbombe Schädelspaltergift Schwebeöl Stillstandgift					
setzt, wähle eines aus der Liste Alkahest Bindungsöl Blendgift Ertränkungspulver Feueröl Funken (Droge) Granate Quecksilber Rauchbombe Schädelspaltergift Schwebeöl Stillstandgift					_
 Bindungsöl Blendgift Ertränkungspulver Feueröl Funken (Droge) Granate Quecksilber Rauchbombe Schädelspaltergift Schwebeöl Stillstandgift 					
 Blendgift Ertränkungspulver Feueröl Funken (Droge) Granate Quecksilber Rauchbombe Schädelspaltergift Schwebeöl Stillstandgift 			◆ A	Alkahest	
 Ertränkungspulver Feueröl Funken (Droge) Granate Quecksilber Rauchbombe Schädelspaltergift Schwebeöl Stillstandgift 					
 Feueröl Funken (Droge) Granate Quecksilber Rauchbombe Schädelspaltergift Schwebeöl Stillstandgift 					.1
 Funken (Droge) Granate Quecksilber Rauchbombe Schädelspaltergift Schwebeöl Stillstandgift 					iiver
 ♣ Granate ♣ Quecksilber ♣ Rauchbombe ♣ Schädelspaltergift ♣ Schwebeöl ♣ Stillstandgift 					e)
 Rauchbombe Schädelspaltergift Schwebeöl Stillstandgift 					,
♦ Schädelspaltergift♦ Schwebeöl♦ Stillstandgift			* (Quecksilber	
◆ Schwebeöl					
◆ Stillstandgift				- '	gift
· ·					
Trancepulver				_	
			v 1	rancepuivei	

SCHROPFER

EIN SABOTEUR UND TECHNIKER

MÜNZEN

SONDERFÄHIGKEITEN

- ALCHEMIST: Wenn du eine alchemische Erfindung erfindest oder anfertigst, erhältst du +1 Wirkungsgrad. Zu Beginn kennst du bereits eine Spezialformel.
- O ANALYTIKER: Du erhältst während der Zwischenzeit zwei Uhren-Segmente für Langzeitprojekte, die etwas mit Recherche oder dem Herausfinden einer neuen Formel oder eines neuen Konstruktionsplans zu tun haben.
- O KONSTRUKTEUR: Wenn du eine Funkenwerk-Erfindung erfindest oder **anfertigst**, erhältst du **+1 Wirkungsgrad** auf deinen Wurf. Žu Beginn kennst du bereits eine Spezialkonstruktion.
- O UNERSCHÜTTERLICH: Du kannst deine Spezialrüstung verbrauchen, um den Konsequenzen von Ermüdung, Schwäche oder chemischen Effekten zu widerstehen oder dich bei technischer Arbeit oder dem Hantieren mit alchemistischen Substanzen zu verausgaben.
- O BANNKREIS: Zerstörst du einen Bereich mit arkanen Substanzen, wird er für Seelen abstoßend oder anziehend (du hast die Wahl).
- MEDIKUS: Du kannst an Körpern tüfteln, um Wunden zu versorgen oder Sterbende zu stabilisieren. Du darfst Erkrankungen oder Leichen studieren. Jeder in deiner Gang erhält +1W auf Würfe zur medizinischen Behandlung.
- O SABOTEUR: Beim Zerstören ist dein Werk sehr viel leiser und die Beschädigung ist vor flüchtiger Betrachtung äußerst gut verborgen.
- **Toxisch:** Wähle eine Droge oder ein Gift (von deinem Bandelier-Vorrat), wogegen du immun geworden bist. Du kannst dich verausgaben, um es über die Haut abzusondern oder als Gifthauch auszuatmen.
- OOVETERAN: Wähle eine Sonderfähigkeit aus einer anderen Quelle.

CHARAKTERBUCH

EINSCHÄTZEN IAGEN STUDIEREN

TÜFTELN

BEEINFLUSSEN BEFEHLEN EINSTIMMEN

VERKEHREN

ZÄHIGKEIT

■ ■ ■ KÄMPFEN • SCHLEICHEN

TRICKSEN ZERSTÖREN

BONUSWÜRFEL

VERAUSGABEN (2 Stress) - oder - TEUFELSPAKT ANNEHMEN

LAUE FREUNDE	GEGENSIANUE
7 Stazia, Apothekerin	☐ Hochwertiges Bastlerwerkzer
	I I I alay youti and Dun alay youly

△ ▽ Eckerd, Leichendieb

△ ▽ Jul, Bluthändler

TEAMARBEIT

Gruppenaktion anführen

Teammitglied beschützen

Aktion vorbereiten

SCH $\Delta \tau$

△ ▽ Malista, Priesterin

ıg ☐ Hochwertiges Brechwerkzeug

☐ Blasrohr & Pfeile, Spritzen

☐ Bandelier (3 Anwendungen)

☐ Bandelier (3 Anwendungen) ☐ ☐ Apparaturen

ERFAHRUNGSPUNKTE

Für jede aussichtslose Aktion erhältst du EP im zugehörigen Attribut.

Trage am Ende der Sitzung für jeden Auslöser 1 EP ein (im Charakterbuch oder einem Attribut). Trage 2 EP ein, wenn er mehrfach vorgekommen ist.

- Du hast eine Herausforderung mit technischem Geschick oder Chaos angegangen.
- Du hast Überzeugung, Antrieb, Herkunft oder Hintergrund deines Charakters zum Ausdruck gebracht.
- Du hast mit Auswirkungen deiner Laster oder Traumata zu k\u00e4mpfen gehabt.

PLANUNG & LAST

Wählt einen Plan, nennt das Detail. Lege deine Last für den Teammitglied helfen

Emsatz iest.	
Überfall: Angriffspunkt	Okkultismus: Methode
Täuschung: Methode	Gesellschaft: Verbindung
Heimlichkeit: Zugangspunkt	Transport: Route

- ☐ Ein oder zwei Klingen ☐ Wurfmesser
- ☐ Pistole ☐ 2. Pistole

LAST \diamondsuit 3 leicht \diamondsuit 5 normal \diamondsuit 6 schwer

- ☐☐ Große Waffe
- ☐ Ungewöhnliche Waffe □ Rüstung □ +□ +Schwer
- ☐ Einbrecherausrüstung
- □**-**□ Kletterausrüstung
- ☐ Arkane Gerätschaften
- ☐ Dokumente
- ☐ Täuscherzubehör
- □**-**□ Brechwerkzeug
- ☐ Tüftlerwerkzeug
- ☐ Laterne

INFORMATIONEN SAMMELN

- ♦ Was haben sie vor?
- ◆ Wie bekomme ich sie dazu, [X] zu tun?
- ◆ Sagen sie die Wahrheit?
- ◆ Woran kann ich hier tüfteln?
- ◆ Was könnte passieren, wenn ich [X] tue?
- ◆ Wie kann ich [X] finden?
- ◆ Worum geht es hier wirklich?

DI ADECINTHEDADE

DLAUES MAN-UA	RK			1 7		EIN VERSCHLAGENER	MÜNZEN	
	GANG					Strippenzieher		
			SONDERFÄHIGKEITEN				CHARAKTE	RBUCH
NAME	DECKNAME		O WEITBLICK: Zweimal Stress dafür auszugebe	pro Coup da n. Beschreib	arfst du einem Te e, wie du dich hi	eammitglied helfen , ohne erauf vorbereitet hast.	VERSTAND	
AUSSEHEN			O KALKÜL: Dank sorgfä Gangmitglied während	ltiger Planun d der Zwisch	g darfst du dir s enzeit +1 Aktivi	elbst und einem weiteren tät gewähren.		JAGEN
HERKUNFT: AKOROS – DIE DOLCHINSELN – IRUVIEN – SEVEROS – SKOVLAN – TYCHEROS	VORGESCHICHTE: ADEL – AKAI GESETZ – GEWERBE – MILITÄR –		O Beziehungen: Währ wenn du Anschaffung			st du +1 Wirkungsgrad, rringerst.		STUDIEREN TÜFTELN
			O KONTROLLIERTES LAS das Würfelergebnis um die dich begleiten, kön	1 oder 2 (nac	h oben oder unte	Laster hingibst, kannst du en) anpassen. Verbündete,	WILLE	BEEINFLUSSEN
LASTER/VERSORGER: GENUSS – GLAUBE – GLÜCK STRESS TRAUMA B	SSPIEL – LUXUS – PFLICHT – RAUSCH SESESSEN – GRAUSAM – HEIMGESUCH		OGEISTERVERTRAG: We schriftlich festhältst, tr	enn du eine A ragen sowohl	abmachung per H I du als auch de	Handschlag besiegelst oder in Partner das Mal eures		BEFEHLEN EINSTIMMEN VERKEHREN
	EICHTSINNIG – PARANOID – WEICH		○ KNASTOLOGIE: Wenn	du inhaftiert	bist, gilt dein Fal	aden 3. Grades: "Verflucht". nndungsgrad als –1, deine ion, der du drinnen hilfst,	ZÄHIGKEIT	
SCHADEN 3	BRAUCHT HILFE	HEILUNG Projekt-Uhr	zusätzlich zu allem, was	s du durch de	n Inhaftierungsv	vurf bekommst.		SCHLEICHEN
2	-1W	RÜSTUNG NORMAL □		tzen oder un	n dich beim Sam	meln von Informationen		TRICKSEN ZERSTÖREN
1	VERRINGERTI WIRKUNG	SCHWER SPEZIAL		iel Informatio		Verkehren, wenn du für Für diesen Einsatz erhältst	VER	WÜRFEL RAUSGABEN (2 Stress) der – TEUFELSPAKT
NOTIZEN			○○○ VETERAN : Wähle		fähigkeit aus ein	er anderen Quelle.		NEHMEN
			GERISSENE FREUNDE		GEGENSTÄND			t \diamondsuit 5 normal \diamondsuit 6 schwer
			$\triangle \nabla$ Salia, Informations	shändlerin	☐ Hochwertige			oder zwei Klingen
			△	hitekt	☐ Hochwertige ☐ Blaupausen	Flasche Whiskey		rfmesser ble 🏻 2. Pistole
			△ ✓ Jennah, Bedienster	te	☐ Phiole Schlaf	essenz		roße Waffe
			△ ♥ Riven, Chemiker		☐ Verborgene T	*		gewöhnliche Waffe Listung 🗀 🗀 + Schwer
			△ ✓ Jeren, Blaurock-A	rchivar	☐ Geisterbann-	Talisman		orecherausrüstung
			ERFAHRUNGSPUNKTE					letterausrüstung
			◆ Für jede aussichtslose Aktion		0 0			ane Gerätschaften
			Trage am Ende der Sitzung Attribut). Trage 2 EP ein, we			n Charakterbuch oder einem		tumente scherzubehör
			◆ Du hast eine Herausforder		· ·			rechwerkzeug
			Du hast Überzeugung, AntrieDu hast mit Auswirkungen e			harakters zum Ausdruck gebracht. apfen gehabt.	☐ Tüftl☐ Late:	lerwerkzeug erne
			TEAMARBEIT	PLANUNG				MATIONEN SAMMELN
			Teammitglied helfen	Wählt einer Einsatz fest		Detail . Lege deine Last für den	· 1143 11	vollen sie am meisten? uf sollte ich achtgeben?
			Gruppenaktion anführen	Überfall: An	griffspunkt	Okkultismus: Methode	◆ Welch	nes Druckmittel gibt es hier? ann ich [X] herausfinden?
			Teammitglied beschützen	Täuschung:	Methode	Gesellschaft: Verbindung	◆ Was h	naben sie vor? vekomme ich sie dazu, [X]
			Alrtion would avaitan	Haimlichle	t. Turamachumlet	Tuanonout, Dauta	* ************************************	2

VERMÖGEN ____

		EINSCHÄTZI
		JAGEN
		STUDIEREN



MPFEN HLEICHEN ICKSEN ERSTÖREN

EL

+	VERAUSGABEN (2 Stress – oder – TEUFELSPAKT
	ANNEHMEN

Liniatz icst.	
Überfall: Angriffspunkt	Okkultismus: Methode
Täuschung: Methode	Gesellschaft: Verbindung
Heimlichkeit: Zugangspunkt	Transport: Route

IEN SAMMELN

- e am meisten?
- ch achtgeben?
- mittel gibt es hier?
- [X] herausfinden?
- vor?
- ich sie dazu, [X] zu tun?
- ◆ Worum geht es hier wirklich?

BLADESINTHED	ARK					VERMÖGEN
	GANG		CHARAKTERBUCH			
			SONDERFÄHIGKEITEN	N		CHARAKTERBUCH
NAME	DECKNAME					VIDORI VI
AUSSEHEN						VERSTAND EINSCHÄTZEN JAGEN
HERKUNFT: AKOROS – DIE DOLCHINSELN – IRUVIEN – SEVEROS – SKOVLAN – TYCHERO						STUDIEREN TÜFTELN
LASTER/VERSORGER: GENUSS - GLAUBE - G						WILLE BEEINFLUSSEN BEFEHLEN EINSTIMMEN VERKEHREN
	BESESSEN – GRAUSAM – HEIMGESUCH LEICHTSINNIG – PARANOID – WEICH	IT – KALT – LABIL –				ZÄHIGKEIT
SCHADEN 3 2	BRAUCHT HILFE	HEILUNG Projekt-Uhr RÜSTUNG				KÄMPFEN SCHLEICHEN TRICKSEN ZERSTÖREN
	VERRINGERI	NORMAL SCHWER				BONUSWÜRFEL
1 NOTATIVE	WIRKUNG	SPEZIAL				verausgaben (2 Stress) - oder - teufelspakt Annehmen
NOTIZEN			FREUNDE	GEGENSTÄNI	IE LAS	T \diamondsuit 3 leicht \diamondsuit 5 normal \diamondsuit 6 schwer
			Δ∇			☐ Ein oder zwei Klingen
			Δ∇			☐ Wurfmesser
			T T			☐ Pistole ☐ 2. Pistole
			Δ∇	ШШ		☐☐ Große Waffe
			Δ∇			☐ Ungewöhnliche Waffe
			Δ∇			Rüstung
			ERFAHRUNGSPUNKTI	F		☐ Einbrecherausrüstung ☐ Kletterausrüstung
				= ion erhältst du EP im zugehörigen Att	ribut	☐ Arkane Gerätschaften
				ng für jeden Auslöser 1 EP ein (ir		□ Dokumente
			Attribut). Trage 2 EP ein, w	venn er mehrfach vorgekommen i	st.	☐ Täuscherzubehör
			◆ Du hast eine Herausforde	erung mit	angegangen.	□ - □ Brechwerkzeug
			◆ Du hast Überzeugung, Antr	ieb, Herkunft oder Hintergrund deines (Charakters zum Ausdruck gebracht.	☐ Tüftlerwerkzeug
			◆ Du hast mit Auswirkunger	n deiner Laster oder Traumata zu kän	npfen gehabt.	☐ Laterne
			TEAMARBEIT	PLANUNG & LAST		INFORMATIONEN SAMMELN
			Teammitglied helfen	Wählt einen Plan, nennt das <i>I</i> Einsatz fest.	Detail . Lege deine Last für den	◆ Was haben sie vor?◆ Wie bringe ich sie dazu, [X] zu tun?
			Gruppenaktion anführen	Überfall: Angriffspunkt	Okkultismus: Methode	 Was sind ihre wahren Gefühle? Worauf sollte ich achtgeben?
			Teammitglied beschützen	Täuschung: Methode	Gesellschaft: Verbindung	 Wording some ich denigeben: Was ist hier die Schwachstelle? Wie kann ich [X] finden?
			Aktion vorbereiten	Heimlichkeit: Zugangspunkt	Transport: Route	◆ Wie kann ich [A] Jinden!◆ Worum geht es hier wirklich?

STANDARDGEGENSTÄNDE

Ein oder zwei Klingen: Vielleicht trägst du ein einfaches Kampfmesser bei dir. Oder zwei geschwungene Schwerter. Oder ein Rapier und ein Stilett. Oder ein schweres Fleischerbeil. [LAST 1]

Eventuell spiegelt deine Klingenwahl deine Herkunft wider:

Im Norden (Akoros und Skovlan) sind die Klingen eher breit, schwer und einschneidig.

