

KOBOLD

Barde (Rasse)

Wenn du **an einen wichtigen Ort kommst** kannst du den GM nach einem Fakt aus der Geschichte des Ortes fragen.

MENSCH

Barde (Rasse)

Wenn du **zum ersten Mal eine Siedlung betrittst**, wirst du von jemandem eingeladen der den Brauch der Gastfreundschaft der Barden respektiert.

MAGISCHER AUFTRITT

Barde (Level 0)

Wenn du **mit deinem Auftritt verzauberst**, wähle einen Alliierten und einen Effekt:

- Heile $1w8$ Schaden
- $+1w4$ auf zukünftigen Schaden
- Befreie ihn von einem Zauber
- Bei der nächsten erfolgreichen Hilfe erhält das Ziel +2 statt +1

WURF+CHA

- Bei **10+** tritt der Effekt ein.
- Bei **7-9** ziehst du ungewollte Aufmerksamkeit auf dich oder verzauberst auch andere. GM wählt.

BARDISCHE WEISHEIT

Barde (Level 0)

Wähle einen Wissensbereich:

- Zaubersprüche und Magie
- Tot und Untot
- Die Geschichte der bekannten Welt
- Ungewöhnliche Kreaturen
- Die planaran Sphären
- Heldenlegenden
- Götter und ihre Diener

Wenn du **zum ersten Mal eine wichtige Kreatur, einen wichtigen Ort oder Gegenstand aus deinem Bereich entdeckst**, frag den GM eine Frage. Der GM wird ehrlich antworten und Fragen wo du davon gehört hast.

CHARMANT UND OFFEN

Barde (Level 0)

Wenn du **offen mit jemandem sprichst**, kannst du eine Frage aus der folgenden Liste stellen. Dein gegenüber muss diese wahrheitsgemäß beantworten. Danach darf er dir eine Frage von der Liste stellen, welche du wiederum wahrheitsgemäß beantworten musst.

- Wem dienst du?
- Was möchtest du von mir?
- Wie kann ich dich dazu bringen zu _____?
- Was fühlst du gerade wirklich?
- Was wünschst du dir am sehnlichsten?

EIN SICHERER HAFEN

Barde (Level 0)

Wenn du **zu einer Siedlung zurückkehrst, die du bereits kennst**, erzähl dem GM wann du das letzte Mal hier warst. Er verrät dir wie sie sich seit damals verändert hat.

HEILENDES LIED

Barde (Level 2)

Wenn du **mit Magischem Auftritt heilst**, heile $+1w8$ Schaden.

TEUFLISCHE KAKOPHONIE

Barde (Level 2)

Wenn du **Extraschaden mit Magischem Auftritt machst**, addiere $+1w4$ Schaden.

KRANKER BASS

Barde (Level 2)

Wenn du **einen unglaublichen Auftritt hinlegst**, wähle ein Ziel und würfle.

WURF+CHA

- Bei **10+** greift das Ziel seinen nächsten Verbündeten an.
- Bei **7-9** greift das Ziel an, aber du ziehst auch seine Aufmerksamkeit und seinen Zorn auf dich.



SCHWERMETALL

Barde (Level 2)

Wenn du **zu schmetternden Tönen schreist**, wähle ein Ziel und würfle.

WURF+KON

- Bei **10+** nimmt das Ziel $1w10$ Schaden und ist für einige Minuten taub.
- Bei **7-9** machst du Schaden, aber die Situation gerät außer Kontrolle. Du triffst ein weiteres Ziel in deiner Umgebung. GM wählt.

FREUNDLSCHAFTLICHE HILFE

Barde (Level 2)

Wenn du jemandem erfolgreich hilfst, nimm +1.

SCHAUERLICHE NOTE

Barde (Level 2)

Dein **Magischer Auftritt** ist stärker, du darfst zwei statt einen Effekt wählen.

MANDOLINENSCHILD

Barde (Level 2)

Wenn du **Metzeln und Schnetzen benutzt**, nimm +1 Rüstung.

HEREINLEGEN

Barde (Level 2)

Wenn du **mit jemandem verhandelst**, nimm +1 wenn du eine 7+ würfelst.

HYBRID I

Barde (Level 2)

Wähle eine Aktion einer anderen Klasse. Gehe dabei von einem Level niedriger aus.

HYBRID II

Barde (Level 2)

Wähle eine Aktion einer anderen Klasse. Gehe bei der Wahl der Aktion davon aus, dass dein Level um 1 verringert ist.

HEILENDER REIM

Barde (Level 6)

Wenn du **mit Magischem Auftritt heilst**, heile + $2w8$ Schaden.

TEUFLISCHE EXPLOSION

Barde (Level 6)

Wenn du **Extraschaden mit Magischem Auftritt machst**, addiere + $2w4$ Schaden.

Benötigt Hybrid I

Ersetzt Heilendes Lied

Ersetzt Teuflische Kakophonie



UNVERGESSLICHES GESICHT

Barde (Level 6)

Wenn du **jemanden nach längerer Zeit wiederseilst**, nimm +1 für Interaktionen mit der Person.

RUF

Barde (Level 6)

Wenn du **zum ersten Mal jemanden triffst, der Lieder von dir gehört hat**, würfle.

SCHAUERLICHES LIED

Barde (Level 6)

Wenn du **Magischer Auftritt benutzt**, wähle zwei Effekte. Außerdem wird einer der beiden Effekte verdoppelt.

EIN OHR FÜR MAGIE

Barde (Level 6)

Wenn du **deinen Gegner zaubern hörst**, verrät dir der GM den Namen und die Wirkung des Zaubers.

Nimm +1 wenn du auf die Antwort reagierst.

HINTERHÄLTIG

Barde (Level 6)

Wenn du **Charmant und Offen benutzt** darfst du auch "Wie kann ich dich verletzen?" fragen. Dein Gegenüber darf diese Frage nicht stellen!

MANDOLINENRÜSTUNG

Barde (Level 6)

Wenn du **Metzeln & Schnetzen benutzt**, nimm +2 Rüstung.

HYBRID III

Barde (Level 6)

Wähle eine Aktion einer anderen Klasse. Verringere dein Level für die Wahl um 1.

METZELN & SCHNETZELN

Aktion

Wenn du **im Nahkampf angreifst**, würfle.

WURF+STÄ

- Bei **10+** machst du deinen Schaden und weichst dem Gegenangriff aus. Du kannst auch +1w6 Extraschaden machen und dich dafür vom Gegner angreifen lassen.
- Bei **7-9** machst du deinen Schaden und der Gegner greift dich an.

GEFAHR AUSWEICHEN

Aktion

Wenn du **trotz Gefahr handelst**, beschreibe und würfle. Wenn du...

- Kraft nutzt, +STÄ
- Schnell handelt, +GES
- Aushältst, +KON
- Schnell denkt, +INT
- Tapfer bist, +WIS
- Charmant & Schlagfertig bist, +CHA

WURF+BONUS

- Bei **10+** schaffst du was du wolltest, die Gefahr zieht vorbei.
- Bei **7-9** zögerst du, stolperst: Schlechterer Ausgang oder harte Entscheidung. GM wählt.



VERTEIDIGEN



Aktion

Wenn du **eine Person, einen Gegenstand oder Ort verteidigst**, würfle.

Solange du verteidigst, darfst du Halt für Optionen ausgeben.

- Leite einen Angriff auf dich selbst.
- Halbiere den Effekt oder Schaden.
- Gib einem Alliierten +1 gegen den Angreifer.
- Mache Schaden gegen den Angreifer in Höhe deines Levels.

WURF+KON

- Bei **10+**, Halte 3.
- Bei **7-9**, Halte 1.

WURF & SCHUSS

Aktion

Wenn du **zielst und auf einen Gegner schießt**, würfle.

WURF+GES

- Bei **10+** hast du freie Bahn und machst deinen Schaden.
- Bei **7-9** mache Schaden und wähle...
- Du musst dich bewegen um zu treffen und begiebst dich in Gefahr. GM wählt.
- Du nimmst was du kriegst: -1w6 Schaden.
- Du musst mehrfach schießen: Munition -1.

REALITÄT ERKENNEN

Aktion

Wenn du **eine Situation oder Person untersuchst**, würfle.

WURF+WIS

- Bei **10+** stelle 3 Fragen.
 - Bei **7-9** stelle 1 Frage.
- Nimm +1 beim Reagieren.
- Was ist hier kürzlich geschehen?
 - Was wird hier passieren?
 - Wonach sollte ich schauen?
 - Was ist nützlich oder von Wert?
 - Wer hat hier die Kontrolle?
 - Was ist nicht wie es scheint?