In Severos bevorzugen die Pferdeherren im Gefecht Speere, tragen aber für den Zweikampf auffällige zweischneidige Dolche mit sehr breiten Klingen, die oft aufwändige Gravuren der Familiengeschichten tragen.

Auf den Dolchinseln verwenden die Korsaren häufig schmale und wendige Klingen, die für schnelle Stiche gemacht sind – wie das Rapier und das Stilett.

In Iruvien sind geschwungene Klingen üblich; an der Außenkante geschliffen wie ein Säbel oder an der Innenkannte wie eine Sichel.

Wurfmesser: Sechs kleine, leichte Klingen. [LAST 1]

Pistole: Schwerer, einschüssiger Hinterlader. Auf 20 Schritt verheerend, langsam nachzuladen. [LAST 1]

Große Waffe: Beidhändige Waffe. Streitaxt, Langschwert, Kriegshammer oder Stangenwaffe. Jagdgewehr oder Donnerbüchse. Bogen oder Armbrust. [**LAST 2**]

Ungewöhnliche Waffe: Zur Waffe umfunktioniertes Werkzeug oder Kuriosität. Peitsche, Dreschflegel, Beil, Schaufel, Kette, Fächer mit rasiermesserscharfen Kanten, Stahlkappenstiefel. [**LAST 1**]

Rüstung: Waffenrock aus dickem Leder mit verstärkten Handschuhen und Stiefeln. [LAST 2]

+Schwer: Zusätzlich Kettenhemd, Metallplatten und Metallhelm. [LAST 3] Die Last für schwere

Rüstung gilt zusätzlich zur normalen Rüstung – insgesamt also Last 5.

Einbrecherausrüstung: Satz Dietriche. Kleine Brechstange. Ölfläschchen, um quietschende Scharniere zum Schweigen zu bringen. Drahtrolle und Angelhaken. Kleiner Beutel feiner Sand. [LAST 1]

Kletterausrüstung: Große Rolle Seil. Kleine Rolle Seil. Wurfhaken. Kleiner Beutel Kreidestaub. Klettergurt mit Schlaufen und Metallringen. Satz eiserner Kletterhaken und ein kleiner Hammer. [LAST 2]

Dokumente: Sammlung schmaler Bände zu einer Vielzahl von Themen, unter anderem ein Verzeichnis der Adelsfamilien, Stadtwachen-Kommandanten und anderer bedeutender Bürger. Leere Blätter, ein Fläschchen Tinte, ein Füllfederhalter. Einige interessante Landkarten. [LAST 1]

Arkane Gerätschaften: Fläschchen Quecksilber. Beutel schwarzes Salz. Seelenanker in Form eines kleinen Steins. Seelenflasche. Fläschchen Elektroplasma, dazu ausgelegt, beim Aufprall zu zerspringen und zu verspritzen. [LAST 1]

Täuscherzubehör: Maskenbildnerkoffer. Sammlung von Blankodokumenten, bereit für das Fälschen. Modeschmuck. Wendeumhang und markanter Hut. Gefälschte Dienstmarke. [LAST 1]

Brechwerkzeug: Vorschlaghammer und Stahleisen. Schwerer Bohrer. Brechstange. [LAST 2]

Bastlerwerkzeug: Sortiment feinmechanische Werkzeuge: Uhrmacherlupe, Pinzette, kleiner Hammer, Zange, Schraubenzieher etc. [LAST 1]

Laterne: Einfache Öllaterne, raffinierte Elektroplasmalampe oder andere Lichtquelle. [**LAST 1**]

Seelenbann-Talisman: Kleines arkanes Schmuckstück, das Geister meiden. [**LAST 0**]

DUSKWALL: VERSORGER

GENUSS, RAUSCH

- Mardin Gull, Leaky Bucket, Gasthaus, Crow's Foot.
- Pux Bolin, The Harping Monkey, Kneipe, Nightmarket.
- Helene, Silver Stag-Casino, Silkshore.
- Lady Freyla, Kaiserfass, Weinstube, Whitecrown.
- ◆ Avrick, Pulver-Dealer, Barrowcleft.
- Rolan Volaris, Der Schleier, Salon, Nightmarket.
- Madame Tesslyn, Red Lamp, Bordell, Silkshore.
- * Travens Rauchwaren-Handlung, Coalridge.
- Eldrin Prichard, Silver Swan,
 Vergnügungsbarke, Kanäle von Brightstone.
- Jewel, Bird und Shine, Catcrawl Alley, die Docks.

GLAUBE

- Mutter Narya, Haus der Weinenden Dame, Six Towers.
- Ilacille, Ruinen des Tempels für die Vergessen Gottheiten, Coalridge.
- Nelisanne, Die Kirche der fleischlichen Verzückung, Brightstone.
- Lord Penderyn, Archiv der Echos, Charterhall.

GLÜCKSSPIEL

- ◆ **Spoggs** Würfelspiel, Crow's Foot.
- ◆ Grist, Boxkämpfe, die Docks.
- ◆ Helene, Silver Stag-Casino, Silkshore.
- Meister Vreen, Hunderennen, Nightmarket.
- ◆ Lady Dusk, Dusk Manor-Club, Whitecrown.
- Sergeant Velk, Kampfarenen, Dunslough.

LUXUS, GENUSS

- ◆ Singer, Badehaus, Crow's Foot.
- ♦ Harvale Brogan, Centuralia-Club, Brightstone.
- ◆ Travens Rauchwaren-Handlung, Coalridge.
- Dunridge & Söhne feine Stoffe und Schneiderei, Nightmarket.
- Küchenchefin Rosele, Zur Goldenen Zwetschge, Restaurant, Six Towers.
- Maestro Helleren, Spiregarden-Theater, Whitecrown.

PFLICHT

- Familienmitglieder (Herkunft) oder ehemalige Arbeitskollegen (Vorgeschichte).
- Hutton, Skovländische Geflüchtete/ Revolutionäre, Charhollow.
- Der Zirkel der Flamme, eine Geheimgesellschaft.

UNHEIMLICHES

- Die verhüllte Herrschaft, betreibt eine Kneipe in einer halb überfluteten Grotte nahe den Docks. Seltsame Stollen führen in noch seltsamere Räume dahinter.
- Vater Yoren, Haus der Weinenden Dame, Six Towers.
- "Salia", ein Geist der Ausgesöhnten, der eigenständig von Körper zu Körper reist.
- Schwester Thorn, Bande von Siechland-Plünderern, Gaddoc Station.
- Ojak, tycherosischer Händler am Dachmarkt, Silkshore.
- Aranna die Gesegnete, Kultistin einer vergessenen Gottheit, ihr Boot liegt in Nightmarket an.

GANGERSCHAFFUNG IM ÜBERBLICK

Gang-Typ auswählen. Der Typ eurer Gang bestimmt die Ziele der Gruppe, ihre Sonderfähigkeiten und wie sie aufsteigt.

Ihr steht am Anfang auf **Stufe 0,** mit **festem Griff** und **0 RESPEKT**. Zu Beginn habt ihr 2 MÜNZEN.

- Anfangsruf & Versteck auswählen.
 Wählt aus, wofür die anderen Unterweltsfraktionen euch halten: brutal, diskret, ehrenhaft, ehrgeizig, gerissen, professionell, seltsam, waghalsig. Schaut euch die Karte an und sucht euch einen Stadtteil, in den ihr euer Versteck.
- Jagdgebiet festlegen. Schaut euch die Karte an und sucht euch einen Stadtteil, in das ihr euer Jagdgebiet legt. Entscheidet, wie ihr mit einer der Fraktionen verfahren wollt, zu deren Territorien das Gebiet gehört.
- ◆ Zahlt ihr 1 MÜNZE.
- ◆ Zahlt ihr 2 MÜNZEN, erhaltet +1 Status bei ihr.
- ◆ Zahlt ihr gar nichts, erleidet −1 Status bei ihr.
- Sonderfähigkeit wählen. Diese stehen in der grauen Spalte in der Mitte des Gangbogens. Wenn ihr euch nicht entscheiden könnt, nehmt die oberste Fähigkeit der Liste. Sie steht dort als gute erste Wahl.

- Gang-Verbesserungen bestimmen. Eure Gang hat zwei vorausgewählte Verbesserungen. Wählt noch zwei weitere. Hat eure Gang Komplizen, erstellt sie nach der entsprechenden Anleitung. Notiert die Änderungen im Fraktionsstatus, die sich durch eure Verbesserungen ergeben:
- Eine Fraktion hat euch zu einer Verbesserung verholfen. Ihr erhaltet bei ihr +1 Status oder gebt 1 MÜNZE aus, um stattdessen gleich +2 Status zu bekommen.
- ◆ Einer Fraktion wurde geschadet, als ihr eine Verbesserung bekamt. Ihr erleidet bei ihr −2 Status – oder gebt 1 MÜNZE aus, um stattdessen nur −1 Status zu erleiden.
- Lieblingskontakt wählen. Markiert jemanden als engen Freund, langjährigen Verbündeten oder Helfer. Notiere die Änderungen im Fraktionsstatus, die damit einhergehen:
- Eine Fraktion versteht sich gut mit eurem Kontakt. Ihr erhaltet bei ihr +1 Status.
- Eine Fraktion versteht sich schlecht mit eurem Kontakt. Ihr erleidet bei ihr -1 Status.

Intensiviert auf Wunsch die Beziehung der Fraktionen mit eurem Kontakt und erhaltet stattdessen +2 bzw. –2 Status bei ihnen.

GANG-VERBESSERUNGEN

- BOOTSHAUS: Ihr habt ein Boot, eine Anlegestelle an einer Wasserstraße und einen kleinen Schuppen zum Aufbewahren eurer Bootsausrüstung. Eine zweite Verbesserung ergänzt euer Boot um Panzerung und mehr Laderaum.
- ◆ GEHEIMES VERSTECK: Euer Versteck befindet sich an einer geheimen Stelle und ist vor fremden Blicken getarnt. Wird euer Versteck entdeckt, wendet zwei Zwischenzeitaktivitäten auf und zahlt MÜNZEN in Höhe eurer Stufe, um es umzuziehen und erneut zu verstecken.
- KOMPLIZEN: Komplizen sind Banden oder einzelne NSC-Experten, die für eure Gang arbeiten. Alle Einzelheiten zu Komplizen findest du auf den folgenden Seiten.
- * Kutschenhaus: Ihr habt eine Kutsche, zwei Zugziegen und einen Stall. Eine zweite Verbesserung ergänzt die Kutsche um Panzerung und größere und schnellere Ziegen. Pferde sind in Doskvol sehr selten die meisten Kutschen der Stadt verwenden die große akorosische Ziege als Zugtier.
- MEISTERSCHAFT: Eure Gang hat Zugang zu Training auf Meisterniveau. Ihr dürft die Aktionswerte eurer SC auf bis zu 4 steigern (bevor ihr diese Verbesserung freischaltet, haben SC-Aktionswerte eine Obergrenze von 3). Das Freischalten kostet vier Verbesserungskästchen.
- QUALITÄT: Jede Verbesserung erhöht den Qualitätswert aller Gegenstände dieser Sorte im Besitz der SC, und zwar über die Qualität hinaus, die durch die Stufe der Gang und hochwertige Gegenstände vorgegeben ist. Ihr könnt die Qualität von Dokumenten, Ausrüstung (deckt Einbrecher- und Kletterausrüstung ab), arkanen Gerätschaften, Täuscherzubehör, Werkzeug (deckt Brech- und Bastlerwerkzeug ab) und Waffen verbessern.

- Steht ihr also auf Stufe 0 und habt hochwertige Dietriche (+1) und die Qualitätsverbesserung für Ausrüstung (+1), könnt ihr es ebenbürtig mit einem Schloss der Qualitätsstufe II aufnehmen.
- SICHERES VERSTECK: Euer Versteckt hat Schlösser, Alarmvorrichtungen und Fallen, um Eindringlinge abzuwehren. Eine zweite Verbesserung ergänzt die Abwehr um arkane Maßnahmen zur Abwehr von Geistern. Werden diese Maßnahmen je auf die Probe gestellt, müsst ihr eventuell auf die Stufe eurer Gang würfeln, um zu sehen, wie gut sie Eindringlinge fernhalten können.
- ◆ SPEICHER: Euer Versteck hat einen sicheren Speicher, wodurch sich euer MÜNZEN-Lagerraum auf 8 vergrößert. Eine zweite Verbesserung vergrößert euren Lagerraum auf 16. Ein getrennter Bereich eures Speichers kann als Gefängniszelle genutzt werden.
- ◆ Training: Habt ihr eine Trainingsverbesserung, verdienst du 2 EP (statt 1), wenn du während der Zwischenzeit eine bestimmten EP-Leiste trainierst (Verstand, Wille, Zähigkeit oder Charakterbuch-EP). Im Wesentlichen hilft euch diese Verbesserung, schneller aufzusteigen. Siehe Aufstieg auf S. 54. Besitzt ihr Verstands-Training, trägst du 2 EP (statt nur 1) auf der Verstands-Leiste ein, wenn du in der Zwischenzeit Verstand trainierst. Besitzt ihr Charakterbuch-Training, markierst du dir beim Trainieren 2 EP auf der EP-Leiste des Charakterbuchs.
- ◆ WERKSTATT: Euer Versteck hat eine Werkstatt, die mit Bastler- und Alchemiewerkzeugen ausgestattet ist, sowie eine kleine Bibliothek aus Büchern, Dokumenten und Karten. Mit diesen Mitteln könnt ihr Langzeitprojekte bewerkstelligen, ohne euer Versteck zu verlassen.
- WOHNRAUM: Euer Versteck verfügt über einen Wohnbereich für die Gang. Ohne diese Verbesserung muss jeder SC woanders schlafen und ist dabei entsprechend angreifbar.