VERHANDELN



Aktion

Wenn du **ein Druckmittel gegen jemanden hast und ihn manipulierst**, würfle.

WURF+CHA

- Bei **10+** tun sie was du möchtest wenn du ihnen versprichst auch etwas für sie zu tun.
- Bei **7-9** brauchen sie einen sofortigen Beweis für dein Versprechen.

NACHDENKEN



Aktion

Wenn du **deine grauen Zellen zu etwas bemühest**, würfle.

WURF+INT

- Bei **10+** erzählt dir der GM einen nützlichen und interessanten Fakt über das Thema.
- Bei **7-9** erzählt dir der GM etwas interessantes und wird fragen woher du das weißt. Sag ihm die Wahrheit.

HELPEN ODER HINDERN



Aktion

Wenn du **jemandem hilfst oder ihn an etwas hinderst mit dem du eine Verbindung hast**, würfle.

WURF+VERBINDUNGEN

- Bei **10+** nimmt er +1 oder -2, deine Wahl.
- Bei **7-9** setzt du dich außerdem Gefahr, Strafe oder Kosten aus.

LAST



Spezial-Aktion

Wenn du **eine Aktion ausführst während du so viel trägst wie du kannst**, ist alles in Ordnung! Wenn du eine Aktion ausführst während deine Traglast deine Kapazität höchstens um zwei überschreitet, nimm -1. Solltest du mehr tragen, lass etwas fallen und nimm -1 oder schlage automatisch fehl!

FELDLAGER AUFSCHLAGEN



Spezial-Aktion

Wenn du **dich ausruhest um zu schlafen**, verbrauche eine Ration. Solltest du an einem gefährlichen Ort sein, einigt euch auf eine Wachreihenfolge. Falls du genug XP hast, kannst du aufleveln. Wenn du nach einigen geruhigen Stunden aufwachst, heile Schaden in Höhe der Hälte deiner maximalen HP.

WACHE HALTEN



Spezial-Aktion

Wenn du **Wache hältst und sich etwas nähert**, würfle.

WURF+WIS

- Bei **10+** schaffst du es das Lager aufzuwecken und ihr bereitet euch vor, jeder nimmt +1.
- Bei **7-9** reagierst du zu spät, alle sind wach aber nicht sonderlich vorbereitet.
- Bei einem Fehlschlag werdet ihr überrascht!



VORBEREITEN



Spezial-Aktion

Wenn du **deine Freizeit mit Studien, Meditation und Training verbringst** erhältst du Vorbereitung. Wenn du dich für eine Woche oder länger vorbereitest, erhältst du 1 Vorbereitung. Nach einem Monat erhältst du 3 Vorbereitung. Wenn sich deine Vorbereitung auszahlt, verbrauche 1 Vorbereitung für +1 auf deinen Wurf.

RUHE & GENESUNG



Spezial-Aktion

Wenn du **nichts tust als dich in Ruhe und Sicherheit zu erholen regenerierst** du nach einem Tag deine kompletten HP. Nach drei Tagen darfst du eine Schwäche entfernen. Falls sich ein Heiler um dich kümmert sogar schon nach zwei Tagen.

VORRAT

Spezial-Aktion

Wenn du **etwas mit barer Münze kaufen möchtest** und es im Ort verfügbar ist, dann kannst du es zum Marktpreis kaufen. Falls es etwas besonderes ist würfle.

WURF+CHA

- Bei **10+** findest du was du suchst zu einem fairen Preis.
- Bei **7-9** findest du etwas ähnliches, oder der Preis ist höher. Der GM sagt dir die Optionen.

ZECHEN

Spezial-Aktion

Wenn du **siegreich zurückkehrst und eine Feier schmeißt** zahle 100 Münzen und addiere +1 für alle weiteren 100 Münzen. Würfle und wähle:

- Ihr freundet euch mit einem nützlichen NPC an.
- Ihr hört von Gerüchten und Gelegenheiten.
- Ihr erhaltet nützliche Informationen.
- Ihr werdet nicht hereingelegt/etc.

WURF+MÜNZEN

- Bei **10+** wähle 3.
- Bei **7-9** wähle 1.
- Bei einem Fehlschlag, wähle 1 aber die Feier gerät völlig außer Kontrolle.

LEVELN

Spezial-Aktion

Wenn du **Zeit hast und deine XP größer gleich deinem Level+7 sind:**

- Entferne Level+7 XP
- Erhöhe dein Level um 1.
- Wähle eine neue fortgeschrittene Aktion deiner Klasse.
- Der Zauberer darf außerdem einen neuen Spruch hinzufügen.
- Wähle eine Eigenschaft < 18 und addiere 1.

EINE GEFAHRLICHE REISE



Spezial-Aktion

Wenn du durch gefährliches Gebiet reist, wähle einen Vorreiter, einen Späher und einen Quartiermeister. Jede Rolle würfelt.

WURF+WIS

- Bei **10+** reduziert der Quartiermeister die Rationen um 1. Verringert der Vorreiter die Zeit der Reise. Erkennt der Späher alle Gefahren früh genug um euch einen Vorteil zu verschaffen.
- Bei **7-9** schafft jede Rolle es ihren Job wie erwartet zu erfüllen.

REKRUTIEREN



Spezial-Aktion

Wenn du **bekannt machst, dass du rekrutierst**, würfle mit Boni:

- +1, falls du gut bezahlst.
- +1, falls dein Vorhaben bekannt ist.
- +1, falls sie beteiligt werden.
- +1, falls dein Ruf hilfreich ist.

WURF+BONUS

- Bei **10+** hast du die freie Wahl unter einer Reihe von Leuten.
- Bei **7-9** musst du dich mit jemandem halbwegs gutem zufrieden geben.
- Bei einem Fehlschlag erklärt ein einflussreicher Idiot/Gegner/etc, dass er euch begleitet. Weise ihn ab und nimm -1 auf Rekrutieren.

SESSION ENDE



Spezial-Aktion

Wenn ihr **das Ende einer Session erreicht** wähle eine Verbindung und besprich mit deinem Partner, ob diese aufgelöst ist. Falls ja, markiere XP. Solltest du deinem Wesen mindestens einmal gefolgt haben, markiere XP. Für jeden folgenden Punkt, markiert XP als Gruppe:

- Haben wir etwas neues und wichtiges über die Welt gelernt?
- Haben wir einen großen Gegner besiegt?
- Haben wir einen unvergesslichen Schatz gefunden?

LEVELN

Spezial-Aktion

Wenn du **Zeit hast und deine XP größer gleich deinem Level+7 sind:**

- Entferne Level+7 XP
- Erhöhe dein Level um 1.
- Wähle eine neue fortgeschrittene Aktion deiner Klasse.
- Der Zauberer darf außerdem einen neuen Spruch hinzufügen.
- Wähle eine Eigenschaft < 18 und addiere 1.

OFFENE RECHNUNGEN



Spezial-Aktion

Wenn du **an einen Ort zurückkehrst an dem du für Unruhe gesorgt hast**, würfle.

WURF+CHA

- Bei **10+** haben sich deine Abenteuer herumgesprochen und jeder erkennt dich.
- Bei **7-9** wählt der GM außerdem eine Komplikation.
- Die Exekutive hat einen Haftbefehl gegen dich.
- Jemand hat ein Kopfgeld ausgesetzt.
- Jemand wichtiges hat dich als Rache in eine missliche Lage gezwungen.



LETZTER ATEMZUG



Spezial-Aktion

Wenn du **stirbst**, siehst du einen Bruchteil der schwarzen Tore des Totenreichs und trittst vor den Tod. Würfle ohne Modifikator!

WURF+NICHTS

- Bei **10+** entgehst du dem Tod. Du bist in misslicher Lage, aber am Leben.
- Bei **7-9** wird dir der Tod ein Angebot machen. Nimm es oder stirb.
- Bei einem Fehlschlag gehört deine Seele dem Tod. Der GM sagt dir wann du stirbst.

GOTTHEIT

Kleriker (Level 0)

Du dienst und verehrst eine Gottheit oder Macht. Gib deinem Gott einen Namen und wähle einen Bereich:

- Heilung und Wiederherstellung
- Blutige Eroberung
- Zivilisation
- Wissen und versteckte Dinge
- Unterdrückte und Vergessene
- Was darunter liegt

Wähle eine Petition:

- Leiden
- Geheimnisse lüften
- Anbieten
- Persönlicher Sieg

ZWERG

Kleriker (Rasse)

Du bist eins mit dem Stein. Wenn du **Zwiesprache hältst** wird dir eine Spezialversion des **Words of the Unspeaking** als Routine die nur mit Stein funktioniert zur Verfügung gestellt.