GANGEOGEN AUFTRAGS-

					ALLEN	MÖRDER MÖRDER		
NAME			UF		SONDERFÄHIGKEITEN			
VERSTECK					○ Tödlich: Jeder SC kann sich + Kämpfen hinzufügen (bis zum	1 Aktionswert zu Jagen , Schleichen oder Höchstwert von 3).		
RESPEKT		REVIER GRIFF	SCHWACH FEST ST		 KRÄHENSCHLEIER: Eure Aktiv Krähen verborgen. Ihr erhaltet Coup Tötungen beinhalt 	ritäten sind vor den Augen der Todsucher- keinen zusätzlichen Verdacht, wenn ein	ACCURATE LICELY	ANDE O EXPERTE O
TRAININGS- RÄUME +1 Ausmaß für	LASTER- HÖHLE (Stufe) – Verdacht	□ MITTELS- MANN	INFOR- MANTEN +1W auf	SCHLEIMAAL- ZUCHT +1W auf Verdacht	lebendigen Opfers in genau in d Erleide 3 Stress, um elektroplas	ane Methode, mit der man die Seele eines em Moment zerstört, in dem man es tötet. smatische Energie aus dem Geisterfeld zu er in glühende Asche aufzulösen.		
eure Baldower- Komplizen	= Münzen in Zwischenzeit	+2 Münzen bei Unterschicht-Kunden	Informationen sammeln für Coups	verringern nach Tötung	Unfall aussehen lasst, erhaltet il	en Einsatz geheim haltet oder wie einen nr die Hälfte des Respekt-Wertes des Ziels det ihr die Zwischenzeit mit 0 Verdacht,	ACCURATE LICELY	ANDE EXPERTE O
□ OPFER-				□ LEGALE	Mäzen: Wenn ihr eure Stufe s Münzen wie üblich. Wer ist eue	steigert, kostet euch das nur halb so viele er Mäzen? Warum hilft er euch?	GESCHWÄCHT ANGESCHI	AGEN ERLEDIGT RÜSTUNG
TROPHÄEN +1 Respekt pro	REVIER	VERSTECK	REVIER	FASSADE -2 Verdacht pro	O RAUBTIERE: Nutzt ihr einen H Morde zu begehen, erhaltet ihr	Ieimlichkeits- oder Täuschungs-Plan, um +1W auf den Einstiegswurf.		
Coup				Coup		ifte erwerbt oder erzeugt, erhaltet ihr dabei urf. Setzt ihr ein Gift ein, seid ihr sorgfältig ine Wirkung immun seid.		
					O O VETERANEN: Wählt eine	Sonderfähigkeit einer anderen Gang.	KOMPLIZEN B	ANDE O EXPERTE O
SCHUTZGELD (Stufe) – Verdacht = Münzen in Zwischenzeit	KRANKEN- STUBE +1W auf medizinische	GESANDTER +2 Münzen bei Oberschicht-Kunden	TARN- IDENTITÄTEN +1W auf Einstieg bei Täuschungs-/	STADTARCHIV- AKTEN +1W auf Einstieg bei Heimlichkeits-	mehrfach vorgekommen ist.	n Auslöser 1 EP ein. Tragt 2 EP ein, wenn er seitigungs-, Mord- oder Geiselnahmeeinsatz durch.	GESCHWÄCHT ANGESCHI	
	Behandlung		Gesellschafts-Plänen	Plänen	 Messt euch mit Herausforderungen 	oberhalb eures Standes.		
VEDDACHT -		HNDUNCSCDAD WÜ	NZEN SPEICHER		 Unterstreicht den Ruf eurer Gang og 			
VERDACHT					Bringt die Ziele, Antriebe, inneren Kong	flikte oder den wahren Kern der Gang zum Ausdruck.		
			– – – – – – – – Sang-Aufstieg erhält jeder S		KONTAKTE	GANG-VERBESSERUNGEN		
			89	sa ramagan ang ra	➤Trev, Bandenführer ➤Lydra, Vermittlerin	☐ Attentäter-Ausstattung (2 Last Waffen oder Ausrüstung frei)	VERSTECK □□ Kutsche	QUALITÄT ☐ Dokumente
					⊳Irimina, bösartige Adlige	☐ Ironhook-Kontakte (+1 Stufe im Gefängnis)	□□ Boot □ Geheim	☐ Ausrüstung
					⊳Karlos, Kopfgeldjäger	☐ Elite-Baldower	□Wohnraum	☐ Gerätschaften
					Exeter, Seelenwächterin	☐ Elite-Schläger	□□Sicher	☐ Zubehör
					⊳Sevoy, Handelsfürst	☐ ☐ Abgebrüht (+1 Trauma-Kästchen)	□□ Speicher □ Werkstatt	☐ Werkzeug ☐ Waffen
					JAGDGEBIET: BESEITIGUNG -	GEISELNAHME – MORD – UNFALL	TRAINING ■ Verstand □ Wille ■ Zähigkeit	KOMPLIZEN VERBESSERUNGSKOSTEN Neue Komplizen: 2 Weiteren Typ: 2
							☐ Charakterbuc	71
							□-□-□-□ Meist	erschaft

KOMPLIZEN BANDE

GESCHWÄCHT ANGESCHLAGEN ERLEDIGT RÜSTUNG

BLADESINTHEDARK GANGBOGEN WAITHECEN

AITE GANGEOGEN	HAULILLE TOTSCHLÄGER Schläger
RUF	SONDERFÄHIGKEITEN GEFÄHRLICH: Jeder SC kann sich +1 Aktionswert zu Jagen, Kämpfen oder Zerstören hinzufügen (bis zum Höchstwert von 3).
BÜRGER IN ANGST +2 Münzen für Gefechte oder Erpressung BÜRGER IN ANGST +1W auf Informationen sammeln für Coups SCHUTZGELD (Stufe) – Verdacht = Münzen in Zwischenzeit	BLUTSBRÜDER: Wenn ihr in der Schlacht Seite an Seite mit euren Komplizen kämpft, erhalten sie +1W auf Teamarbeits-Würfe (Vorbereitung und Gruppenaktionen). Alle eure Komplizen erhalten den Typ Schläger gratis (sind sie bereits Schläger, fügt einen anderen Typ hinzu). TÜREINTRETER: Führt ihr einen Angriffs-Plan durch, erhaltet ihr +1W auf den Einstiegswurf. UNHOLDE: Für euch gilt jeder Fahndungsgrad als Revier.
VERSTECK REVIER REVIER	FEUERTAUFE: Ihr erhaltet +1W auf Widerstandswürfe. MÄZEN: Wenn ihr eure Stufe steigert, kostet euch das nur halb so viele Münzen wie üblich. Wer ist euer Mäzen? Warum hilft er euch? EISENFRESSER: Wenn ihr euch im Krieg befindet (-3 Fraktionsstatus), erleidet eure Gang nicht -1 Griff und SC haben weiterhin zwei Zwischenzeitaktivitäten statt nur einer.
STRASSEN- HEHLER +2 Münzen bei Unterschicht-Zielen LAGER- HÄUSER +1W auf Anschaffungen machen MÜNZEN SPEICHER	CANG-ERFAHRUNGSPUNKTE Tragt am Ende der Sitzung für jeden Auslöser 1 EP ein. Tragt 2 EP ein, wenn er mehrfach vorgekommen ist. Führt einen erfolgreichen Gefechts-, Erpressungs-, Sabotage- oder Blitzeinbruchseinsatz durch. Messt euch mit Herausforderungen oberhalb eures Standes. Unterstreicht den Ruf eurer Gang oder entwickelt einen neuen. Bringt die Ziele, Antriebe, inneren Konflikte oder den wahren Kern der Gang zum Ausdruck.
Bei Gang-Aufstieg erhält jeder SC Vermögen = Stufe +2.	Meg, Arenakämpferin
	REVIER GRIFF SCHWACH FEST STUFE BÜRGER IN ANGST +2 Münzen für Gefechte oder Erpressung VERSTECK REVIER SCHUTZGELD (Stufe) – Verdacht = Münzen in Zwischenzeit REVIER REVIER REVIER BLAUROCK-BÜTTEL +1W auf Anschaffungen machen HNDUNGSGRAD MÜNZEN SPEICHER

KOMPLIZEN BANDE

SÖLDNER &

GESCHWÄCHT ANGESCHLAGEN ERLEDIGT RÜSTUNG

EXPERTE O

BLADESINTHEDARK GANGBOGEN KIIITISTEN

ULAULJ	DAITE GANGEOGEN	KULISIER VERGESSENEN GOTTHEIT	Adepten
NAME	RUF	SONDERFÄHIGKEITEN	
VERSTECK	Ref	O AUSERWÄHLT: Jeder SC kann sich +1 Aktionswert zu Beeinflussen, Einstimmen oder Studieren hinzufügen (bis zum Höchstwert von 3).	
PROTECT	wählt 2 eigenschaften	○ GESALBT: Ihr erhaltet +1W auf Widerstands- und +1W auf Heilungswürfe gegen übernatürliche Gefahren bzw. übernatürlichen Schaden.	KOMPLIZEN BANDE O EXPERTE O
<u> Соттнеіт</u>	ABSCHEULICH - DÜSTER - FRIEDVOLL - GRAUSAM - STRAHLEND - TRANSZENDENT - VERFÜHRERISCH - WILD REVIER GRIFF SCHWACH FEST STUFE	IN DUNKELHEIT GEBUNDEN: Ihr könnt Teamarbeit mit allen Mitgliedern eures Kults ausführen, egal welche Entfernung euch trennt. Wer +1 Stress	GESCHWÄCHT ANGESCHLAGEN ERLEDIGT RÜSTUNG
KLOSTER HÖHLE	KOLLEKTE ANTIKER ORFLISK TURM	• FESTER GLAUBE: Jeder SC erhält ein zweites Laster: Gottesdienst. Gibst du dich diesem Laster hin und erbringst ein wohlgefälliges Opfer, gilt es nicht als maßlos, wenn du überschüssigen Stress abbaust. Bis du das nächste Mal diesem Laster frönst, wird dir die Gottheit außerdem bei einem beliebigen kommenden Aktionswurf zu Hilfe kommen.	
+1 Ausmaß für eure Adepten- Komplizen (Stufe) – Verdacht = Münzen in Zwischenzeit	+2 Münzen für okkulte Unternehmungen -1 Stress-Kosten für arkane Mächte und Rituale Hier +1W auf Verkehren mit arkanen Wesen	 FLEISCHGEWORDENE HERRLICHKEIT: Eure Gottheit manifestiert sich zuweilen. Das kann sich als großer Segen erweisen, doch die Prioritäten und Werte von Göttern und Sterblichen sind nicht immer dieselben. 	KOMPLIZEN BANDE O EXPERTE O GESCHWÄCHT ANGESCHLAGEN ERLEDIGT RÜSTUNG
$\overline{}$	-	 MIT BLUT BESIEGELT: Jedes Menschenopfer verringert die Kosten für ein beliebiges durchgeführtes Ritual um 3 Stress. 	
REVIER REVIER	VERSTECK REVIER REVIER	○ FANATISMUS: Eure Komplizen führen jeden noch so gefährlichen oder absonderlichen Auftrag aus. Sie erhalten +1W auf Würfe, um gegen Feinde des Glaubens vorzugehen.	
REVIER REVIER	VERSIECK REVIER REVIER	OVETERANEN : Wählt eine Sonderfähigkeit einer anderen Gang.	KOMPLIZEN BANDE O EXPERTE O
SEELEN- QUELLE Hier +1W auf Einstimmen ANTIKES TOR Sichere Reise durch die Siechlande	Befehlen +1W auf med. bei Okkultismus-	Tragt am Ende der Sitzung für jeden Auslöser 1 EP ein. Tragt 2 EP ein, wenn e mehrfach vorgekommen ist. Das Anliegen eurer Gottheit vorantreiben oder ihre Gebote in die Tat umsetzen Messt euch mit Herausforderungen oberhalb eures Standes. Unterstreicht den Ruf eurer Gang oder entwickelt einen neuen. Bringt die Ziele, Antriebe, inneren Konflikte oder den wahren Kern der Gang zum Ausdruck	
	Behandlung Plänen	KONTAKTE GANG-VERBESSERUNGEN	
VERDACHT TO THE PROPERTY OF TH	FAHNDUNGSGRAD MÜNZEN SPEICHER Graphic Gang-Aufstieg erhält jeder SC Vermögen = Stufe +2		□□ Kutsche □ Dokumente □□ Boot □ Ausrüstung □ Geheim □ Gerätschaften □□ Sicher □ Zubehör □□ Speicher □ Werkzeug
		HEILIGE STÄTTE: BESCHAFFUNG – OPFERUNG – PROPHEZEIHUNG – WEIHUNG	TRAINING KOMPLIZEN □ Verstand VERBESSERUNGSKOSTEN ■ Wille Neue Komplizen: 2 □ Zähigkeit Weiteren Typ: 2 □ Charakterbuch □ □ □ □ □ Meisterschaft

GESCHWÄCHT ANGESCHLAGEN ERLEDIGT RÜSTUNG

R	LA	П	ESIN	THE	A	RK
	/ - / -					

GANGBOGEN DUANTANT DIEBE UND

2)					PHANI	Spione		
NAME			UF		SONDERFÄHIGKEITEN		 	
VERSTECK					O ALLE STEHLEN: Jeder SC kan Tricksen oder Tüfteln hinzufüg	n sich +1 Aktionswert zu Schleichen , en (bis zum Höchstwert von 3).		
RESPEKT		REVIER GRIFF S	SCHWACH FEST S'	TUFE O O O O		glieder erhalten die Fähigkeit, das im n Doskvol mit seinen geisterhaften Bauten, und mit diesen zu interagieren.	ACCANT BIGER	BANDE EXPERTE CILAGEN ERLEDIGT RÜSTUNG
VERHÖR- RAUM		STAMM- HEHLER	SPIELHALLE (Stufe) – Verdacht	KNEIPE Hier +1W auf	Gegenstände. Ihr erhaltet +1W a	ein einziges Durcheinander gestohlener uf Würfe, um Anschaffungen zu machen.		
Hier +1W auf Beeinflussen und Befehlen	REVIER	+2 Münzen für Einbruch oder Raub	= Münzen in Zwischenzeit	Beeinflussen und Verkehren	Münzen wie üblich. Wer ist euer	· ·		
Beienen					○ FASSADENKLETTERER: Wenn i ihr +1W auf euren Einstiegswu	hr irgendwo heimlich eindringt, erhaltet rf.	ACCANT BIGER	BANDE EXPERTE
DROGEN- HÖHLE	INFOR- MANTEN	VID CTICK		SPÄHER +1W auf		lungen auswürfelt, würfelt zweimal und besser gefällt. Wenn ihr für eure Gang t, erhaltet ihr +1W.	GESCHWACHT ANGESCH	ILAGEN ERLEDIGT RÜSTUNG
(Stufe) – Verdacht = Münzen in Zwischenzeit	+1W auf Informationen sammeln für Coups	VERSTECK	REVIER	Einschätzen und Jagen im Revier		ERE: Wenn ihr eine Gruppenaktion echsen aus unterschiedlichen Würfen ritischen Erfolg zu erzielen.		
					OVETERANEN: Wählt eine Sond	lerfähigkeit einer anderen Gang.	Vavava	BANDE O EXPERTE
SCHLEIMAAL- ZUCHT +1W auf Verdacht verringern nach	KRANKEN- STUBE +1W auf medizinische	GEHEIMER TREFFPUNKT +2 Münzen für Spionage oder	REVIER	SCHLEICH PFADE +1W auf Einstieg bei Heimlichkeits-	mehrfach vorgekommen ist.	1 Auslöser 1 EP ein. Tragt 2 EP ein, wenn er	GESCHWÄCHT ANGESCH	ILAGEN ERLEDIGT RÜSTUNG
Tötung	Behandlung	Sabotage		Plänen	 Funrt einen erjoigreichen Einbruchs Messt euch mit Herausforderungen 	-, Raub-, Sabotage- oder Spionageeinsatz durch. oberhalb eures Standes.	1	
VEDDACHT		HNDUNGSGRAD MÜ	NZEN SPEICHER		 Unterstreicht den Ruf eurer Gang od 		1	
VERDACHT	FA	HNDUNUSURAD MUI				likte oder den wahren Kern der Gang zum Ausdruck.		
				SC Vermögen = Stufe +2.	KONTAKTE	GANG-VERBESSERUNGEN		
					Dowler, Entdecker ▶Laroze, Blaurock	☐ Diebes-Ausstattung (2 Last Werkzeug oder Gerätschaften frei)	VERSTECK □□ Kutsche	QUALITÄT ☐ Dokumente
					>Amancio, Vermittler	☐ Untergrundkarten & -schlüssel	□□ Boot ■ Geheim	☐ Ausrüstung
					>Fitz, Sammlerin	☐ Elite-Schwindler	□Wohnraum	☐ Gerätschaften ☐ Zubehör
					>Adelaide Phroaig, Adlige	☐ Elite-Baldower	□□ Sicher □□ Speicher	☐ Zubenor ☐ Werkzeug
					⊳Rigney, Kneipenbesitzerin	□-□-□ Ruhig (+1 Stress-Kästchen)	□ Werkstatt	☐ Waffen
					JAGDGEBIETE: EINBRUCH – RAUE	3 – SABOTAGE – SPIONAGE	TRAINING □ Verstand □ Wille	KOMPLIZEN VERBESSERUNGSKOSTER Neue Komplizen: 2
							■ Zähigkeit	Weiteren Typ: 2
							☐ Charakterbud	
							_ LHLHLI Meis	terschaft

KOMPLIZEN BANDE O

GESCHWÄCHT ANGESCHLAGEN ERLEDIGT RÜSTUNG

D	T A	П	FC	IN	THE	П	A	D	K
D	LA	Ш	E3	117		IJ,	A	П	

GANGBOGEN CCLIFDED

				SUMIED	LASTERS		
NAME VERSTECK		RUF			n sich +1 Aktionswert zu Beeinflussen , fügen (bis zum Höchstwert von 3).		
RESPEKT	REVIER GRI	FF SCHWACH FEST S	TUFE O O O O		reunde so viel wert wie Gebiet. Für euch	NOMI DIGEN	ANDE O EXPERTE O
REVIER	PRIVAT- AUSSTATTER +1W Einstieg bei Gesellschafts-Plänen KLÜNGEL +2 Münzen für Exempel oder Geselligkeiten	SPÄHER +1W auf Einschätzen und Jagen im Revier	INFOR- MANTEN +1W auf Informationen sammeln für Coups	Stufe +2. Wenn ihr mit einer Gadie SL, wer unter ihnen danach s GEISTERMARKT: Ihr könnt eur	nd erlesen. Ihre Qualität entspricht eurer ang oder Fraktion zu tun habt, sagt euch üchtig ist (einer, manche, viele oder alle). e Ware für den Verkauf an Geister und/ zahlen nicht mit Münzen – womit sonst?		
REVIER	REVIER VERSTECK	REVIER	LUXUSLOKAL Hier +1W auf Verkehren und Beeinflussen	+1W, wenn ihr über die Elite de O SÜCHTIG: Fügt <i>brutal</i> , <i>unzuver</i> Banden hinzu, um ihnen +1 Qu	eigert, kostet euch das nur halb so viele	ROMIT BIGER	ANDE EXPERTE CLAGEN ERLEDIGT RÜSTUNG
AUSSEN- MARKT (Stufe) – Verdacht = Münzen in Zwischenzeit	LASTER- HÖHLE (Stufe) – Verdacht = Münzen in Zwischenzeit CHARTON STEPPEN STEPPEN SCHUS LAGER +2 Münzen für Lieferungen ode Verkäufe	FASSADE -2 Verdacht pro	TARN- IDENTITÄTEN +1W auf Einstieg bei Täuschungs-/ Gesellschafts-Plänen	mehrfach vorgekommen ist. Warenlieferungen beschafft, gehein neue Absatzgebiete gesichert. Messt euch mit Herausforderungen of Unterstreicht den Ruf eurer Gang ode	Auslöser 1 EP ein. Tragt 2 EP ein, wenn er ne oder verdeckte Verkäufe durchgeführt oder oberhalb eures Standes.	AXSAAT EKSEK	ANDE EXPERTE CLAGEN ERLEDIGT RÜSTUNG
		Bei Gang-Aufstieg erhält jeder		KONTAKTE	GANG-VERBESSERUNGEN		
					Schieber-Ausstattung (1 Gegenstand ist verborgen und ist keine Last) Ironhook-Kontakte (+1 Stufe im Gefängnis) Elite-Schwindler Elite-Schläger Gelassen (+1 Stress-Kästchen)	□□ Kutsche □□ Boot □ Geheim □ Wohnraum ■□ Sicher □□ Speicher	QUALITÄT Dokumente Ausrüstung Gerätschaften Zubehör Werkzeug Waffen
				ABSATZGEBIET: GESELLIGKEITEN	– LIEFERUNG – EXEMPEL – VERKAUF	TRAINING □ Verstand ■ Wille □ Zähigkeit □ Charakterbuc	

KOMPLIZEN BANDE O

HÄNDLER DES

GESCHWÄCHT ANGESCHLAGEN ERLEDIGT RÜSTUNG

EXPERTE O

BLADESINTHEDARK GANGBOGEN SCHMIGGIFR LIEFERANTEN VERBOTENER WAREN

						Waren		
NAME			RUF		SONDERFÄHIGKEITEN		4	
VERSTECK RESPEKT		REVIER GRI	FF SCHWACH FEST SI	TUFE O O O	 (nutzt für die Stärken und Schentspricht eurer Stufe +1. HANDLANGER: Ein Kompliz 	Eines eurer Fahrzeuge gilt als Komplize nwächen für Fahrzeuge). Seine Qualität de der Gang kann in der Zwischenzeit Anschaffungen zu machen, Verdacht zu	KOMPLIZEN B	SANDE O EXPERTE O
REVIER	NEBEN- VERDIENST (Stufe) – Verdacht = Münzen in Zwischenzeit	LUXUS- HEHLER +2 Münzen für Oberschicht-Ziele	LASTER-HÖHLE (Stufe) – Verdacht = Münzen in Zwischenzeit	KNEIPE Hier +1W auf Verkehren und Beeinflussen	 verringern oder an einem Lau GEISTERFAHRT: Alle Gangmit durch Seelen, können aber freigenen Körper befördern. Nur auf der Durchreis –1 Verdacht. Ist euer Verdacht. 	ngzeitprojekt zu arbeiten. glieder sind immun gegen die Ergreifung reiwillig einen Geist als "Passagier" im SE: Ihr erhaltet in der Zwischenzeit cht höchstens 4, erhaltet ihr +1W, um	VONDUZEN	SANDE O EXPERTE O
ANTIKES	DEWED	WEDCHECK	DEWED		ORUCKMITTEL: Eure Gang belie Jedes Mal, wenn ihr Respekt erl	n ihr euch als normale Bürger ausgebt. fert andere Fraktionen mit illegalen Gütern. naltet, erhaltet ihr +1 Respekt dazu. t eurem Fahrzeug in den Kampf zieht,		LAGEN ERLEDIGT RÜSTUNG
Sichere Reise durch die Siechlande	REVIER	VERSTECK	REVIER	REVIER	erhaltet ihr +1 Wirkung. Euer	Fahrzeug erhält außerdem Rüstung . h +1 Aktionswert zu Kämpfen, Schleichen		
GEHEIM- ROUTEN +1W auf Einstieg für Transport-Pläne	INFOR- MANTEN +1W auf Informationen sammeln für Coups	FLOTTE Eure Komplizen haben eigene Fahrzeuge	LEGALE FASSADE -2 Verdacht pro Coup	LAGER- HÄUSER +1W auf Anschaffungen machen	mehrfach vorgekommen ist.	n Auslöser 1 EP ein. Tragt 2 EP ein, wenn er ggeleinsatz durch oder gewinnt neue Kunden n.	GESCHWÄCHT ANGESCHI	BANDE O EXPERTE O LAGEN ERLEDIGT RÜSTUNG
VERDACHT	FAH		MÜNZEN SPEICHER		 Unterstreicht den Ruf eurer Gang og Bringt die Ziele, Antriebe, inneren Kong 	der entwickelt einen neuen. flikte oder den wahren Kern der Gang zum Ausdruck.		
			Bei Gang-Aufstieg erhält jeder	SC Vermögen = Stufe +2.	KONTAKTE	GANG-VERBESSERUNGEN		
			FAHRZEUG-S' Robust: Das Fahrzeug läuft auc		⊳Elynn, Hafenarbeiterin ⊳Rolan, Drogenhändler	☐ Schmuggler-Ausstattung (2 Gegenstände sind verborgen)	VERSTECK ■□ Fahrzeug	QUALITÄT ☐ Dokumente
			Unkompliziert: Entfernt wäl jeglichen Schaden an dem Fahr	hrend der Zwischenzeit	Sera, Waffenhändlerin	☐ Tarnung (stillstehende Fahrzeuge sind verborgen)	□Geheim	☐ Ausrüstung☐ Gerätschaften
		•	Wendig : Gilt als Hilfe bei kniff	· ·	Nyelle, Seelenschieberin	☐ Elite-Vagabunden	□ Wohnraum □□ Sicher	☐ Zubehör
			FAHRZEUG-SCI		Decker, Anarchist	☐ Frachtkahn (+Beweglichkeit für Versteck)	□□Speicher	☐ Werkzeug
			Kostspielig: Es kostet pro Zw Fahrzeug in Betrieb zu halten. Markant: Ihr erhaltet +1 Verdaa		Esme, Kneipenbesitzerin FRACHT: ARKAN/UNHEIMLICH –	□□□□ Standhaft (+1 Stress Kästchen) HEISSE WARE – PASSAGIERE – WAFFEN	☐ Werkstatt TRAINING ☐ Verstand ☐ Wille	☐ Waffen KOMPLIZEN VERBESSERUNGSKOSTEN Neue Komplizen: 2
			Coup einsetzt. Störrisch : Nur eine Person ke Fahrzeugs. Wird es ohne diese ge	· ·			☐ Wille Zähigkeit Charakterbuc	Weiteren Typ: 2

GESCHWÄCHT ANGESCHLAGEN ERLEDIGT RÜSTUNG

BLADESINTHEDARK	GANGBOGEN	SONDERFÄHIGKEITEN		ACCUIT LICEN	ANDE O EXPERTE O
NAME	RUF				
VERSTECK					
RESPEKT G	RIFF SCHWACH FEST STUFE OOO				ANDE O EXPERTE O
VERSTEC	К				ANDE O EXPERTE O
VERDACHT	MÜNZEN SPEICHER Bei Gang-Aufstieg erhält jeder SC Vermögen = Stufe +2.	mehrfach vorgekommen ist.	jeden Auslöser 1 EP ein. Tragt 2 EP ein, wenn er	GESCHWÄCHT	ANDE O EXPERTE O AGEN ERLEDIGT RÜSTUNG
		 Führt einen erfolgreichen Messt euch mit Herausforderu Unterstreicht den Ruf eurer Ga Bringt die Ziele, Antriebe, inneren 	ingen oberhalb eures Standes.		
		KONTAKTE	GANG-VERBESSERUNGEN		
		D	Ц	VERSTECK □□ Kutsche	QUALITÄT ☐ Dokumente
		D	—	□□Boot	☐ Ausrüstung
		D		□Geheim	☐ Gerätschaften
		D		□ Wohnraum □□ Sicher	☐ Zubehör
		D	🛚	□□Speicher	☐ Werkzeug
		>		□ Werkstatt	☐ Waffen
		JAGDGEBIET:		TRAINING	Komplizen
				□ Verstand	VERBESSERUNGSKOSTEN
				_ □ Wille	Neue Komplizen: 2 Weiteren Typ: 2
				☐ Zähigkeit ☐ Charakterbuc	· -
				_ D-D-D-D Meist	

BLADESINTHEDARK **GANG:** VERSTECK Immer wenn ein Gangmitglied ins Gefängnis kommt, habt ihr die Gelegenheit, ein Territorium im TERRITORIEN IM GEFÄNGNIS Gefängnis zu beanspruchen. Siehe Inhaftierungswurf auf S. 154. BEWÄHRUNG BEEINFLUSST Härtefall BEWÄHRUNG **VERBÜNDETES** ZELLENBLOCK Unterschiedliche politische Druckmittel können Dein Ruf als besonders übler Häftling stärkt das **BEEINFLUSST TERRITORIUM** KONTROLLIERT gegen Richter und Gefängnisdirektoren verwendet SCHMUGGEL Bild deiner Gang in Duskwall. Wenn eure Gang Dauer von Haftstrafen Du erleidest keine Erhaltet ein Territorium werden, um die von ihnen verhängten Strafen eine Stufe aufsteigt, kostet euch das 2 Münzen +2 Last im Gefängnis verringert sich um eines anderen Gang-Typs Traumata durch abzumildern. Mit diesem Territorium kannst du weniger als üblich. eine Stufe (kein Revier) Inhaftierung immer eine kürze Haftstrafe einfädeln lassen, als VERBÜNDETES TERRITORIUM ob euer Fahndungsgrad einen Grad niedriger wäre. Wenn euer also Fahndungsgrad 3 war, als du eingefädelt, dass euch dessen Fraktion einen **VERBÜNDETES** eingesperrt wurdest, wirst du trotzdem nur wenige WACHEN WACHEN Gefallen tut. Eure Gang erhält ein Territorium bei Monate hinter Gittern verbringen (wie bei Stufe 2) TERRITORIUM **GESCHMIERT GESCHMIERT**

+1W auf Inhaftierungswürfe

HÄRTEFALL

Stufenaufstieg kostet 2 Münzen weniger

GEFÄNGNIS

SCHMUGGEL

+2 Last im Gefängnis

+1W auf Inhaftierungswürfe

VERBÜNDETES TERRITORIUM

Erhaltet ein Territorium eines anderen Gang-Typs (kein Revier)

Erhaltet ein Territorium eines anderen Gang-Typs (kein Revier)

VERBÜNDETES TERRITORIUM

Erhaltet ein Territorium eines anderen Gang-Typs (kein Revier)

und nicht ein ganzes Jahr.

SCHMUGGEL

Du fädelst regen Schmuggel ins Gefängnis ein. Du hast +2 Last solange du eingesperrt bist (als Gefangener startest du bei 0). Wenn du dieses Territorium zwei Mal besitzt, hast du in Ironhook also 4 Last. Während deiner Haft kannst du außerdem Münzen als Last wählen, etwa um jemanden zu bestechen oder eine Anschaffung zu machen. Du kannst deine Ausrüstung im Gefängnis in der Zwischenzeit deiner Gang neu bestimmen.

Einer eurer Verbündeten im Gefängnis hat einem anderen Typ von Gang. Du kannst auf diese Weise kein Revier beanspruchen.

Wachen geschmiert

Einige der Wachen in Ironhook werden nun von euch bezahlt. Wenn ein Mitglied eurer Gang eingesperrt wird, erhält es +1W auf den Inhaftierungswurf.

Zellenblock kontrolliert

Deine Gang kontrolliert den ganzen Zellenblock, samt Wachen und allem. Du erleidest niemals ein Trauma von deiner Inhaftierung.

FRAKTIONEN VON DOSKVOL

UNTERWELT	STUFE	GRIFF	STATUS
Der Stock	IV	F	
Die Unsichtbaren	IV	F	
Der Zirkel der Flamme	III	F	
Lord Scurlock	III	F	
Die Silbernägel	III	F	
Die Billhooks	II	S	
Die Crows	II	S	
Die Fahlen Schwestern	II	F	
Die Grauröcke	II	F	
Die Grinders	II	S	
Die Lampblacks	II	S	
Die Rotschärpen	II	S	
Die Wraiths	II	S	
Die Fog Hounds	I	S	
Die Verlorenen	I	S	
Ulf Eisenbart	I	F	

OBRIGKEIT	STUFE	GRIFF	STATUS
Imperiales Militär	VI	F	
Stadtrat	V	F	
Leviathanfänger	V	F	
Ministerium für Verpflegung	V	F	
Ironhook-Gefängnis	IV	F	
Funkenmacher	IV	F	
Seelenwächter	IV	F	
Blauröcke	III	F	
Inspektoren	III	F	
Iruvisches Konsulat	III	F	
Skovisches Konsulat	III	S	
Die Wehr	II	F	
Konsulat der Dolchinseln	I	F	
Severosisches Konsulat	I	F	

ARBEIT & HANDEL	STUFE	GRIFF	STATUS
Das Fundament	IV	F	
Hafenarbeiter	III	F	
Gondolieri	III	F	
Arbeiterschaft	III	S	
Seeleute	III	S	
Kutscher	II	S	
Chiffren	II	F	
Tintenspeier	II	S	
Schienentreiber	II	S	
Dienerschaft	II	S	

ANDERSWELTLICHES	STUFE	GRIFF	STATUS
Die Kirche der Verzückung	IV	F	
Die Vergessenen Gottheiten	III	S	
Die Horde	III	F	
Der Weg des Widerhalls	III	F	
Die Ausgesöhnten	III	F	
Skovische Geflüchtete	III	S	
Siechland-Plünderer	II	S	
Die Weinende Dame	II	S	

BÜRGERSCHAFT	STUFE	GRIFF	STATUS
Whitecrown	v	F	
Brightstone	IV	F	
Charterhall	IV	F	
Six Towers	III	S	
Silkshore	II	F	
Nightmarket	II	F	
Crow's Foot	II	F	
Die Docks	II	F	
Barrowcleft	II	F	
Coalridge	II	S	
Charhollow	I	F	
Dunslough	I	s	

KRIEG

Wenn ihr mit einer oder mehrerer Fraktionen im Krieg seid (Status –3), erleidet ihr folgende Nachteile:

- Verliert (vorübergehend, während Krieg ist) 1 Griff. Dies kann zum Stufenabstieg führen.
- ◆ SC bekommen in der Zwischenzeit nur eine Aktion statt zwei.
- ◆ Jeder Coup zieht +1 Verdacht auf euch.
- Eure Territorien, die Münzen generieren (z.B. Lasterhöhle, Kampfarena, Hehler) bringen nur halb so viele Münzen (abgerundet) ein.