GÖTTLICHE FÜHRUNG

Kleriker (Level 0)

Wenn du **deine Gottheit um Hilfe bittest, die im Einklang mit ihren Regeln steht**, erhältst du nützliches Wissen oder einen Segen von deiner Gottheit. GM wählt.

MENSCH

Kleriker (Rasse)

Dein Glaube ist mannigfaltig. Wähle einen Spruch des Zauberers und behandle ihn als wäre es der Spruch eines Klerikers.

AUFERSTEHEN

Kleriker (Level 0)

Wenn du **dein heiliges Symbol zum Himmel hältst und deine Gottheit um Schutz bittest**, würfle.

Aggression zerstört den Zauber und intelligente Untote finden unter Umständen auch so einen Weg dich anzugreifen. So klug sind die!

WURF+WIS

- Bei **10+** werden intelligente Untote zudem für einen Moment verwirrt und stupide Untote fliehen vor dir.
- Bei **7+** wird kein Untoter in deine Nähe kommen können, solange du betest.

GEMEINDE

Kleriker (Level 0)

Wenn du **ununterbrochen (~1 Stunde) und ungestört Zwiesprache mit deiner Gottheit hältst**:

- Du verlierst alle Zaubersprüche die dir gewährt wurden.
- Dir werden neue Sprüche gewährt deren Level in der Summe dein Level+1 nicht überschreitet. Zudem ist keines der Levels größer als deins.
- Du bereitest alle Routinen vor, die nicht zur Summe der Level zählen.

ZAUBERN

Kleriker (Level 0)

Wenn du einen gewährten Zauberspruch anwendest, würfle.

WURF+WIS

- Bei **10+** gelingt dir der Zauber problemlos.
- Bei **7-9** gelingt dir der Zauber aber wähle ein Problem:
 - Du ziehst ungewollte Aufmerksamkeit auf dich. GM wählt.
 - Die Ausführung distanziert dich von deiner Gottheit. Nimm -1 auf zaubern bis du Zwiesprache hältst.
 - Nach der Ausführung wird der Zauber von deiner Gottheit widerrufen.

DER AUSERWÄHLTE

Kleriker (Level 2)

Wähle einen Zauberspruch. Dir wird dieser Spruch gewährt als wäre er ein Level niedriger.



STÄRKEN

Kleriker (Level 2)

Wenn du **jemanden heilst** nimmt dieser +2 auf seine Angriffe.

DER LETZTE FREUND

Kleriker (Level 2)

Wenn **jemand seinen letzten Atemzug in deiner Gegenwart nimmt**, bekommt dieser einen Bonus von +1 auf seinen Wurf.

GELASSENHEIT

Kleriker (Level 2)

Wenn du **zauberst** ignorierst du den ersten -1 Modifikator für nachfolgende Zauber.

ERSTE HILFE

Kleriker (Level 2)

Leichte Heilung ist eine Routine für dich.

GÖTTLICHE WACHE

Kleriker (Level 2)

Wenn du **Zwiesprache hältst** halte 1. Wenn du oder ein Alliierter Schaden nimmt, rufe deine Gottheit und verbrauche deinen Halt. Deine Gottheit wird sich manifestieren um den Schaden zu annulieren.

REUMÜTIG

Kleriker (Level 2)

Wenn du **Schaden nimmst und den Schmerz passieren lässt**, kannst du dich entscheiden +1w4 Schaden mehr zu nehmen. Solltest du das tun, nimm +1 auf Zaubern.

HÖHERE MACHT

Kleriker (Level 2)

Wenn du **zauberst**, hast du die Wahl von der 7-9 Liste zu wählen. Solltest du das tun, wähle einen Effekt:

- Der Zaubereffekt ist verdoppelt.
- Die Ziele des Zaubers sind verdoppelt.

GÖTTLICHER RAT

Kleriker (Level 2)

Wenn du **etwas von Wert für deine Gottheit opferst und um Führung betest** verrät dir deine Gottheit was sie von dir erwartet. Tust du dies, markiere XP.

GÖTTLICHER SCHUTZ

Kleriker (Level 2)

Du erhältst +2 Rüstung, während du eine Quest verfolgst.

Ersetzt Heiliger Schutz



HINGEBUNGSVOLLER HEILER

Kleriker (Level 2)

Wenn du **jemanden heilst**, addiere dein Level zum geheilten Schaden.

GESALBT

Kleriker (Level 6)

Wähle einen Zauber im Zusatz zu dem den du für **Auserwählter** gewählt hast. Du darfst diesen Zauber nutzen als wäre er ein Level niedriger.

GOTTESBILD

Kleriker (Level 6)

Wenn du **erste Mal zu deiner Gottheit betest nachdem du diese Aktion gewählt hast**, wähle ein Merkmal deiner Gottheit (scharfe Klauen, goldene Flügel, ein alles sehendes Auge, etc). Wenn du fertig gebetet hast erhältst du dieses Merkmal permanent.

SENSEMANN

Kleriker (Level 6)

Wenn du dir nach einem Kampf Zeit nimmst deinen Sieg deiner Gottheit anzurechnen und mit den Toten abzuschließen, nimm +1.

FÜGUNG

Kleriker (Level 6)

Du ignorierst den -1 Nachteil von zwei Zaubern die du aufrecht erhältst.

BESSERE ERSTE HILFE

Kleriker (Level 6)

Mittlere Wunden zu heilen ist Routine für dich.

GÖTTLICHE UNBESIEGBARKEIT

Kleriker (Level 6)

Wenn du **Zwiesprache hältst**, halte 2. Wenn du oder ein Alliierter Schaden nimmt kannst du Halt verbrauchen um deine Gottheit um Schutz zu bieten. Diese manifestiert sich um den Schaden zu verhindern.

MÄRTYRER

Kleriker (Level 6)

Wenn du **Schaden nimmst und den Schmerz genießt**, kannst du +1w4 Schaden nehmen. Solltest du das tun, nimm +1 auf Zaubern und addiere dein Level auf allen Schaden den du austeilst oder heilst.

GÖTTLICHE RÜSTUNG

Kleriker (Level 6)

Wenn du **weder Rüstung noch ein Schild trägst**, erhältst du 3 Rüstung.

Ersetzt Göttliche Wache

Ersetzt Reumütig

Ersetzt Göttlicher Schutz



HÖCHSTE MACHT

Kleriker (Level 6)

Wenn du zauberst hast du bei **10-11** die Wahl von der 7-9 Liste zu wählen. Solltest du dies tun, wähle einen der beiden Effekte. Bei **12+** darfst du einen Effekt umsonst wählen.

- Der Effekt des Zaubers ist verdoppelt.
- Die Ziele des Zaubers sind verdoppelt.

Ersetzt Höhere Macht

HYBRID I

Kleriker (Level 6)

Wähle eine Aktion einer anderen Klasse. Gehe dabei von einem Level niedriger aus.

METZELN & SCHNETZELN

Aktion

Wenn du **im Nahkampf angreifst**, würfe.



GEFAHR AUSWEICHEN

Aktion

Wenn du **trotz Gefahr handelst**, beschreibe und würfe. Wenn du...

- Kraft nutzt, +STÄ
- Schnell handelst, +GES
- Aushältst, +KON
- Schnell denkst, +INT
- Tapfer bist, +WIS
- Charmant & Schlagfertig bist, +CHA

WURF+BONUS

- Bei **10+** schaffst du was du wolltest, die Gefahr zieht vorbei.
- Bei **7-9** zögerst du, stolperst: Schlechterer Ausgang oder harte Entscheidung. GM wählt.

VERTEIDIGEN

Aktion

Wenn du **eine Person, einen Gegenstand oder Ort verteidigst**, würfe.

Solange du verteidigst, darfst du Halt für Optionen ausgeben.

- Leite einen Angriff auf dich selbst.
- Halbiere den Effekt oder Schaden.
- Gib einem Alliierten +1 gegen den Angreifer.
- Mache Schaden gegen den Angreifer in Höhe deines Levels.

WURF+KON

- Bei **10+**, Halte 3.
- Bei **7-9**, Halte 1.

WURF & SCHUSS

Aktion

Wenn du **zielst und auf einen Gegner schießt**, würfe.



WURF+GES

- Bei **10+** hast du freie Bahn und machst deinen Schaden.
- Bei **7-9** mache Schaden und wähle...
- Du musst dich bewegen um zu treffen und begiebst dich in Gefahr. GM wählt.
- Du nimmst was du kriegst: -1w6 Schaden.
- Du musst mehrfach schießen: Munition -1.

REALITÄT ERKENNEN

Aktion

Wenn du **eine Situation oder Person untersuchst**, würfe.