WAHRZEICHEN

- DIE LEERE SEE. Während des Kataklysmus haben sich die Meere in schwarze Tinte verwandelt. Tief unter den Wellen scheinen winzige Lichtpunkte, angeordnet wie Sternenkonstellationen. Nur wahrhaft mutige oder verzweifelte Kapitäne trauen sich außer Sichtweite der Küste zu segeln, hinein in eine See so schwarz und dunkel wie der Himmel darüber. Zwar meiden die rachsüchtigen Geister, die das Land heimsuchen, die offene See, aber in ihren Untiefen lauern noch grauenerregendere Geschöpfe.
- DER VERLORENE BEZIRK. Dieser einst reiche Stadtteil wurde nach Ausbruch einer Seuche aufgegeben und mit der Errichtung des zweiten Blitzwalls zu einem Teil der Siechlande. Noch immer suchen verwegene Abenteuer dort nach verlorenen Schätzen.
- Das Ironhook-Gefängnis. Eine gewaltige Festung aus Metall, in der die schlimmsten (oder glücklosesten) Verbrecher eingesperrt sind. Viele von ihnen werden zur Arbeit in den südlichen Feldern oder den Bergwerken von Dunslough gezwungen. Die zum Tode Verurteilten werden als Suchtrupps in die Siechlande geschickt.
- **GADDOC STATION.** Elektrozüge mit Passagieren und Waren aus dem ganzen Imperium kommen hier tagtäglich an.
- AALZUCHTEN & BAUERNHÖFE. Etwa die Hälfte aller Lebensmittel in Doskvol wird importiert. Die andere Hälfte kommt von Aalkulturen, Pilztunneln und Feldern, die im wundersamen Schein strahlender Pflanzen und Tiere gezüchtet werden.
- DER ALTE NORDHAFEN. Vor der Flut im 3. Jh war das Flussdelta des Dosk nur eine Sumpflandschaft rund um die Kohlebausiedlung. Schiffe legten am Alten Nordhafen an, um ihre Vorräte aufzustocken, bevor sie das offene Meer nach Skovlan überquerten. Als der zweite Blitzwall gebaut wurde, legte man den Hafen still und überließ ihn den Siechlanden.
- DIE SIECHLANDE. Hinter dem Blitzwall liegt ein endloses Ödland aus versteinerten Bäumen, Asche und Wolken von beißendem Gestank. Ruhelose Geister jagen hier ohne Unterlass nach der kleinsten Spur von Lebensessenz.

BEZIRKE

BARROWCLEFT. Die Häuser und Märkte der Bauern, die die Felder und Aalzuchten bewirtschaften.

BRIGHTSTONE. Die Villen und Luxusboutiquen der reichen Elite.

CHARHOLLOW. Ein überfüllter Bezirk aus Mietskasernen und aufeinandergetürmten Häusern.

CHARTERHALL. Die Verwaltungsgebäude und das Zentrum für Geschäfte, Handwerksbetriebe und Handel.

COALRIDGE. Die Reste von Doskvols ursprünglicher Bergbausiedlung oberhalb der Stadt; heute das Zuhause von Arbeitern und Standort für Fabriken.

CROW'S FOOT. Ein dicht bebautes Viertel mit Straßenzügen auf mehreren Stockwerken, das von Banden beherrscht wird.

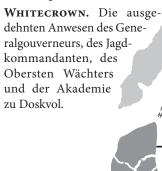
DIE DOCKS. Raue Spelunken, Tätowierstuben, Kampfarenen und Lagerhäuser.

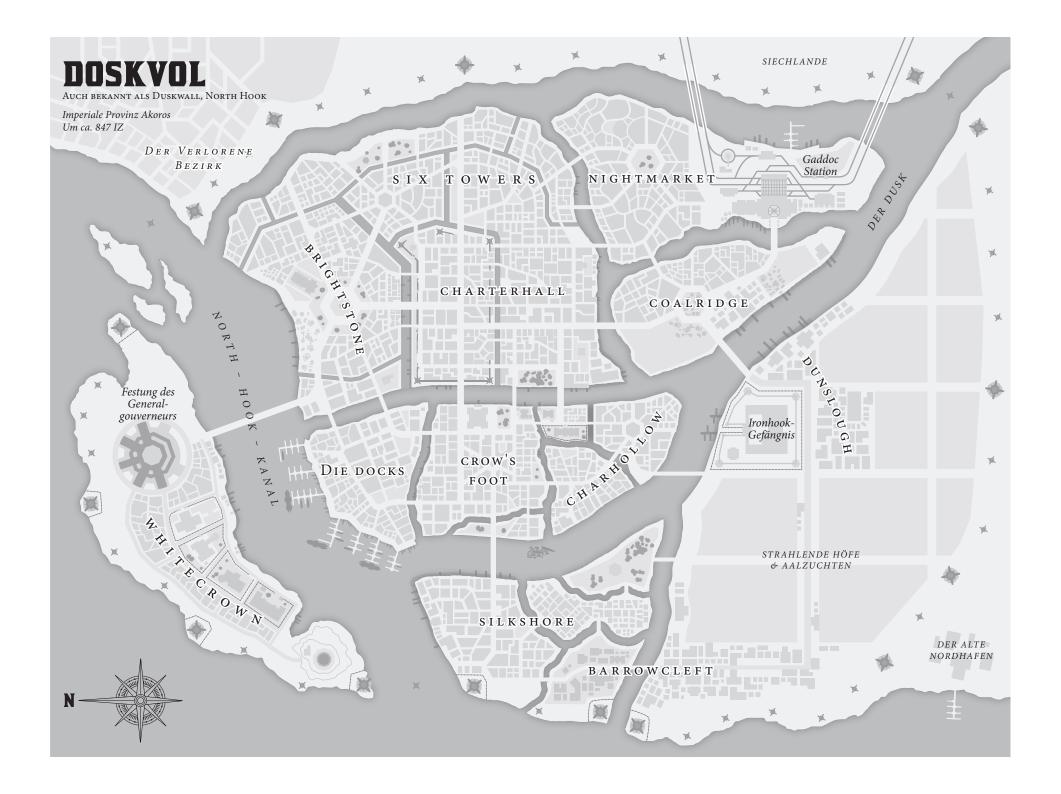
Dunslough. Ein Armenviertel und Arbeitslager für Sträflinge.

NIGHTMARKET. Der Hauptumschlagplatz für exotische Importwaren, die per Bahn kommen. Die meisten Händler haben auch illegale Angebote.

SILKSHORE. Der "Rote-Lampen-Bezirk" und ein Künstlerviertel.

SIX TOWERS. Ein ehemals reicher Bezirk, der nun heruntergekommen und verfallen ist.







DIE TRÜMMERINSELN

AKOROS

Ein Land voller düsterer, versteinerter Wälder und felsiger Hügel. Der Wohlstand der reichen Küstenstädte beruht auf dem Leviathanfang und den Bergbaukolonien tiefer im Landesinneren. Akorosier werden manchmal auch "Imperiale" genannt, da hier das Imperium seinen Anfang nahm. Sie haben meist helle Haut und dunkle Haare.

SEVEROS

Ein flaches, windgepeitschtes Land, bedeckt mit finsterem Unterholz und dornigen Sträuchern. Außerhalb der imperialen Städte an der Küste leben immer noch einige Severosi in freien Völkern, züchten Pferde für die Geisterjagd, auf denen sie die Siechlande durchstreifen. Sie haben meist braune Haut und dunkles Haar.

IRUVIEN

Ein Land zwischen schwarzen Wüsten, Gebirgen aus Obsidian und tobenden Vulkanen. Manche behaupten, in Iruvien seien ganz offen Dämonen an der Macht. Die Menschen dort haben meist bernsteinfarbene Haut und dunkle Haare.

DIE DOLCHINSELN

Ein tropischer Archipel, über und über von dichtem Dschungel bedeckt, der durch die seltsame Magie des Kataklysmus finster und verworren geworden ist. Manchmal hört man, die Leute dort würden ohne Blitzwall leben. Die Inselbewohner haben meist kupferfarbene Haut und dunkles Haar.

SKOVLAN

Ein zerklüftetes Land mit kalten Bergen und rauer Tundra. Skovlan war die letzte Bastion gegen die imperiale Kontrolle. Die Menschen hier haben meist blasse Haut und blonde oder rote Haare.

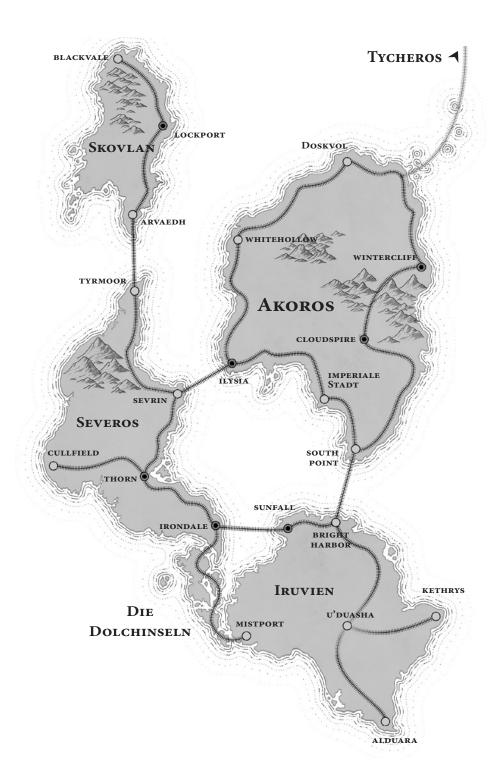
TYCHEROS

Ein entlegenes Land fernab des Imperiums. Man erzählt sich, die Tycherosier (herablassend nur "Fremde" genannt) trügen einen Teil dämonisches Blut in sich.

EIN HINWEIS ZUR WELT

Auf den Trümmerinseln ist das Klima durch die magischen Rückstände des Kataklysmus sehr unterschiedlich. Das "Wasser" der Leeren See wirkt, als wäre es aus trüber, schwarzer Tinte, nichtsdestotrotz kann man Konstellationen von schimmernden Sternen tief unter der Oberfläche erkennen. Die Sonne gleicht einer schwachen Glut, die nur zur Morgen- und Abenddämmerung schummriges Zwielicht spendet; ansonsten ist die Welt in Dunkelheit gehüllt.

All das war einst eine märchenhafte Fantasy-Welt voller Magie und Wunder. Bis sie zerstört wurde und man auf ihren Ruinen eine Industriegesellschaft aufbaute. Erwartet also keinen wissenschaftlich fundierten Realismus.



REGELÜBERSICHT 1

AKTIONSWURF

- 1W pro Punkt
 AKTIONSWERT.
- +1W wenn du HILFE erhältst.
- +1W wenn du DICH
 VERAUSGABST
 -ODEReinen TEUFELSPAKT eingehst.

KONTROLLIERT

Du hast die Situation im Griff. Du nutzt einen entscheidenden Vorteil.

KRITISCH: Du schaffst es mit erhöhter Wirkung.

6: Du schaffst es.

4/5: Du zögerst. Zieh dich zurück und versuche etwas anderes, oder schaffe es mit einer kleinen Konsequenz: eine kleine Komplikation tritt auf, du erzielst verringerte Wirkung, du erleidest leichten Schaden, du gerätst in eine riskante Position.

1–3: Du zweifelst. Nutze eine **riskante** Gelegenheit, um es dennoch zu versuchen, oder zieh dich zurück und versuche etwas anderes.

RISKANT

 $\label{eq:def:Dubist} \textit{Du bist in direktem Wettstreit}. \textit{Du handelst unter Druck}. \textit{Du gehst ein Wagnis ein}.$

KRITISCH: Du schaffst es mit erhöhter Wirkung.

6: Du schaffst es.

4/5: Du schaffst es, aber es gibt eine Konsequenz: du erleidest Schaden, eine Komplikation tritt auf, du erzielst verringerte Wirkung, du gerätst in eine aussichtslose Position.

1-3: Es geht schief. Du erleidest Schaden, eine Komplikation tritt auf, du gerätst in eine aussichtslose Position, du verpasst diese Gelegenheit.

Immer wenn du einen aussichtslosen Aktionswurf machst, erhältst du 1 EP in dem Attribut der Aktion, auf die du gewürfelt hast.

AUSSICHTSLOS

Du bist ernsthaft in Schwierigkeiten. Du hast dich übernommen.

KRITISCH: Du schaffst es mit erhöhter Wirkung.

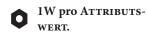
6: Du schaffst es.

4/5: Du schaffst es, aber es gibt eine Konsequenz: du erleidest schweren Schaden, eine ernste Komplikation tritt auf, du erzielst verringerte Wirkung.

1–3: Das Schlimmste geschieht. Du erleidest schweren Schaden, eine ernste Komplikation tritt auf, du verpasst diese Gelegenheit.

Die SL bestimmt **Konsequenzen** abhängig von der Situation: eine, mehrere oder alle angegebenen Konsequenzen können dich betreffen. Mit einem **Widerstandswurf** kannst du sie vermeiden oder verringern.

ÜBERSICHT WIDERSTANDSWURF



Du verringerst oder vermeidest die Konsequenz und erleidest 6 STRESS minus dem höchsten Würfelergebnis. Bei einem kritischen Widerstandswurf entfernst du 1 STRESS.

TEAMARBEIT

HELFEN

Du erleidet 1 Stress und gibst einem anderen Charakter +1W. Eventuell trägst du auch anfallende Konsequenzen. Pro Wurf kann nur ein Charakter Hilfe leisten.

ANFÜHREN

Du führst eine a **Gruppenaktion** an. Alle Beteiligten machen einen Aktionswurf. Das beste Einzelergebnis gilt für alle Gruppenmitglieder, die gewürfelt haben.

BESCHÜTZEN

Du nimmst die **Konsequenzen** auf dich, die sonst ein Teammitglied erlitten hätte. Du darfst ganz normal einen Widerstandwurf ausführen.

VORBEREITEN

Wenn deine **vorbereitende Aktion** Erfolg hat, erhält jedes Gruppenmitglied, das auf deinem Manöver aufbaut, **+1 Wirkungsgrad** oder eine **verbesserte Position**.

AKTIONEN

- BEEINFLUSSEN ändert das Verhalten oder die Einstellung Anderer durch Charme, Logik, List, Verstellung oder Manipulation.
- BEFEHLEN erzwingt Gehorsam durch Einschüchterung, Drohung oder Willensstärke. Dient auch zum Anführen einer Aktion mit einer Bande der Gang.
- EINSCHÄTZEN verschafft einen Eindruck davon, was in einer Situation oder an einem Ort vor sich geht. Ein sechster Sinn für Gefahren und eine Methode zum Informationen sammeln.
- EINSTIMMEN eröffnet die Möglichkeit, mit Seelen und dem Geisterfeld in Kontakt zu treten, sowie elektroplasmatische Energie zu kanalisieren.
- JAGEN umfasst das Verfolgen eines Opfers, das Sammeln von Informationen über seine Aktivitäten sowie präzise Fernkampfangriffe.
- KÄMPFEN bedeutet, dass du einen Gegner in den Nahkampf verwickelst, eine Position eroberst und hältst oder dich prügelst.
- SCHLEICHEN schützt vor Entdeckung und dient zum Überwinden von Hindernissen; sei es durch Klettern, Schwimmen, Rennen, Springen oder Akrobatik. Es wird auch für Nahkampfangriffe aus dem Hinterhal genutzt.