WURF+WIS

- Bei **10+** stelle 3 Fragen.
- Bei **7-9** stelle 1 Frage.

Nimm +1 beim Reagieren.

- Was ist hier kürzlich geschehen?
- Was wird hier passieren?
- Wonach sollte ich schauen?
- Was ist nützlich oder von Wert?
- Wer hat hier die Kontrolle?
- Was ist nicht wie es scheint?

VERHANDELN

Aktion

Wenn du **ein Druckmittel gegen jemanden hast und ihn manipulierst**, würfe.

WURF+CHA

- Bei **10+** tun sie was du möchtest wenn du ihnen versprichst auch etwas für sie zu tun.
- Bei **7-9** brauchen sie einen sofortigen Beweis für dein Versprechen.

NACHDENKEN

Aktion

Wenn du **deine grauen Zellen zu etwas bemühst**, würfe.



WURF+INT

- Bei **10+** erzählt dir der GM einen nützlichen und interessanten Fakt über das Thema.
- Bei **7-9** erzählt dir der GM etwas interessantes und wird fragen woher du das weißt. Sag ihm die Wahrheit.



HELPEN ODER HINDERN



Aktion

Wenn du **jemandem hilfst oder ihn an etwas hinderst mit dem du eine Verbindung hast**, würfle.

WURF+VERBINDUNGEN

- Bei **10+** nimmt er +1 oder -2, deine Wahl.
- Bei **7-9** setzt du dich außerdem Gefahr, Strafe oder Kosten aus.

WACHE HALTEN



Spezial-Aktion

Wenn du **Wache hältst und sich etwas nähert**, würfle.

WURF+WIS

- Bei **10+** schaffst du es das Lager aufzuwecken und ihr bereitet euch vor, jeder nimmt +1.
- Bei **7-9** reagierst du zu spät, alle sind wach aber nicht sonderlich vorbereitet.
- Bei einem Fehlschlag werdet ihr überrascht!

EINE GEFAHRLICHE REISE



Spezial-Aktion

Wenn du durch gefährliches Gebiet reist, wähle einen Vorreiter, einen Späher und einen Quartiermeister. Jede Rolle würfelt.

WURF+WIS

- Bei **10+** reduziert der Quartiermeister die Rationen um 1. Verringert der Vorreiter die Zeit der Reise. Erkennt der Späher alle Gefahren früh genug um euch einen Vorteil zu verschaffen.
- Bei **7-9** schafft jede Rolle es ihren Job wie erwartet zu erfüllen.

LAST

Spezial-Aktion

Wenn du **eine Aktion ausführst während du so viel trägst wie du kannst**, ist alles in Ordnung! Wenn du eine Aktion ausführst während deine Traglast deine Kapazität höchstens um zwei überschreitet, nimm -1. Solltest du mehr tragen, lass etwas fallen und nimm -1 oder schlage automatisch fehl!

FELDLAGER AUFSCHLAGEN



Spezial-Aktion

Wenn du **dich ausruhest um zu schlafen**, verbrauche eine Ration. Solltest du an einem gefährlichen Ort sein, einigt euch auf eine Wachreihenfolge. Falls du genug XP hast, kannst du aufleveln. Wenn du nach einigen geruhigen Stunden aufwachst, heile Schaden in Höhe der Hälften deiner maximalen HP.

VORBEREITEN



Spezial-Aktion

Wenn du **deine Freizeit mit Studien, Meditation und Training verbringst** erhältst du Vorbereitung. Wenn du dich für eine Woche oder länger vorbereitest, erhältst du 1 Vorbereitung. Nach einem Monat erhältst du 3 Vorbereitung. Wenn sich deine Vorbereitung auszahlt, verbrauche 1 Vorbereitung für +1 auf deinen Wurf.

VORRAT



Spezial-Aktion

Wenn du **etwas mit barer Münze kaufen möchtest** und es im Ort verfügbar ist, dann kannst du es zum Marktpreis kaufen. Falls es etwas besonderes ist würfle.

WURF+CHA

- Bei **10+** findest du was du suchst zu einem fairen Preis.
- Bei **7-9** findest du etwas ähnliches, oder der Preis ist höher. Der GM sagt dir die Optionen.

RUHE & GENESUNG



Spezial-Aktion

Wenn du **nichts tun als dich in Ruhe und Sicherheit zu erholen** regenerierst du nach einem Tag deine kompletten HP. Nach drei Tagen darfst du eine Schwäche entfernen. Falls sich ein Heiler um dich kümmert sogar schon nach zwei Tagen.

ZECHEN



Spezial-Aktion

Wenn du **siegreich zurückkehrst und eine Feier schmeißt** zahle 100 Münzen und addiere +1 für alle weiteren 100 Münzen. Würfle und wähle:

- Ihr freundet euch mit einem nützlichen NPC an.
- Ihr hört von Gerüchten und Gelegenheiten.
- Ihr erhaltet nützliche Informationen.
- Ihr werdet nicht hereingelegt/etc.

WURF+MÜNZEN

- Bei **10+** wähle 3.
- Bei **7-9** wähle 1.
- Bei einem Fehlschlag, wähle 1 aber die Feier gerät völlig außer Kontrolle.



REKRUTIEREN



Spezial-Aktion

Wenn du **bekannt machst, dass du rekrutierst**, würfle mit Boni:

- +1, falls du gut bezahlst.
- +1, falls dein Vorhaben bekannt ist.
- +1, falls sie beteiligt werden.
- +1, falls dein Ruf hilfreich ist.

WURF+BONUS

- Bei **10+** hast du die freie Wahl unter einer Reihe von Leuten.
- Bei **7-9** musst du dich mit jemandem halbwegs gutem zufrieden geben.
- Bei einem Fehlschlag erklärt ein einflussreicher Idiot/Gegner/etc, dass er euch begleitet. Weise ihn ab und nimm -1 auf Rekrutieren.

SESSION ENDE



Spezial-Aktion

Wenn ihr **das Ende einer Session erreicht** wähle eine Verbindung und besprich mit deinem Partner, ob diese aufgelöst ist. Falls ja, markiere XP. Solltest du deinem Wesen mindestens einmal gefolgt haben, markiere XP. Für jeden folgenden Punkt, markiert XP als Gruppe:

- Haben wir etwas neues und wichtiges über die Welt gelernt?
- Haben wir einen großen Gegner besiegt?
- Haben wir einen unvergesslichen Schatz gefunden?

LEVELN



Spezial-Aktion

Wenn du **Zeit hast und deine XP größer gleich deinem Level+7 sind**:

- Entferne Level+7 XP
- Erhöhe dein Level um 1.
- Wähle eine neue fortgeschrittene Aktion deiner Klasse.
- Der Zauberer darf außerdem einen neuen Spruch hinzufügen.
- Wähle eine Eigenschaft < 18 und addiere 1.

OFFENE RECHNUNGEN



Spezial-Aktion

Wenn du **an einen Ort zurückkehrst an dem du für Unruhe gesorgt hast**, würfle.

WURF+CHA

- Bei **10+** haben sich deine Abenteuer herumgesprochen und jeder erkennt dich.
- Bei **7-9** wählt der GM außerdem eine Komplikation.
- Die Exekutive hat einen Haftbefehl gegen dich.
- Jemand hat ein Kopfgeld ausgesetzt.
- Jemand wichtiges hat dich als Rache in eine missliche Lage gezwungen.

LETZTER ATEMZUG



Spezial-Aktion

Wenn du **stirbst**, siehst du einen Bruchteil der schwarzen Tore des Totenreichs und trittst vor den Tod. Würfle ohne Modifikator!

WURF+NICHTS

- Bei **10+** entgehnst du dem Tod. Du bist in misslicher Lage, aber am Leben.
- Bei **7-9** wird dir der Tod ein Angebot machen. Nimm es oder stirb.
- Bei einem Fehlschlag gehört deine Seele dem Tod. Der GM sagt dir wann du stirbst.

KOBOLD



Druide (Rasse)

Das Harz der ältesten Bäume fließt in dir. Neben deiner gewählten Region, sind auch die **Großen Wälder** deine Heimat.

MENSCH



Druide (Rasse)

So wie deine Ahnen die Tiere an euch banden, so bist auch du an die Tiere gebunden. Du kannst immer die Form eines **domestizierten Tieres** annehmen.

HALBLING



Druide (Rasse)

Du kennst die heilenden Lieder von Frühling und Flüssen. Wenn du **Lagerst**, heilst du und deine Alliierten **1w6** Schaden.