- STUDIEREN verleiht tieferen Einblick in eine Person, ein Dokument oder einen Gegenstand. Es umfasst genaues Erforschen, Informationen sammeln und Wissen anwenden.
- TRICKSEN beinhaltet geschickte und raffinierte Manöver, darunter Taschendiebstahl, Finten oder das Lenken eines Fahrzeugs oder Reittiers.
- TÜFTELN lässt sich mit Mechanismen, um sie zu bauen oder zu modifizieren, auszuschalten oder zu reparieren. Schlösser und Tresore können so geknackt, Fallen entschärft und Maschinen manipuliert werden.
- VERKEHREN beschreibt den Umgang mit Kontakten, die du durch Herkunft oder Hintergrund kennst, mit Freunden und Rivalen. Durch sie erlangst du Zugang zu Ressourcen, Informationen, Personen oder Orten.
- ZERSTÖREN bedeutet, einen Ort, Gegenstand oder ein Hindernis mit roher Kraft oder gezielter Sabotage zu zerlegen. Es erzeugt Ablenkung und Chaos.

1. ABRECHNUNG

Die Gang verdient normalerweise 2 RESPEKT pro Coup. Wenn das Ziel ihres Coups eine höhere Stufe innehat, verdienen sie +1 RESPEKT, bei niedrigerer Stufe –1 RESPEKT pro Stufe Unterschied (Minimum 0). (Verläuft der Einsatz völlig ruhig, erhaltet ihr stattdessen 0 RESPEKT).

Ihr verdient außerdem **Münzen** je nach Einsatz und gemachter Beute (siehe Liste rechts).

- 2 MÜNZEN: Ein unbedeutender Auftrag; einige volle Geldbörsen.
- ◆ 4 MÜNZEN: Ein kleiner Auftrag; eine Geldkassette.
- 6 MÜNZEN: Ein gewöhnlicher Coup; gute Beute.
- 8 MÜNZEN: Ein großer Coup; beachtliche Beute.
- 10+ MÜNZEN: Ein herausragender Coup; beeindruckende Beute.

Zieht Münzen in Höhe eurer Stufe +1 ab, falls ihr einem Unterweltboss oder einer Organisation einen Anteil zahlt.

2. VERDACHT

Nach einem Clou oder Konflikt mit Feinden erweckt die Gang **Verdacht** (siehe Liste rechts). Fügt hinzu: +1 **Verdacht**, falls das Ziel berühmt oder gut venetzt ist. +1 **Verdacht**, falls ihr euch dabei in feindlichem Revier befunden habt. +1 **Verdacht**, falls ihr euch im Krieg befindet. +2 **Verdacht**, falls jemand getötet wurde.

- **0 Verdacht:** Still & leise; wenig Aufmerksamkeit.
- 2 VERDACHT: In geregelten Bahnen; die übliche Aufmerksamkeit.
- 4 Verdacht: Laut & chaotisch; viel Aufmerksamkeit.
- 6 VERDACHT: Außer Kontrolle; sensationelle Aufmerksamkeit.

Addiert während des Coups entstandenen Verdacht.

3. VERWICKLUNGEN

Würfelt mit eurem FAHNDUNGSGRAD, und lest das Ergebnis, das zu eurem aktuellen VERDACHT passt:

V	ERDACHT 0-3	V	ERDACHT 4/5	V	ERDACHT 6+
1-3	Ärger in der Gang oder Die üblichen Verdächtigen	1-3	Ärger in der Gang oder Befragung	1-3	Überläufer oder Verhör
4/5	Rivalitäten oder Ruhelose Tote	4/5	Vergeltung oder Ruhelose Tote	4/5	Dämonische Aufmerksamkeit oder Exempel
6	Zusammenarbeit	6	Exempel	6	Verhaftung

ÄRGER IN DER GANG. Die Schwäche(n) einer eurer Banden (oder anderer Komplizen) sorgen für Ärger. Verliert euer Gesicht und RESPEKT entsprechend eurer STUFE+1), statuiert ein Exempel oder stellt euch der Vergeltung der Geschädigten. Habt ihr keine Bande/Komplizen mit Schwäche, entgeht ihr der Verwicklung.

BEFRAGUNG. Die Blauröcke befragen einen NSC über eure Verbrechen. Wer erscheint den Blauröcken am verwundbarsten? Macht einen Schicksalswuf, um herauszufinden wie viel sie erzählen (1–3:+2 VERDACHT, 4/5: +1 VERDACHT), oder bestecht die Blauröcke mit 2 MÜNZEN.

DÄMONISCHE AUFMERKSAMKEIT. Ein Dämon macht ein düsteres Angebot. Nehmt an, versteckt euch vor ihm (verliert **3 RESPEKT**), oder löst das Problem anderweitig.

DIE ÜBLICHEN VERDÄCHTIGEN. Die Blauröcke schnappen jemand aus dem Umfeld eurer Gang (Spieler schlägt jemanden vor). Macht einen **Schicksalswurf**, um herauszufinden, ob die Person sich widersetzt (1–3: +2 **VERDACHT, 4/5: Schaden 2. Grades**), oder bestecht die Blauröcke mit 1 **MÜNZE**.

EXEMPEL. Eine Fraktion mit negativem Status geht gegen euch vor. Trete 1 TERRITORIUM ab oder zieht in den Krieg (Status auf –3). Habt ihr keine Territorien, verliert ihr stattdessen 1 Griff.

RIVALITÄTEN. Eine neutrale Fraktion bedroht euch (direkt oder indirekt) Verliert 1 RESPEKT oder 1 MÜNZE pro STUFE der Rivalen oder wehrt euch und verliert 1 STATUS mit ihnen. RUHELOSE TOTE. Ein Geist ist hinter euch her. Bezahlt einen Flüsterer oder Schienentreiber, um sich um ihn zu zerstören oder zu bannen, oder stellt ihm euch selbst.

ÜBERLÄUFER. Ein Kontakt, Mäzen, Klient oder einige Kunden wechseln die Seiten und sind nun einer anderen Fraktion gegenüber loyal.

VERGELTUNG. Eine verfeinde Fraktion greift euch an (direkt oder indirekt). Zahl ihnen 1 RESPEKT und 1 MÜNZE pro STUFE des Gegners, lasst es geschehen oder schlagt zurück.

VERHAFTUNG. Blauröcke kommen, um euch festzunehmen. Bestecht sie mit **MÜNZEN** (Fahndungsgrad +3), überlasst ihnen jemanden (löst Verdacht auf), oder versucht, ihnen zu entgehen.

VERHÖR. Die Blauröcke befragen einen SC über die Verbrechen der Gang. Wie haben sie es geschafft, dich festzunehmen? Bestich sie mit 3 MÜNZEN oder sie schlagen dich zusammen (Schaden 2. Grades) und du erzählst ihnen, was sie wissen wollen (+3 VERDACHT). Du kannst jeder dieser Konsequenzen einzeln Widerstand leisten.

ZUSAMMENARBEIT. Eine Fraktion mit +3 Status bittet euch um einen Gefallen. Stimmt zu oder verliert 1 RESPEKT pro ihrer STUFE oder 1 Status bei ihnen. Habt ihr bei keiner Fraktion +3 Status, entgeht ihr der Verwicklung.

4. ZWISCHENZEIT

Wenn du zwischen den Coups etwas Freizeit hastl, **kannst du zwei Zwischenzeitaktivitäten** von der Liste durchführen. Außerdem wird deine **Rüstung** wiederhergestellt. Jede zusätzliche Aktivität von der Liste kostet **1 MÜNZE** oder **1 RESPEKT**.

Hilfe durch einen Freund oder Kontaktperson gibt +1W auf den Zwischenzeitwurf. Danach kannst du den Ergebnisgrad verbessern: um 1 Grad pro ausgegebener MÜNZE (1–3 wird 4/5, 4/5 wird 6, 6 wird Kritisch).

ANSCHAFFUNG MACHEN Ihr könnt vorübergehend eine **Anschaffung** nutzen. Würfelt auf die **Stufe** der Gang für die **Qualität** (1–3: Stufe –1, 4/5: Stufe, 6: Stufe +1, kritisch: Stufe +2). *Eine Erhöhung der Stufe über* +2 hinaus kostet 2 Münzen pro zusätzlicher Stufe.

LANGZEIT-PROJEKT Wenn möglich, kannst du an einem **Langzeitprojekt** arbeiten. Würfle auf eine Aktion, drehe die Uhr vor (1–3: ein Segment, 4/5: zwei, 6: drei, KRITISCH: fünf).

ERHOLUNG

Durch **Behandlung** wird die **Heilungs-Uhr** vorgestellt (wie ein Langzeitprojekt). Wenn die Uhr abläuft, wird aller Schaden um jeweils einen Grad reduziert.

VERDACHT VERRINGERN Beschreibe, wie du den **Verdacht** der Gang verringerst, würfle auf deine **Aktion** verringere Verdacht (1–3: ein Segment, 4/5: zwei, 6: drei, **kritisch**: fünf).

TRAINING

Trage 1 EP für ein Attribut oder dein Charakterbuch ein (+1 **EP** mit der passenden Trainings-Verbesserung). *Du kannst jede EP-Leiste einmal pro Zwischenzeit trainieren*.

LASTER

MASSLOSIGKEIT: Du triffst eine schlechte Entscheidung, während der Besorgung oder dem Konsum deines Lasters. Was hast du getan?

Suche einen Versorger auf und würfle mit dem **niedrigsten Attribut**. Baue Stress entsprechend dem höchsten Würfelergebnis ab. Baust du mehr Stressgrade ab, als du ausgefüllt hast, gibst du dich *maßloß* hin (siehe unten). Wenn du dich deinem Laster nicht hingeben kannst oder willst, erleidest du Stress im Ausmaß deiner **TRAUMATA**.

- ◆ ZIEHE ÄRGER AN: Vielleicht hat dich ein Feind zu deinem Versorger verfolgt, wo du dich sicher gefühlt hast. Such dir eine zusätzliche Verwicklung aus oder würfle sie aus.
- PRAHLE: Vielleicht gibst du mit deinen Großtaten an. Die Gang zieht
 +2 VERDACHT auf sich.
- VERLIERE DICH: Spiele einen anderen Charakter, bis der erste wieder auftaucht.
- ◆ WERDE ABGEWIESEN: Dein jetziger Versorger dreht dir den Hahn zu. Finde eine neue Quelle für dein Laster.

ÜBERSICHT FÜR DIE SL

SL-ZIELE

Spiele, um rauszufinden, was passiert. Stelle die Spielwelt stimmig dar. Erwecke Doskvol zum Leben.

SL-PRINZIPIEN

Sei ein Fan der SC.

Lass alles aus der Erzählung entstehen.

Zeichne die Welt in geisterhaften Farben.

Sprich die Charaktere an. Sprich die Spielgruppe an. Wäge die Risiken ab.

SL-AKTIONEN

Wenn es losgeht:

- Was ist euer Ziel?
- Welchen Plan habt ihr? (Und was ist das Detail?)

- ♦ Wie machst du das? (Welche Aktion nutzt du?)
- Wirkung?)

Beschreibe Konsequenzen, lass sie entscheiden.

Biete einen Teufelspakt an.

Drehe eine Uhr vor.

Stelle Fragen.

Auswirkungen reichen weit. Denke abseits des Geschehens.

Was tust du?

NAMEN: Adric, Aldo, Amison, Andrel, Aussehen Arcy, Arden, Arilyn, Arquo, Arvus, Ashlyn,

Branon, Brace, Brance, Brena, Bricks, Candra, Canter, Carissa, Carro, Casslyn, Cavelle, Clave, Corille, Cross, Crowl,

Cyrene, Daphnia, Drav, Edlun, Emeline, Grell, Helles, Hix, Holtz, Kamelin, Kelyr, Kobb, Kristov, Laudius, Lauria, Lenia, Lizete, Lorette, Lucella, Lynthia, Mara,

Milos, Morlan, Myre, Narcus, Naria, Noggs, Odrienne, Orlan, Phin, Polonia, Umgib sie mit ausufernder Industrie.

Quess, Remira, Ring, Roethe, Sesereth, Sethla, Skannon, Stavrul, Stev, Syra, Talitha, Tesslyn, Thena, Timoth, Tocker,

Una, Vaurin, Veleris, Veretta, Vestine, Vey, Volette, Vond, Weaver, Wester, Zamira.

> FAMILIENNAMEN: Arran, Athanoch, Basran, Boden, Booker, Ankhayat, Bowmore, Breakiron, Brogan, Clelland,

Clermont, Coleburn, Comber, Daava, Wenn die Dinge im Gange sind: Dalmore, Danfield, Dunvil, Edrad, Farros, Grine, Haig, Helker, Helles, Hellyers,

Jayan, Jeduin, Kardera, Karstas, Keel, • Was ist dein Ziel? (Was ist die Kessarin, Kinclaith, Lomond, Maroden, Michter, Morriston, Penderyn, Prichard,

Spring ins Geschehen. Rowan, Salkara, Sevoy, Skelkallan, Slane, Kündige Ärger an, bevor er eintritt. Strangford, Strathmill, Templeton, Tyrconnell, Vale, Vedat, Walund.

> **DECKNAMEN:** Bell, Birch, Bird, Bliss, Bricks, Bug, Chime, Coil, Cricket, Cross, Crow, Echo, Flint, Frog, Frost, Grip, Hook, Ink, Jezail, Mist, Moon, Nail, Needle, Ogre, Pool, Ring, Ruby, Silver, Skinner, Song, Spur, Tackle, Thistle, Thorn, Tick Tock, Trick, Vermilion, Whip, Wicker.

männlich, weiblich, uneindeutig, verhüllt

anmutig knochig sportlich attraktiv kräftig stämmig streng blass markant drahtig massig träge düster mollig traurig gebeugt munter umgänglich verlebt gelassen nervös grimmig offen vernarbt grüblerisch schlank weich, schmuddelig zierlich kantig

Aalhaut-Body alte Uniform Anzug & Weste Arbeitsstiefel Dreispitz enge Jacke Felle & Pelze fließende Seide hautenge Leggins hohe Stiefel Hosenträger Kapuzenmantel

kurzer Umhang

Kutschermantel langer Mantel langer Schal Lederkleidung Lumpen Maske & Robe Rock & Bluse schnittige Hose schwerer Umhang Stehkragenhemd Strickmütze Kapuze & Schleier tailliertes Kleid Wachsmantel weiche Stiefel

DIE STADT BESCHREIBEN

rußgeschwärzt, Kopfsteinpflaster, düster, stockdunkel, Küchengeruch, Ölpfützen, Mondlicht, Nebel, feucht, kühl, windig, schattig, Backsteinwände, Echos, Kamine, Gaslicht, elektrisches Licht, Kutschen, Uhrentürme, Laternen, Pfeifenrauch, Kanäle, Gondeln, regennass, Wasserspeier, Ruinen, Türme, Brücken, Stege, Gerüste, Gassen, Zisternen, Maschinenlärm, schmiedeisern.

KONSEQUENZEN

Komplikation (Drehe Uhr 1–3 Segmente vor. Hindernis / Bedrohung taucht auf.)

Die Wirkung ist verringert.

Du erleidest Schaden (1-3).

Du verpasst eine Gelegenheit

Du gerätst in eine schlechtere Position.

WIRKUNG

Wie zeigt sich die Wirkung?

Wenn das Hindernis eine Uhr hat, wird sie so viele Segmente vorgestellt, wie der Wirkungsgrad angibt.

- 1. GERING: Was mindert den Erfolg? Welche Hindernisse bleiben bestehen?
- 2. GEWÖHNLICH: Wie zeigt sich die erwartete Wirkung? Bleibt noch etwas zu tun?
- 3. GROSS: Wie erhöht sich die Wirkung? Welcher zusätzliche Nutzen entsteht?

WIRKUNGSFAKTOREN

-	QUALITÄT/STUFE	+
-	AUSMASS	+
-	EIGNUNG	+

PERSÖNLICHKEITEN

Lyssa, Gang-Anführerin. Kalt und berechnend. Hat ihren Ex-Boss Roric getötet.

Die fahlen Schwestern. Man sagt, es seien Hexen, die in Blut baden würden. Verlassen nie ihr Haus.

Ulf Eisenbart, ein brutaler und machthungriger Skove. Mylera Klev, Anführerin der Rotschärpen. Sammlerin.

Bazso Baz, Anführer der Lampblacks. Liebt Whiskey. Merrul Brime, Geheimnishändler im Hooded Fox.