NATURBURSCHE



Druide (Level 0)

Du hast deine Magie von starken, alten Geistern gelernt und sie leben immer noch in dir. Egal wo du dich befindest, du kannst dich jederzeit in ein Tier aus der gewählten Region verwandeln. Wähle außerdem ein physikalisches Merkmal von einem Tier deines Landes. Dieses Merkmal bleibt, egal in welcher Form du dich befindest.

Region:

Merkmal:



NATURGETRAGEN



Druide (Level 0)

Du brauchst weder Essen noch Trinken. Wenn dir eine Aktion sagt, du sollst eine Ration verbrauchen, ignoriere das.

TIERFLÜSTERER



Druide (Level 0)

Die Schreie, Rufe und Gesänge der Tiere der Wildniss sind wie deine Muttersprache für dich. Du kannst jedes Tier deiner Region und alle deren Essenz du studiert hast verstehen.

GESTALTWANDELN



Druide (Level 0)

Wenn du **die Geister rufst deine Gestalt zu wandeln**, würfle. Du kannst die Form aller Tiere deiner Region und aller Tiere deren Essenz du studiert hast annehmen. Du übernimmst alle Eigenschaften des Tieres. Der GM wird dir Aktionen sagen, die du gegen Halt ausführen kannst. Du kannst jederzeit in deine natürliche Form zurückkehren.

WURF+WIS

- Bei **10+** halte 3.
- Bei **7-9** halte 2.
- Bei Fehlschlag halte 1 und der GM beschreibt den Fehlschlag.

TIERSTUDIUM



Druide (Level 0)

Wenn du **Zeit mit dem Studium eines tierischen Geistes verbringst**, kannst du dich von nun an auch in dieses Tier verwandeln.

JAGDBRUDER



Druide (Level 2)

Wähle eine Aktion aus der Liste des Waldläufers.

BLUTIGES BEUTEREISSEN



Druide (Level 2)

Wenn du **die Form eines gefährlichen Tieres hast**, erhöhe deinen Schaden auf w8.

GEMEINSCHAFT DER GEISTER



Druide (Level 2)

Wenn du **Zeit an einem Ort verbringst und die verbliebenen Geister studierst**, würfle. Dir wird eine Vision gezeigt, die für dich, deine Alliierten und die Geister um dich herum von großer Bedeutung ist.

WURF+WIS

- Bei **10+** ist die Vision klar / hilfreich.
- Bei **7-9** ist die Vision unklar / mehrdeutig.
- Bei Fehlschlag ist die Vision beängstigend und beunruhigend. Der GM beschreibt. Nimm -1 für weitere Aktionen.

BORKENHAUT



Druide (Level 2)

Solange deine Füße den Boden berühren erhältst du +1 Rüstung.

EYES OF THE TIGER



Druide (Level 2)

Wenn du **ein Tier mit Erde, Blut oder Dreck markierst**, kannst du durch die Augen des Tieres sehen als wären es deine eigenen. Die Entfernung zu dem Tier ist irrelevant aber zu jedem Zeitpunkt kann nur ein Tier markiert sein.



HÄUTUNG

OBJEKTOPHILIE

FORMSCHAFER

Druide (Level 2)

Wenn du **Schaden nimmst, während du eine andere Form hast**, hast du die Wahl zu deiner ursprünglichen Form zurückzukehren und den Schaden zu ignorieren.

Druide (Level 2)

Du siehst die Geister des Sandes, des Meeres und des Steines. Du kannst die Aktionen **Geistersprache**, **Gestaltwandeln** und das **Studium der Essenz** nun auch auf leblose Objekte anwenden. Deine Form kann eine exakte Kopie oder eine menschenähnliche Form haben.

Druide (Level 2)

Wenn du **Formwandeln benutzt**, wähle eine Eigenschaft. Du nimmst +1 für alle zukünftigen Würfe die diese Eigenschaft nutzen solange du deine Form behältst. Aber der GM wählt auch eine Eigenschaft, nimm äquivalent -1 für alle Würfe.

AVATAR

BALANCE

FORMENLOS

Druide (Level 2)

Wenn du **die elementaren Geister des Feuers, Wassers, der Erde oder Luft rufst um eine Aufgabe für dich zu erfüllen**, würfle und wähle:

- Der gewünschte Effekt tritt ein.
- Du musst den Preis der Natur nicht zahlen.
- Du behältst die Kontrolle.

Druide (Level 2)

Wenn du **Schaden machst**, nimm 1 Balance. Wenn du jemanden berührst und die Geister des Lebens in ihn fließen lässt, kannst du Balance gegen 1w4 Heilung eintauschen.

Druide (Level 6)

Wenn du **Gestaltwandeln nutzt**, würfle 1w4 und addiere dies zu deinem Halt.

WURF+WIS

- Bei **10+** wähle 2.
- Bei **7-9** wähle 1.
- Bei Fehlschlag passiert eine Katastrophe.

DOPPELGÄNGER

KEILER UND BÄREN

DRUIDENSCHLAF

Druide (Level 6)

Du bist in der Lage die Essenz von bestimmten Individuen zu studieren, darunter auch Menschen, Elven und ähnliche. Dein Merkmal zu unterdrücken ist möglich aber falls du es tust, nimm -1 auf alle Aktionen während du in dieser Form bist.

Druide (Level 6)

Wenn du **die Form eines gefährlichen Tieres hast**, erhöhe deinen Schaden auf 1w10.

Druide (Level 6)

Wenn du **das nächste Mal in Ruhe und Sicherheit bist**, kannst du dich an eine andere Region gewöhnen. Dieser Effekt passiert nur einmal und der GM verrät dir wie lange es dauert und was du dafür tun musst. Danach ist diese neue Region deine Heimat.

Ersetzt Blutiges Beutereißen



SPRACHEN DER WELT



Druide (Level 6)

Du erkennst die Muster die diese Welt ergeben. Du kannst **Tierflüsterer**, **Gestaltwandeln** und **Tierstudium** nun auch auf die Elemente anwenden.

Benötigt Objektophilie

FORMENFORMER



Druide (Level 6)

Wenn du **Gestaltwandeln nutzt** kannst du einen Zusatz wählen:

- +1 Rüstung
- +1w4 Schaden

Benötigt Formschaffer

METZELN & SCHNETZELN



Aktion

Wenn du **im Nahkampf angreifst**, würfle.

WURF+STÄ

- Bei **10+** machst du deinen Schaden und weichst dem Gegenangriff aus. Du kannst auch +1w6 Extraschaden machen und dich dafür vom Gegner angreifen lassen.
- Bei **7-9** machst du deinen Schaden und der Gegner greift dich an.

GESUNDES MISSTRAUEN



Druide (Level 6)

Wenn die dreckige Magie der Sterblichen dafür sorgt, dass du Gefahr Ausweichen benutzen musst, behandle eine 6- wie eine 7-9.

CHIMÄRE



Druide (Level 6)

Wenn du **Gestalwandeln nutzt**, kannst du ein Wesen aus bis zu drei verschiedenen Wesen schaffen. Jedes Merkmal ermöglicht dir eine andere Aktion.

SCHWESTERN IM GEISTE



Druide (Level 6)

Wähle eine Aktion aus der Liste des Waldläufers.

WETTERFROSCH



Druide (Level 6)

Wenn du **unter freiem Himmel befindest, wenn die Sonne aufgeht**, sag dem GM wie das Wetter heute wird. Sag ihm was du möchtest, es wird passieren.

GEFAHR AUSWEICHEN



Aktion

Wenn du **trotz Gefahr handelst**, beschreibe und würfle. Wenn du...

- Kraft nutzt, +STÄ
- Schnell handelst, +GES
- Aushältst, +KON
- Schnell denkst, +INT
- Tapfer bist, +WIS
- Charmant & Schlagfertig bist, +CHA

WURF+BONUS

- Bei **10+** schaffst du was du wolltest, die Gefahr zieht vorbei.
- Bei **7-9** zögerst du, stolperst: Schlechterer Ausgang oder harte Entscheidung. GM wählt.

VERTEIDIGEN



Aktion

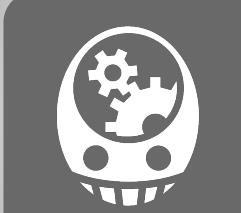
Wenn du **eine Person, einen Gegenstand oder Ort verteidigst**, würfle.

Solange du verteidigst, darfst du Halt für Optionen ausgeben.

- Leite einen Angriff auf dich selbst.
- Halbiere den Effekt oder Schaden.
- Gib einem Alliierten +1 gegen den Angreifer.
- Mache Schaden gegen den Angreifer in Höhe deines Levels.

WURF+KON

- Bei **10+**, Halte 3.
- Bei **7-9**, Halte 1.



WURF & SCHUSS



Aktion

Wenn du **zielst und auf einen Gegner schießt**, würfle.

WURF+GES

- Bei **10+** hast du freie Bahn und machst deinen Schaden.
- Bei **7-9** mache Schaden und wähle...
- Du musst dich bewegen um zu treffen und begiebst dich in Gefahr. GM wählt.
- Du nimmst was du kriegst: -1w6 Schaden.
- Du musst mehrfach schießen: Munition -1.

REALITÄT ERKENNEN



Aktion

Wenn du **eine Situation oder Person untersuchst**, würfle.

WURF+WIS

- Bei **10+** stelle 3 Fragen.
 - Bei **7-9** stelle 1 Frage.
- Nimm +1 beim Reagieren.
- Was ist hier kürzlich geschehen?
 - Was wird hier passieren?
 - Wonach sollte ich schauen?
 - Was ist nützlich oder von Wert?
 - Wer hat hier die Kontrolle?
 - Was ist nicht wie es scheint?

VERHANDELN



Aktion

Wenn du **ein Druckmittel gegen jemanden hast und ihn manipulierst**, würfle.

WURF+CHA

- Bei **10+** tun sie was du möchtest wenn du ihnen versprichst auch etwas für sie zu tun.
- Bei **7-9** brauchen sie einen sofortigen Beweis für dein Versprechen.

NACHDENKEN



Aktion

Wenn du **deine grauen Zellen zu etwas bemühst**, würfle.

WURF+INT

- Bei **10+** erzählt dir der GM einen nützlichen und interessanten Fakt über das Thema.
- Bei **7-9** erzählt dir der GM etwas interessantes und wird fragen woher du das weißt. Sag ihm die Wahrheit.

HELPEN ODER HINDERN



Aktion

Wenn du **jemandem hilfst oder ihn an etwas hinderst mit dem du eine Verbindung hast**, würfle.

WURF+VERBINDUNGEN

- Bei **10+** nimmt er +1 oder -2, deine Wahl.
- Bei **7-9** setzt du dich außerdem Gefahr, Strafe oder Kosten aus.

LAST



Spezial-Aktion

Wenn du **eine Aktion ausführst während du so viel trägst wie du kannst**, ist alles in Ordnung! Wenn du eine Aktion ausführst während deine Traglast deine Kapazität höchstens um zwei überschreitet, nimm -1. Solltest du mehr tragen, lass etwas fallen und nimm -1 oder schlage automatisch fehl!

FELDLAGER AUFSCHLAGEN



Spezial-Aktion

Wenn du **dich ausruhest um zu schlafen**, verbrauche eine Ration. Solltest du an einem gefährlichen Ort sein, einigt euch auf eine Wachreihenfolge. Falls du genug XP hast, kannst du aufleveln. Wenn du nach einigen geruhsamen Stunden aufwachst, heile Schaden in Höhe der Hälfte deiner maximalen HP.

WACHE HALTEN



Spezial-Aktion

Wenn du **Wache hältst und sich etwas nähert**, würfle.

WURF+WIS

- Bei **10+** schaffst du es das Lager aufzuwecken und ihr bereitet euch vor, jeder nimmt +1.
- Bei **7-9** reagierst du zu spät, alle sind wach aber nicht sonderlich vorbereitet.
- Bei einem Fehlschlag werdet ihr überrascht!

VORBEREITEN



Spezial-Aktion

Wenn du **deine Freizeit mit Studien, Meditation und Training verbringst** erhältst du Vorbereitung. Wenn du dich für eine Woche oder länger vorbereitest, erhältst du 1 Vorbereitung. Nach einem Monat erhältst du 3 Vorbereitung. Wenn sich deine Vorbereitung auszahlt, verbrauche 1 Vorbereitung für +1 auf deinen Wurf.



VORRAT



Spezial-Aktion

Wenn du **etwas mit barer Münze kaufen möchtest** und es im Ort verfügbar ist, dann kannst du es zum Marktpreis kaufen. Falls es etwas besonderes ist würfle.

WURF+CHA

- Bei **10+** findest du was du suchst zu einem fairen Preis.
- Bei **7-9** findest du etwas ähnliches, oder der Preis ist höher. Der GM sagt dir die Optionen.

ZECHEN



Spezial-Aktion

Wenn du **siegreich zurückkehrst und eine Feier schmeißt** zahle 100 Münzen und addiere +1 für alle weiteren 100 Münzen. Würfle und wähle:

- Ihr freundet euch mit einem nützlichen NPC an.
- Ihr hört von Gerüchten und Gelegenheiten.
- Ihr erhaltet nützliche Informationen.
- Ihr werdet nicht hereingelegt/etc.

WURF+MÜNZEN

- Bei **10+** wähle 3.
- Bei **7-9** wähle 1.
- Bei einem Fehlschlag, wähle 1 aber die Feier gerät völlig außer Kontrolle.

LEVEL



Spezial-Aktion

Wenn du **Zeit hast und deine XP größer gleich deinem Level+7 sind:**

- Entferne Level+7 XP
- Erhöhe dein Level um 1.
- Wähle eine neue fortgeschrittene Aktion deiner Klasse.
- Der Zauberer darf außerdem einen neuen Spruch hinzufügen.
- Wähle eine Eigenschaft < 18 und addiere 1.

EINE GEFÄHRLICHE REISE



Spezial-Aktion

Wenn du durch gefährliches Gebiet reist, wähle einen Vorreiter, einen Späher und einen Quartiermeister. Jede Rolle würfelt.

WURF+WIS

- Bei **10+** reduziert der Quartiermeister die Rationen um 1. Verringert der Vorreiter die Zeit der Reise. Erkennt der Späher alle Gefahren früh genug um euch einen Vorteil zu verschaffen.
- Bei **7-9** schafft jede Rolle es ihren Job wie erwartet zu erfüllen.

REKRUTIEREN



Spezial-Aktion

Wenn du **bekannt machst, dass du rekrutierst**, würfle mit Boni:

- +1, falls du gut bezahlst.
- +1, falls dein Vorhaben bekannt ist.
- +1, falls sie beteiligt werden.
- +1, falls dein Ruf hilfreich ist.

WURF+BONUS

- Bei **10+** hast du die freie Wahl unter einer Reihe von Leuten.
- Bei **7-9** musst du dich mit jemandem halbwegs gutem zufrieden geben.
- Bei einem Fehlschlag erklärt ein einflussreicher Idiot/Gegner/etc, dass er euch begleitet. Weise ihn ab und nimm -1 auf Rekrutieren.

OFFENE RECHNUNGEN



Spezial-Aktion

Wenn du **an einen Ort zurückkehrst an dem du für Unruhe gesorgt hast**, würfle.

WURF+CHA

- Bei **10+** haben sich deine Abenteuer herumgesprochen und jeder erkennt dich.
- Bei **7-9** wählt der GM außerdem eine Komplikation.
- Die Exekutive hat einen Haftbefehl gegen dich.
- Jemand hat ein Kopfgeld ausgesetzt.
- Jemand wichtiges hat dich als Rache in eine missliche Lage gezwungen.

RUHE & GENESUNG



Spezial-Aktion

Wenn du **nichts tust als dich in Ruhe und Sicherheit zu erholen** regenerierst du nach einem Tag deine kompletten HP. Nach drei Tagen darfst du eine Schwäche entfernen. Falls sich ein Heiler um dich kümmert sogar schon nach zwei Tagen.

SESSION ENDE



Spezial-Aktion

Wenn ihr **das Ende einer Session erreicht** wähle eine Verbindung und besprich mit deinem Partner, ob diese aufgelöst ist. Falls ja, markiere XP. Solltest du deinem Wesen mindestens einmal gefolgt haben, markiere XP. Für jeden folgenden Punkt, markiert XP als Gruppe:

- Haben wir etwas neues und wichtiges über die Welt gelernt?
- Haben wir einen großen Gegner besiegt?
- Haben wir einen unvergesslichen Schatz gefunden?

LETZTER ATEMZUG



Spezial-Aktion

Wenn du **stirbst**, siehst du einen Bruchteil der schwarzen Tore des Totenreichs und trittst vor den Tod. Würfle ohne Modifikator!

WURF+NICHTS

- Bei **10+** entgehst du dem Tod. Du bist in misslicher Lage, aber am Leben.
- Bei **7-9** wird dir der Tod ein Angebot machen. Nimm es oder stirb.
- Bei einem Fehlschlag gehört deine Seele dem Tod. Der GM sagt dir wann du stirbst.



ZWERG



Krieger (Rasse)

Wenn du **mit jemandem trinkst**, nutze KON statt CHA für Verhandeln.

ELF



Krieger (Rasse)

Wähle eine Waffe. Du kannst Waffen dieses Typs immer präzise benutzen.