Lady Drake, Magistratin, von der Unterwelt bestochen. Der Turm, Oberhaupt der Unsichtbren. Der Stern, seine

rechte Hand. Grull, ein Handlanger mit großen Zielen. Mordis, vermummte Gestalt, die auf dem Nightmarket mit Hehlerware handelt.

Taffer, Händler auf dem Nightmarket. Kultist.

Jira, Händlerin auf dem Nightmarket. Schmugglerin. Elstera Avrathi, Iruvische Diplomatin.

Brynna Skyrkallan, Skovische Diplomatin.

Tyrsin Nol, Severosischer Diplomat.

Andris, Spion und Informant mit flexibler Lovalität.

Krop, ein unbestechlicher Konstabler.

Lewit, Jol, Cinda, Reyf, Blauröcke.

Alon Helker, Inspektorin. Bekämpft Korruption.

Casslyn Mora, Richterin mit krimineller Familie.

Belindra, Aufseherin im Ironhook-Gefängnis. Ereth Skane, Advokat mit ungebührlichen Lastern.

Denkirk Sol, Advokat mit Gewissensbissen.

Polix, Attaché des Generalgouverneurs von Doskvol.

Im Geheimen ein Spiritist und Runenbinder. Nyryx and Hoxan, Geister in den Körpern von

Straßenmädchen, auf der Suche nach einem Flüsterer. Levyra, Medium für Seelen.

Kember, Besitzer des Devil's Tooth, destilliert Essenzen und Tränke.

Raffello, meisterhafter Maler, vom Arkanen besessen. Lannic, meisterhafter Kunstfälscher.

BEZIRKE (von reich zu arm)

Whitecrown Brightstone Six Towers Charterhall Nightmarket Silkshore

The Docks Crow's Foot Dunslough Barrowcleft Charhollow

Coalridge

ORTE GASTHÄUSER

Undercross Echogärten Die Kanäle Chalk Street Bridge Die Küsterei Die Ambosswerke Der Schwarze Kreis

Bellweather-Krematorium Ironhook-Gefängnis The Six Arms Die Blutgruben Der verlorene Bezirk

Razor Hill

Zum Teufelszahn Zur roten Lampe Die Mondtochter Candle Street Bridge Zum Schotbruch Gaddoc Rail Station The Hooded Fox Heartbreak Square The Hook & Line The Leaky Bucket The Black Tree The Cat & Candle The Nail & Bottle The Old Rasp Hazlewood Quinn's

STRESSKOSTEN RÜCKBLENDEN

- o STRESS für eine gewöhnliche und leicht einzurichtende Aktion.
- 1 STRESS für eine komplexe Aktion oder seltene Gelegenheit.
- 2+ STRESS für eine aufwändige Aktion, die von einer Verkettung besonderer Umstände abhängt.

VERSTAND WILLE Zähigkeit Einschätzen Beeinflussen Kämpfen Schleichen Befehlen Jagen Studieren Einstimmen Tricksen Tüfteln Verkehren Zerstören

EINSTIEGSWURF

- Beginnt mit 1W f
 ür reines Gl
 ück.
- +1W wenn der Einsatz besonders gewagt oder tollkühn ist. −1W wenn der Einsatz übermäßig kompliziert oder von vielen Faktoren abhängig ist.
- +1W wenn das Detail des Plans eine Schwachstelle des Ziels trifft. -1W wenn das Ziel gegen diesen Ansatz besonders stark oder gut vorbereitet ist.
- +1W wenn euch Freunde oder Kontakte unterstützen können. −1W wenn sich Feinde oder Rivalen in den Einsatz einmischen.
- Möchtet ihr weitere Elemente berücksichtigen? Stufe, Ort usw.

KRITISCH: Das erste Hindernis ist bereits überwunden und ihr seid in kontrollierter Position.

6: *Ihr beginnt das Geschehen* in kontrollierter Position.

4/5: Ihr beginnt das Geschehen in riskanter Position.

1−3: *Ihr beginnt das Geschehen* in aussichtsloser Position.

KAMPAGNEN-VERLAUF

	17	
36		

COUP (ART DES PLANS)	COUP (ART DES PLANS)	COUP (ART DES PLANS)
ZIEL	ZIEL	ZIEL
ORT	ORT	ORT
ABRECHNUNG: MÜNZEN / RESPEKT VERDACHT VERWICKLUNGEN, STATUSÄNDERUNG FRAKTIONEN	ABRECHNUNG: MÜNZEN / RESPEKT VERDACHT VERWICKLUNGEN, STATUSÄNDERUNG FRAKTIONEN	ABRECHNUNG: MÜNZEN / RESPEKT VERDACHT VERWICKLUNGEN, STATUSÄNDERUNG FRAKTIONEN
VERWICKLUNGEN, STATUSANDERONG FRARTIONEN		
NOTIZEN, EREIGNISSE, VORANSCHREITENDE UHREN	NOTIZEN, EREIGNISSE, VORANSCHREITENDE UHREN	NOTIZEN, EREIGNISSE, VORANSCHREITENDE UHREN

		DEC	CKNAME		
AUSSEHEN					
HERKUNFT: AKOROS – D RUVIEN – SEVEROS – SKO			CHTE: ADEL – AKADE WERBE – MILITÄR – U		т –
Du hast das VERLANGEN erzehre seine Seele (kann 2					
VERFALL		HAOTISCH – OBS ERSTÖRERISCH –	SESSIV – TERRITORIA - ZORNIG	L -WILD -	
SCHADEN 3			BRAUCHT HILFE	HEILUNG Projekt-Uhr	
2			-1W	RÜSTUNG NORMAL	
1			VERRINGERTE WIRKUNG	SCHWER SPEZIAL	
Notizen				SPEZIAL	

GANG

GEIST

Eine Seele ohne Körper SEELEN-CHARAKTERBUCH

GEISTER-MERKMALI

- GEISTERGESTALT: Du bist eine Ansammlung elektroplasmatischen Nebels, die deinem lebenden Körper samt Kleidung ähnelt. Du hast nur geringen Einfluss auf die physische Welt, und umgekehrt. Aber du bist verwundbar gegenüber arkanen und elektroplasmatischen Kräften. Du schwebst und kannst schnell fliegen, ohne müde zu werden. Außerdem kannst du als Nebel durch kleine Öffnungen hindurchsickern. Du kühlst deine Umgebung ab und flößt den Lebenden Furcht ein. Seelenbann-Talismane wirken auf dich (Überwinden der Abstoßung kostet 2 Verfall). Immer wenn du Stress erleiden würdest, erleidest du stattdessen Verfall. Wenn du ein Trauma erleiden würdest, erleidest du stattdessen Gram.
- O AUFLÖSEN: Du kannst den elektroplasmatischen Nebel deiner geisterhaften Gestalt für kurze Zeit auflösen, um dich durch feste Gegenstände zu bewegen. Erleide 1 Verfall, um dich aufzulösen, sowie 1 Verfall pro zusätzlicher Eigenschaft: es hält länger an (eine Minute/eine Stunde/einen Tag); du wirst außerdem unsichtbar; alles, was sich durch dich bewegt, wird stark elektrisiert oder gefroren.
- O ERSCHEINEN: Erleide 1 Verfall, um durch die elektroplasmatischen Bahnen des Geisterfeldes sofort an jeden Ort zu reisen, den du als Lebender gut kanntest, oder um einer Beschwörung durch Binden zu folgen.
- O POLTERGEIST: Erleide 1 Verfall, um für wenige Augenblicke starken Einfluss auf die physische Welt zu nehmen (als ob du einen Körper hättest). Nimm mehr Verfall (2–6) in Kauf, um die Reichweite und Größenordnung deiner Handlung auszudehnen, etwa um Telekinese zu wirken oder eine elektroplasmatische Entladung herbeizuführen.
- O BESITZ ERGREIFEN: Du kannst dich auf das Geisterfeld Einstimmen, um die Kontrolle über einen lebenden Körper zu übernehmen. Wird deine Kontrolle angefochten, musst du dich entweder erneut einstimmen (und dabei elektroplasmatischen Schaden riskieren) oder den Körper verlassen. Deine Kontrolle wird angefochten, wenn: du die Seelenenergie deines Wirts verzehrst, arkane Mächte gegen dich vorgehen oder der Wille des Wirts zur Verzweiflung getrieben wird. Von einem Gehäuse oder einem Hohlen kannst du einfach und dauerhaft Besitz ergreifen, wenn sie vorher rituell für dich vorbereitet wurden (wechsle zum Gehäuse- oder Vampir-Charakterbuch).
- ○○○ **VETERAN**: Wähle eine Sonderfähigkeit aus einer anderen Quelle.

XP

• Für jede aussichtslose Aktion erhältst du EP im zugehörigen Attribut.

Trage am Ende der Sitzung für jeden Auslöser 1 EP ein (im Charakterbuch oder einem Attribut). Trage 2 EP ein, wenn er mehrfach vorgekommen ist.

- ◆ Du hast Vergeltung an jenen geübt, die du für schuldig hältst.
- Du hast Zorn oder Bitterkeit freien Lauf gelassen, oder eine alte Rechnung aus deiner Herkunft oder Vorgeschichte beglichen.
- ◆ Du hast mit Auswirkungen von Verlangen oder Gram zu kämpfen gehabt.

PLANUNG & LAST

Helfen
Gruppenaktion anführen
Beschützen
Vorbereiten

TEAMARBEIT

Wählt einen Plan, nennt das *Detail*. Lege deine *Last* für den Einsatz fest.

 Überfall: Angriffspunkt
 Okkultismus: Methode

 Täuschung: Methode
 Gesellschaft: Verbindung

 Heimlichkeit: Zugangspunkt
 Transport: Route

VERS	TAND	
	• •	EINSCHÄTZEN
	0 0	IAGEN

_	_		, -
			STUDIERE
			TÜFTELN

	WILL	E		
,				$\overline{}$
1				BEEINFLUSSE
t	•			BEFEHLEN
t				EINSTIMMEN

VERKEHREN

1	ZÄHI	GΚI	TIE	
				KÄMPFEN
:	•			SCHLEICHEN
1				TRICKSEN
•				ZERSTÖREN

BONUSWÜRFEL

+	VERAUSGABEN (2 Stress - oder - TEUFELSPAKT ANNEHMEN
	ANNERMEN

GEGENSTÄNDE (in Geistergestalt)
FEINDE & RIVALEN
reinue & Rivalen

INFORMATIONEN SAMMELN

- ◆ Was haben sie vor?
- ◆ Wie bekomme ich sie dazu, [X] zu tun?
- ◆ Was sind ihre wahren Gefühle?
- ◆ Wo sind sie verwundbar?
- ◆ Wohin ist [X] gegangen?
- ◆ Wie kann ich [X] finden?
- Worum geht es hier wirklich?

HERKUNFT: AKOROS – DIE DOLCHINSELN – RUVIEN – SEVEROS – SKOVLAN – TYCHEROS GESETZ – GEWERBE – MILITÄR – UNTERWELT MEINE BESTIMMUNGEN SIND: BESCHÜTZEN – VERNICHTEN – ENTDECKEN – BESCHAFFEN – AN ETWA ARBEITEN (was auch immer mein Besitzer befielt) Dein Blitzwerkkörper läuft mit Elektroplasma. Lade deine Kondensatoren wieder auf, indem du dich (a Zwischenzeitaktivität) mit einem industriellen Generator verbinest. Dann entferne 5 Verfall. VERFALL VERFALL VERSCHIESS BLOCKIERT – FUNKENSPRÜHEND – INSTABIL – RAUCHEND – SCHEPPERND – UNDICHT SCHADEN BRAUCHT HILIUNE Projekt-Uhr RÜSTUNR O RUFLEXE O LEBENSECHTES AUSSEHEN O KABINE O PANZERUNG O PHONOGRAPH O SENSOREN O NEBELMASCHINE O SPRUNGFEDERN Du kamst deine Komponenten als Zwischenzeitaktivität austauschen.	DECE DECE	CNAME		
RUVIEN – SEVEROS – SKOVLAN – TYCHEROS GESETZ – GEWERBE – MILITÄR – UNTERWELT MEINE BESTIMMUNGEN SIND: BESCHÜTZEN – VERNICHTEN – ENTDECKEN – BESCHAFFEN – AN ETWA RRBEITEN (Was auch immer mein Besitzer befielt) Dein Blitzwerkkörper läuft mit Elektroplasma. Lade deine Kondensatoren wieder auf, indem du dich (a Zwischenzeitaktivität) mit einem industriellen Generator verbinest. Dann entferne 5 Verfall. VERFALL VERFALL VERSCHILEISS BLOCKIERT – FUNKENSPRÜHEND – INSTABIL – RAUCHEND – SCHEPPEND – UNDICHT SCHADEN 3 BRAUCHT HILFE VERRINGERTE WIRKUNG VERRINGERTE WIRKUNG SCHWER SPEZIAL GEISTER-SONDERFÄHIGKEITEN (AUS URSPRÜNGLICHEM CHARAKTERBUCH) KOMPONENTEN O LEVITATION O REFLEXE O LEBENSECHTES AUSSEHEN O KABINE O PANZERUNG O PHONOGRAPH O SENSOREN O NEBELMASCHINE O SPRUNGFEDERN Du kannst deine Komponenten als Zwischenzeitaktivität	AUSSEHEN			
ARBEITEN (was auch immer mein Besitzer befielt) Dein Blitzwerkkörper läuft mit Elektroplasma. Lade deine Kondensatoren wieder auf, indem du dich (a. Zwischenzeitaktivität) mit einem industriellen Generator verbinest. Dann entferne 5 Verfall. VERFALL VERSTHLEISS BLOCKIERT – FUNKENSPRÜHEND – INSTABIL – RAUCHEND – SCHEPPERND – UNDICHT SCHABEN BRAUCHT HILFE 1 VERRINGERTE WIRKUNG PORMAL SCHWER SPEZIAL GEISTER-SONDERFÄHIGKEITEN (AUS URSPRÜNGLICHEM CHARAKTERBUCH) KOMPONENTEN O LEVITATION O REFLEXE O LEBENSECHTES AUSSEHEN O KABINE O PHONOGRAPH O SENSOREN O NEBELMASCHINE O SPRUNGFEDERN Du kannst deine Komponenten als Zwischenzeitaktivität				
WERFALL VERSCHLEISS BLOCKIERT - FUNKENSPRÜHEND - INSTABIL - RAUCHEND - SCHEPPERND - UNDICHT SCHADEN BRAUCHT HILFE VERSCHLEISS BLOCKIERT - FUNKENSPRÜHEND - INSTABIL - RAUCHEND - SCHEPPERND - UNDICHT RÜSTUNG NORMAL VERRINGERTE WIRKUNG SCHWER SPEZIAL SCHWER SPEZIAL GEISTER-SONDERFÄHIGKEITEN (AUS URSPRÜNGLICHEM CHARAKTERBUCH) O REFLEXE O LEBENSECHTES AUSSEHEN O KABINE O PANZERUNG O PHONOGRAPH O SENSOREN O NEBELMASCHINE O SPRUNGFEDERN Du kannst deine Komponenten als Zwischenzeitaktivität		ITDECKEN	- BESCH	AFFEN – AN ETWA
BRAUCHT HILFE 2 -1W NORMAL SCHWER SPEZIAL GEISTER-SONDERFÄHIGKEITEN (AUS URSPRÜNGLICHEM CHARAKTERBUCH) OREFLEXE OLEBENSECHTES AUSSEHEN OKABINE OPANZERUNG OPHONOGRAPH OSENSOREN ONEBELMASCHINE OSPRUNGFEDERN Du kannst deine Komponenten als Zwischenzeitaktivität				
BRAUCHT HILFE -1W NORMAL VERRINGERTE WIRKUNG SEISTER-SONDERFÄHIGKEITEN (AUS URSPRÜNGLICHEM CHARAKTERBUCH) O REFLEXE O LEBENSECHTES AUSSEHEN O KABINE O PANZERUNG O PHONOGRAPH O SENSOREN O NEBELMASCHINE O SPRUNGFEDERN Du kannst deine Komponenten als Zwischenzeitaktivität	VERFALL VERSCHLEISS BLOCKIERT - FUNK RAUCHEND - SCHEF			ABIL –
HILFE -1W NORMAL VERRINGERTE WIRKUNG SCHWER SPEZIAL SEISTER-SONDERFÄHIGKEITEN (AUS URSPRÜNGLICHEM CHARAKTERBUCH) KOMPONENTEN O LEVITATION O REFLEXE O LEBENSECHTES AUSSEHEN O KABINE O PANZERUNG O PHONOGRAPH O SENSOREN O NEBELMASCHINE O SPRUNGFEDERN Du kannst deine Komponenten als Zwischenzeitaktivität				
VERRINGERTE WIRKUNG SCHWER SPEZIAL SCHWER SPEZIAL GEISTER-SONDERFÄHIGKEITEN (AUS URSPRÜNGLICHEM CHARAKTERBUCH) O LEVITATION O REFLEXE O LEBENSECHTES AUSSEHEN O KLETTERHAKEN O KABINE O PANZERUNG O PHONOGRAPH O SENSOREN O NEBELMASCHINE O SPRUNGFEDERN Du kannst deine Komponenten als Zwischenzeitaktivität	3			
SEISTER-SONDERFÄHIGKEITEN (AUS URSPRÜNGLICHEM CHARAKTERBUCH) GEISTER-SONDERFÄHIGKEITEN (AUS URSPRÜNGLICHEM CHARAKTERBUCH) O LEVITATION O REFLEXE O LEBENSECHTES AUSSEHEN O KLETTERHAKEN O KABINE O PANZERUNG O PHONOGRAPH O SENSOREN O NEBELMASCHINE O SPRUNGFEDERN Du kannst deine Komponenten als Zwischenzeitaktivität	2		·1W	
O Levitation O Reflexe O Reflexe O Lebensechtes Aussehen O Kletterhaken O Kabine O Panzerung O Phonograph O Sensoren O Nebelmaschine O Sprungfedern Du kannst deine Komponenten als Zwischenzeitaktivität	1			
O Levitation O Reflexe O Reflexe O Lebensechtes Aussehen O Kletterhaken O Kabine O Panzerung O Phonograph O Sensoren O Nebelmaschine O Sprungfedern Du kannst deine Komponenten als Zwischenzeitaktivität				
O REFLEXE O LEBENSECHTES AUSSEHEN O KLETTERHAKEN O KABINE O PANZERUNG O PHONOGRAPH O SENSOREN O NEBELMASCHINE O SPRUNGFEDERN Du kannst deine Komponenten als Zwischenzeitaktivität	BEISTER-SONDERFÄHIGKEITEN (AUS URSPRÜNGLICHEM CHARAKTI	ERBUCH)		
O KLETTERHAKEN O KABINE O PANZERUNG O PHONOGRAPH O SENSOREN O NEBELMASCHINE O SPRUNGFEDERN Du kannst deine Komponenten als Zwischenzeitaktivität				
O Kabine O Panzerung O Phonograph O Sensoren O Nebelmaschine O Sprungfedern Du kannst deine Komponenten als Zwischenzeitaktivität			O LEBEN	SECHTES AUSSEHEN
O PANZERUNG O PHONOGRAPH O SENSOREN O NEBELMASCHINE O SPRUNGFEDERN Du kannst deine Komponenten als Zwischenzeitaktivität			O KLETT	ERHAKEN
O Phonograph O Sensoren O Nebelmaschine O Sprungfedern Du kannst deine Komponenten als Zwischenzeitaktivität				
O SENSOREN O NEBELMASCHINE O SPRUNGFEDERN Du kannst deine Komponenten als Zwischenzeitaktivität				
O Nebelmaschine O Sprungfedern Du kannst deine Komponenten als Zwischenzeitaktivität				
Du kannst deine Komponenten als Zwischenzeitaktivität				
als Zwischenzeitaktivität			O Sprun	GFEDERN
			als Zwisch	enzeitaktivität
			als Zwisch	enzeitaktivität