HALBLING



Krieger (Rasse)

Wenn du **für Gefahr Ausweichen** deine **kleine Statur als Hilfe nutzt**, nimm +1.

MENSCH



Krieger (Rasse)

Einmal pro Kampf kannst du deinen Schadenswurf oder den eines anderen erneut werfen.

KATASTROPHALE KRAFT



Krieger (Level 0)

Wenn du **mit purer Gewalt ein Objekt zerstörst**, würfle und wähle:

- Du brauchst wenig Zeit.
- Nichts von Wert wird zerstört.
- Es macht keine unüblichen Geräusche.
- Du kannst die Aktion ohne Mühe rückgängig machen.

PANZER



Krieger (Level 0)

Du ignorierst die **Unhandlich** Eigenschaft von Rüstung die du trägst.

MARKEN-WAFFE



Krieger (Level 0)

Deine Waffe ist ein Unikat, ohne dich ist sie nutzlos und ohne sie bist du nutzlos. Trag deine Waffe wie ein Krieger!

Basis:

Reichweite:

Verbesserungen:

Aussehen:

GNADENLOS



Krieger (Level 2)

Wenn du **Schaden machst**, addiere $1w4$.

VERMÄCHTNIS



Krieger (Level 2)

Wenn du **die Geister deiner Waffe befragst** geben sie dir eine Auskunft zur deiner derzeitigen Situation und fragen dich im Austausch eventuell auch etwas.

WURF+CHA

- Bei **10+** ist der Einblick detailliert.
- Bei **7-9** ist es nur ein Eindruck.



MEISTER DER RÜSTUNG



Krieger (Level 2)

Wenn du **deine Rüstung den ganzen Schaden nehmen lässt** bleibst du völlig unversehrt aber du musst dein Rüstungswert deines Schildes oder deiner Rüstung reduzieren. Ist der Wert danach 0 wird der Gegenstand zerstört.

VERBESSERTE WAFFE



Krieger (Level 2)

Wähle eine **extra Verbesserung** für deine Waffe.

RASEREI



Krieger (Level 2)

Wenn du **Realität Erkennen im Kampf nutzt**, nimm +1.

FOLTERMEISTER



Krieger (Level 2)

Wenn du **Verhandeln mit Gewaltdrohungen benutzt**, kannst du STÄ durch CHA ersetzen.

BLUT GELECKT



Krieger (Level 2)

Wenn du **Metzeln & Schnetzen benutzt**, macht dein nächster Angriff gegen denselben Gegner +1w4 Schaden.

HYBRID I



Krieger (Level 2)

Wähle eine Aktion einer anderen Klasse. Gehe dabei von einem Level niedriger aus.

EISENHAUT



Krieger (Level 2)

Du hast **+1 Rüstung**.

WAFFENSCHMIED



Krieger (Level 2)

Wenn du **Zugang zu einer Schmiede hast** kannst du magische Kraft einer Waffe in deine eigene übertragen. Die ursprüngliche Waffe wird dabei zerstört.

BLUTDURST



Krieger (Level 6)

Wenn du **Schaden machst**, addiere 1w8 Schaden.

Ersetzt Gnadenlos



GOTT DER RÜSTUNG



Krieger (Level 6)

Wenn du **deine Rüstung den ganzen Schaden nehmen lässt** bleibst du unversehrt und nimmst +1 gegen den Angreifer. Tust du dies, reduziere den Rüstungswert deines Schildes oder deiner Rüstung um 1. Ist der Wert daraufhin 0 wird der Gegenstand zerstört.

Ersetzt Meister der Rüstung

HYBRID II



Krieger (Level 6)

Wähle eine Aktion einer anderen Klasse. Gehe bei der Wahl der Aktion davon aus, dass dein Level um 1 verringert ist.

Benötigt Hybrid I

WAFFENKENNER



Krieger (Level 6)

Wenn du **dir die gegnerischen Waffen ansiehst**, frag den GM wieviel Schaden sie machen.

AUGE DES BÖSEN



Krieger (Level 6)

Wenn du **in den Kampf gehst** würfle. Du kannst im Kampf Halt ausgeben um Augenkontakt mit einem Gegner herzustellen. Dieser erstarrt oder zuckt zurück.

WURF+CHA

- Bei **10+** halte 2.
- Bei **7-9** halte 1.
- Bei Fehlschlag erkennen deine Feinde dich sofort als größte Gefahr.

Benötigt Raserei

EXTRASCHUTZ



Krieger (Level 6)

Du erhältst +2 Rüstung.

Ersetzt Eisenhaut

ÜBERLEGENER KRIEGER



Krieger (Level 6)

Wenn du **bei Metzeln & Schnetzen 12+ wirfst**, machst du deinen Schaden, weichst dem Gegenangriff aus und beeindruckst, schockierst oder verängstigst du deinen Gegner.

BLUTGESCHMACK



Krieger (Level 6)

Wenn du **Metzeln & Schnetzen gegen jemanden benutzt**, macht dein nächster Angriff gegen denselben Gegner +1w8 Schaden.

Ersetzt Blut Geleckt

TÖDLICHE VORSEHUNG



Krieger (Level 6)

Wenn du **in den Kampf gehst**, würfle. Nenne NPCs, keine PCs! Sollte deine Vision irgendwie möglich sein, wird sie passieren.

WURF+WIS

- Bei **10+** nenne eine Person die den Kampf überleben wird und eine die sterben wird.
- Bei **7-9** nenne eine Person die überleben oder sterben wird.
- Bei Fehlschlag siehst du deinen eigenen Tod und nimmst -1 für den gesamten Kampf.

METZELN & SCHNETZELN



Aktion

Wenn du **im Nahkampf angreifst**, würfle.

WURF+STÄ

- Bei **10+** machst du deinen Schaden und weichst dem Gegenangriff aus. Du kannst auch +1w6 Extraschaden machen und dich dafür vom Gegner angreifen lassen.
- Bei **7-9** machst du deinen Schaden und der Gegner greift dich an.



GEFAHR AUSWEICHEN



Aktion

Wenn du **trotz Gefahr handelst**, beschreibe und würfle. Wenn du...

- Kraft nutzt, +STÄ
- Schnell handelt, +GES
- Aushältst, +KON
- Schnell denkt, +INT
- Tapfer bist, +WIS
- Charmant & Schlagfertig bist, +CHA

WURF+BONUS

- Bei **10+** schaffst du was du wolltest, die Gefahr zieht vorbei.
- Bei **7-9** zögerst du, stolperst: Schlechterer Ausgang oder harte Entscheidung. GM wählt.

VERTEIDIGEN

Aktion

Wenn du **eine Person, einen Gegenstand oder Ort verteidigst**, würfle.

Solange du verteidigst, darfst du Halt für Optionen ausgeben.

- Leite einen Angriff auf dich selbst.
- Halbiere den Effekt oder Schaden.
- Gib einem Alliierten +1 gegen den Angreifer.
- Mache Schaden gegen den Angreifer in Höhe deines Levels.

WURF+KON

- Bei **10+**, Halte 3.
- Bei **7-9**, Halte 1.

WURF & SCHUSS

Aktion

Wenn du **zielst und auf einen Gegner schießt**, würfle.

WURF+GES

- Bei **10+** hast du freie Bahn und machst deinen Schaden.
- Bei **7-9** mache Schaden und wähle...
- Du musst dich bewegen um zu treffen und begiebst dich in Gefahr. GM wählt.
- Du nimmst was du kriegst: -1w6 Schaden.
- Du musst mehrfach schießen: Munition -1.

REALITÄT ERKENNEN



Aktion

Wenn du **eine Situation oder Person untersuchst**, würfle.

WURF+WIS

- Bei **10+** stelle 3 Fragen.
- Bei **7-9** stelle 1 Frage.

Nimm +1 beim Reagieren.

- Was ist hier kürzlich geschehen?
- Was wird hier passieren?
- Wonach sollte ich schauen?
- Was ist nützlich oder von Wert?
- Wer hat hier die Kontrolle?
- Was ist nicht wie es scheint?

VERHANDELN



Aktion

Wenn du **ein Druckmittel gegen jemanden hast und ihn manipulierst**, würfle.

WURF+CHA

- Bei **10+** tun sie was du möchtest wenn du ihnen versprichst auch etwas für sie zu tun.
- Bei **7-9** brauchen sie einen sofortigen Beweis für dein Versprechen.

NACHDENKEN



Aktion

Wenn du **deine grauen Zellen zu etwas bemühst**, würfle.