GANG

GEHAUSE

GEHÄUSE-MERKMALE

Eine Seele, die ein Blitzwerkgestell belebt SEELEN-CHARAKTERBUCH

Ein Gehäuse besitzt weder münzen noch **VERMÖGEN**, aber darf evtl. die seines Besitzers nutzen.

CHARAKTERBUCH

EINSCHÄTZEN JAGEN STUDIEREN ■ ■ ■ TÜFTELN

BEEINFLUSSEN

• • BEFEHLEN EINSTIMMEN VERKEHREN

ZÄHIGKEIT

KÄMPFEN SCHLEICHEN TRICKSEN

ZERSTÖREN

BONUSWÜRFEL

☐ Wurfmesser

VERAUSGABEN (2 Stress) - oder - TEUFELSPAKT ANNEHMEN

♦ 3 leicht **♦ 5** normal **♦ 7** schwer

☐ Ein oder zwei Klingen

☐ Ungewöhnliche Waffe

☐ Einbrecherausrüstung

□**-**□ Kletterausrüstung ☐ Arkane Gerätschaften

☐ Pistole ☐ 2. Pistole

☐☐ Große Waffe

GESTELL & GEGENSTÄNDE Wähle Gestell & Aussehen. Wähle zu Beginn eine Komponente. LAST □ KLEIN (Größe einer Katze, −1 Ausmaß): Eine metallene Kugel, eine mechanische

AUTOMAT: Als Seele in einen Blitzwerkkörper hast du menschenähnliche Stärke und Sinne. Allerdings verfügst du grundsätzlich über Rüstung (die nicht

zu deiner Last zählt). Deine früheren menschlichen Gefühle, Interessen und

Beziehungen sind nur noch schwache Erinnerungen. Nun existierst du, um deine

Bestimmungen zu erfüllen. Wähle drei (siehe links). Falls du schwer beschädigt

oder zerstört wirst, kannst du wieder zusammengebaut werden. Wenn dein Seelengefäß zerstört wird, bist du aus der Knechtschaft befreit und wirst zu einem Geist. Immer wenn du Stress erleiden würdest, erleidest du stattdessen Verfall.

O BAUTEILE: Deine Gegenstände sind in dein Gestell verbaut und können in

○ **ELEKTROPLASMA-WERFER**: Du kannst einen Teil deiner Energie als elektrischen

Schock freisetzen, entweder in deinem Umkreis oder als gerichteten Strahl. Du kannst diese Fähigkeit auch dazu nutzen, eine Blitzbarriere zu schaffen, die Seelen

zurückdrängt oder einfängt. Pro Grad Größenordnung erleidest du 1 Verfall.

Einstimmen, um dieses Feld oder etwas, das mit ihm verbunden ist, zu

O SCHNITTSTELLE: Du kannst dich auf das elektroplasmatische Feld vor Ort

ÖÜBERLADEN: Erleide 1 Verfall, um einen Kraftakt besonderer Stärke oder

Zweitgehäuse: Wähle ein zusätzliches Gestell und ein Merkmal zu Beginn. Du

OOO GESTELLVERBESSERUNG: Wähle eine zusätzliche Eigenschaft für ein Gestell.

kannst dein Bewusstsein zwischen deinen Gestellen hin- und her transferieren.

Fächern darin verstaut werden. Dein Gestell kann nun +2 Last tragen.

kontrollieren (einschließlich eines anderen Gehäuses).

Schnelligkeit zu leisten. Das wird in die Wirkung miteinbezogen.

Puppe, eine Uhrwerk-Spinne. Levitation – Reflexe

☐ MITTEL (Größe eines Menschen): Eine metallene Gliederpuppe, ein Uhrwerk-Tier. Lebensechtes Aussehen - Kletterhaken

☐ **Gross** (Größe einer Kutsche +1 **Ausmaß**): Ein ungeschlachter metallener Riese, ein selbstfahrendes Vehikel. *Kabine – Panzerung (spezial)*

Komponenten für jegliches Gestell: Phonograph (Aufnehmen & Abspielen) -Sensoren - Nebelmaschine - Sprungfedern

TEAMARBEIT

Gruppenaktion anführen

Helfen

Beschützen

Vorbereiten

Für jede aussichtslose Aktion erhältst du EP im zugehörigen Attribut.

Trage am Ende der Sitzung für jeden Auslöser 1 EP ein (im Charakterbuch oder einem Attribut). Trage 2 EP ein, wenn er mehrfach vorgekommen ist.

- ◆ Du hast deine Bestimmungen trotz Schwierigkeiten oder Gefahr erfüllt.
- Du hast Überzeugung, Antrieb, Herkunft oder Hintergrund deiner menschlichen Seite unterdrückt.

Heimlichkeit: Zugangspunkt

Du hast mit Auswirkungen von Verschleiß zu kämpfen gehabt.

PLANUNG & LAST

Wählt einen Plan, nennt das Detail. Lege deine Last für den Einsatz fest. Überfall: Angriffspunkt Okkultismus: Methode Täuschung: Methode Gesellschaft: Verbindung

Transport: Route

☐ Laterne

□ Dokumente

☐ Täuscherzubehör

□**-**□ Brechwerkzeug

☐ Tüftlerwerkzeug

- ♦ Was haben sie vor?
- ◆ Wie bekomme ich sie dazu, [X] zu tun?

INFORMATIONEN SAMMELN

- ◆ Was sind ihre wahren Gefühle?
- ◆ Wo sind sie verwundbar?
- ◆ Wohin ist [X] gegangen?
- ◆ Wie kann ich [X] finden?
- ◆ Worum geht es hier wirklich?

NAME		DECKNAME	
AUSSEHEN			
	– DIE DOLCHINSELN – - SKOVLAN – TYCHEROS	VORGESCHICHTE: ADEL – AKADEMISCH GESETZ – GEWERBE – MILITÄR – UNTERV	
dich deinem Laster hi	n. Wenn du frisst, kannst du	n. Jage deine Beute als 1 Zwischenzeitakt ine Heilungs-Uhr vier Segmente vordrehe che besonderen Male hinterlässt du auf de	en. Das ist di
STRESS	TRAUMA	BESESSEN – GRAUSAM – HEIMGESUCHT – LABIL – LEICHTSINNIG – PARANOID – W	
SCHADEN 3			LUNG kt-Uhr
2			TUNG RMAL [
1		VERRINGERTE SCI	HWER [
GEISTER-SONDERFÄHIGKEITEN (AUS URSPRÜNGLICHEM CHARAKTERBUCH)		EINSCHRÄNKUNG Wähle 1 pro neuem Van (außer Veteran).	
		O SCHLAF: In der Zwisc du 1 Aktvität dafür nu an einem dunklen, ru erhohlen (andernfall 3 Stress).	ıtzen, um dic ıhigen Ort z
		O TABU: Du kanns Zustimmung der B private Wohnung be	esitzer kein
		OBANN: Seelenban können dich auf Di (2 Stress, um dich zu	n-Talisman stanz halter
		O BESTIE: Wenn du Schaden erleidest ode Laster maßlos hingibs zu einem grauer Monster, bis du das ohne Maßlosigkeit fr	r dich deiner st, mutierst d nerregende nächste Ma
		O GEBUNDEN: Deine S	

GANG

VAMPIR

VAMPIR-MERKMALE

Eine Seele, die einen untoten Körper belebt SEELEN-CHARAKTERBUCH

VERMÖGEN	
MÜNZEN	
1	

- EINSCHÄTZEN
- JAGEN • STUDIEREN O O TÜFTELN

- BEEINFLUSSEN BEFEHLEN
- EINSTIMMEN • • • VERKEHREN

ZÄHIGKEIT

- ● KÄMPFEN
- SCHLEICHEN TRICKSEN
- ZERSTÖREN

BONUSWÜRFEL

☐ Wurfmesser

VERAUSGABEN (2 Stress) - oder - TEUFELSPAKT ANNEHMEN

 \bigcirc 3 leicht \bigcirc 5 normal \bigcirc 6 schwer

☐ Ein oder zwei Klingen

□ Rüstung □ +□ + Schwer

☐ Einbrecherausrüstung □**-**□ Kletterausrüstung

☐ Arkane Gerätschaften

☐ Pistole ☐ 2. Pistole

☐☐ Große Waffe ☐ Ungewöhnliche Waffe

DUNKLE DIENER (Wähle 2 zu Beginn) GEGENSTÄNDE LAST O Rutherford, Butler ☐ Hochwertige Kleidung und Ausstaffierung

O Lylandra, Mätresse ☐ Hochwertige persönliche Waffe

UNTOT: Du bist eine Seele, die einen untoten Körper belebt. Wähle vier Traumazustände. Arkane Angriffe haben eine hohe Eignung gegen dich. Wenn

du tödlichen Schaden bzw. Trauma erleidest, stirbst du nicht, aber deine untote

Seele wird überwältigt. Du erleidest Schaden 3. Grades "Außer Gefecht gesetzt",

bis du genug gefressen hast, um dich zu erholen. Falls du in diesem Zustand

• ARKANER BLICK: Erleide 1 Stress, um für einige Minuten über übermenschliche Wahrnehmung zu verfügen. "Höre" die wahren Gedanken oder Gefühle eines

Gegenübers, sieh in völliger Dunkelheit, spüre die Präsenz unsichtbarer Dinge,

O DÜSTERES TALENT: Wähle Verstand, Wille oder Zähigkeit. Dein maximaler

• FINSTERE LIST: Wähle in der Zwischenzeit eines: Entweder eine kostenlose.

O SCHRECKLICHE KRAFT: Erleide 1 Stress, um einen Kraftakt übermenschlicher

Stärke oder Schnelligkeit zu leisten. Das wird in die Wirkung miteinbezogen.

O DIE LEERE IM ECHO: Du bist für Seelen unsichtbar und kannst nicht von ihnen verletzt werden. Erleide 2 Stress, um lebendige Wesen zu zwingen, ihren Blick

○ ○ ○ ○ ○ **VETERAN**: Wähle eine Sonderfähigkeit aus einer anderen Quelle.

zusätzliche Zwischenzeitaktivität oder +1 auf alle Zwischenzeitwürfe.

Wert für Aktionen dieses Attributs erhöht sich auf 5. Außerdem erhältst du

erahne den Aufbewahrungsort eines versteckten Gegenstandes usw.

arkanen Schaden nimmst, wirst du zur Gänze zerstört.

+1W auf Widerstandswürfe mit diesem Attribut.

- O Kira, Leibwache ☐ Hochwertiger Schattenläufermantel
- Otto, Kutscher □ Dämonenbann-Talisman

abzuwenden und dich für einige Momente nicht zu bemerken.

 Edrik, Gesandter ☐ Seelenbann-Talisman

TEAMARBEIT

Gruppenaktion anführen

Helfen

Beschützen

Vorbereiten

Für jede aussichtslose Aktion erhältst du EP im zugehörigen Attribut.

Trage am Ende der Sitzung für jeden Auslöser 1 EP ein (im Charakterbuch oder einem Attribut). Trage 2 EP ein, wenn er mehrfach vorgekommen ist.

- ◆ Du hast deine Dominanz bewiesen oder ohne Gnade gemordet.
- ♦ Du hast Überzeugung, Antrieb, Herkunft oder Hintergrund deines Charakters zum Ausdruck gebracht
- Du hast mit Auswirkungen deiner Laster, Traumata oder Einschränkungen zu kämpfen gehabt.

☐ Tüftlerwerkzeug

☐ Laterne

INFORMATIONEN SAMMELN

PLANUNG & LAST Wählt einen Plan, nennt das Detail. Lege deine Last für den

Einsatz fest. Überfall: Angriffspunkt Okkultismus: Methode Täuschung: Methode Gesellschaft: Verbindung Heimlichkeit: Zugangspunkt **Transport:** Route

♦ Was haben sie vor?

☐ Dokumente

☐ Täuscherzubehör

□ Brechwerkzeug

- ◆ Wie bekomme ich sie dazu, [X] zu tun?
- ◆ Was sind ihre wahren Gefühle?
- ◆ Wo sind sie verwundbar?
- ◆ Wohin ist [X] gegangen?
- ◆ Wie kann ich [X] finden?
- ◆ Worum geht es hier wirklich?