WURF+INT

- Bei **10+** erzählt dir der GM einen nützlichen und interessanten Fakt über das Thema.
- Bei **7-9** erzählt dir der GM etwas interessantes und wird fragen woher du das weißt. Sag ihm die Wahrheit.

HELPEN ODER HINDERN



Aktion

Wenn du **jemandem hilfst oder ihn an etwas hinderst mit dem du eine Verbindung hast**, würfle.

WURF+VERBINDUNGEN

- Bei **10+** nimmt er +1 oder -2, deine Wahl.
- Bei **7-9** setzt du dich außerdem Gefahr, Strafe oder Kosten aus.

LAST



Spezial-Aktion

Wenn du **eine Aktion ausführst während du so viel trägst wie du kannst**, ist alles in Ordnung! Wenn du eine Aktion ausführst während deine Traglast deine Kapazität höchstens um zwei überschreitet, nimm -1. Solltest du mehr tragen, lass etwas fallen und nimm -1 oder schlage automatisch fehl!

FELDLAGER AUFSCHLAGEN



Spezial-Aktion

Wenn du **dich ausruhest um zu schlafen**, verbrauche eine Ration. Solltest du an einem gefährlichen Ort sein, einigt euch auf eine Wachreihenfolge. Falls du genug XP hast, kannst du aufleveln. Wenn du nach einigen geruhigen Stunden aufwachst, heile Schaden in Höhe der Hälften deiner maximalen HP.



WACHE HALTEN



Spezial-Aktion

Wenn du **Wache hältst und sich etwas nähert**, würfle.

WURF+WIS

- Bei **10+** schaffst du es das Lager aufzuwecken und ihr bereitet euch vor, jeder nimmt +1.
- Bei **7-9** reagierst du zu spät, alle sind wach aber nicht sonderlich vorbereitet.
- Bei einem Fehlschlag werdet ihr überrascht!

EINE GEFAHRLICHE REISE



Spezial-Aktion

Wenn du durch gefährliches Gebiet reist, wähle einen Vorreiter, einen Späher und einen Quartiermeister. Jede Rolle würfelt.

WURF+WIS

- Bei **10+** reduziert der Quartiermeister die Rationen um 1. Verringert der Vorreiter die Zeit der Reise. Erkennt der Späher alle Gefahren früh genug um euch einen Vorteil zu verschaffen.
- Bei **7-9** schafft jede Rolle es ihren Job wie erwartet zu erfüllen.

REKRUTIEREN



Spezial-Aktion

Wenn du **bekannt machst, dass du rekrutierst**, würfle mit Boni:

- +1, falls du gut bezahlst.
- +1, falls dein Vorhaben bekannt ist.
- +1, falls sie beteiligt werden.
- +1, falls dein Ruf hilfreich ist.

WURF+BONUS

- Bei **10+** hast du die freie Wahl unter einer Reihe von Leuten.
- Bei **7-9** musst du dich mit jemandem halbwegs gutem zufrieden geben.
- Bei einem Fehlschlag erklärt ein einflussreicher Idiot/Gegner/etc, dass er euch begleitet. Weise ihn ab und nimm -1 auf Rekrutieren.

VORBEREITEN



Spezial-Aktion

Wenn du **deine Freizeit mit Studien, Meditation und Training verbringst** erhältst du Vorbereitung. Wenn du dich für eine Woche oder länger vorbereitest, erhältst du 1 Vorbereitung. Nach einem Monat erhältst du 3 Vorbereitung. Wenn sich deine Vorbereitung auszahlt, verbrauche 1 Vorbereitung für +1 auf deinen Wurf.

RUHE & GENESUNG



Spezial-Aktion

Wenn du **nichts tunst als dich in Ruhe und Sicherheit zu erholen** regenerierst du nach einem Tag deine kompletten HP. Nach drei Tagen darfst du eine Schwäche entfernen. Falls sich ein Heiler um dich kümmert sogar schon nach zwei Tagen.

SESSION ENDE



Spezial-Aktion

Wenn ihr **das Ende einer Session erreicht** wähle eine Verbindung und besprich mit deinem Partner, ob diese aufgelöst ist. Falls ja, markiere XP. Solltest du deinem Wesen mindestens einmal gefolgt haben, markiere XP. Für jeden folgenden Punkt, markiert XP als Gruppe:

- Haben wir etwas neues und wichtiges über die Welt gelernt?
- Haben wir einen großen Gegner besiegt?
- Haben wir einen unvergesslichen Schatz gefunden?

VORRAT



Spezial-Aktion

Wenn du **etwas mit barer Münze kaufen möchtest** und es im Ort verfügbar ist, dann kannst du es zum Marktpreis kaufen. Falls es etwas besonderes ist würfle.

WURF+CHA

- Bei **10+** findest du was du suchst zu einem fairen Preis.
- Bei **7-9** findest du etwas ähnliches, oder der Preis ist höher. Der GM sagt dir die Optionen.

ZECHEN



Spezial-Aktion

Wenn du **siegreich zurückkehrst und eine Feier schmeißt** zahle 100 Münzen und addiere +1 für alle weiteren 100 Münzen. Würfle und wähle:

- Ihr freundet euch mit einem nützlichen NPC an.
- Ihr hört von Gerüchten und Gelegenheiten.
- Ihr erhaltet nützliche Informationen.
- Ihr werdet nicht hereingelegt/etc.

WURF+MÜNZEN

- Bei **10+** wähle 3.
- Bei **7-9** wähle 1.
- Bei einem Fehlschlag, wähle 1 aber die Feier gerät völlig außer Kontrolle.

LEVELN



Spezial-Aktion

Wenn du **Zeit hast und deine XP größer gleich deinem Level+7 sind**:

- Entferne Level+7 XP
- Erhöhe dein Level um 1.
- Wähle eine neue fortgeschrittene Aktion deiner Klasse.
- Der Zauberer darf außerdem einen neuen Spruch hinzufügen.
- Wähle eine Eigenschaft < 18 und addiere 1.



OFFENE RECHNUNGEN



Spezial-Aktion

Wenn du **an einen Ort zurückkehrst an dem du für Unruhe gesorgt hast**, würfle.

WURF+CHA

- Bei **10+** haben sich deine Abenteuer herumgesprochen und jeder erkennt dich.
- Bei **7-9** wählt der GM außerdem eine Komplikation.
- Die Exekutive hat einen Haftbefehl gegen dich.
- Jemand hat ein Kopfgeld ausgesetzt.
- Jemand wichtiges hat dich als Rache in eine missliche Lage gezwungen.

FÜRBITTE



Paladin (Level 0)

Wenn du **jemanden berührst und für seine Gesundheit betest**, würfle.

WURF+CHA

- Bei **10+** heilst du $1w8$ Schaden und entfernst eine Krankheit.
- Bei **7-9** werden sie geheilt, aber der Schaden oder die Krankheit wird auf dich übertragen.

QUEST



Paladin (Level 0)

Wenn du dich **durch Gebete und rituelle Reinigung auf eine Mission vorbereitest**, sag was du vorhast:

Göttlicher Segen:

Persönlicher Schwur (GM):

LETZTER ATEMZUG



Spezial-Aktion

Wenn du **stirbst**, siehst du einen Bruchteil der schwarzen Tore des Totenreichs und trittst vor den Tod. Würfle ohne Modifikator!

WURF+NICHTS

- Bei **10+** entgehnst du dem Tod. Du bist in misslicher Lage, aber am Leben.
- Bei **7-9** wird dir der Tod ein Angebot machen. Nimm es oder stirb.
- Bei einem Fehlschlag gehört deine Seele dem Tod. Der GM sagt dir wann du stirbst.

PANZER



Paladin (Level 0)

Du ignorierst die **Unhandlich** Eigenschaft von Rüstung die du trägst.

GÖTTLICHER GEFALLEN



Paladin (Level 2)

Du verpflichtest dich einer Gottheit (einer neuen oder einer, die bereits existiert). Du erhältst die **Gemeinde** und **Zaubern** Aktionen des Klerikers. Wenn du diese Aktion wählst, betrachte dich selbst als Kleriker der Stufe 1. Steigst du danach auf erhöhe auch dein Kleriker Level.

MENSCH



Paladin (Rasse)

Wenn du **dein Gottheit, wenn auch nur kurz, um Führung bittest**, dann frag "Was ist böse hier?". Der GM wird dir ehrlich antworten.

ICH BIN DAS GESETZ!



Paladin (Level 0)

Wenn du **einem NPC einen Befehl deiner Gottheit gibst**, würfle. Der NPC wählt immer eine Aktion aus der Liste.

- Er tut was du sagst.
- Er tritt langsam zurück und flieht.
- Er greift dich an.

WURF+CHA

- Bei **10+** nimmst du +1 gegen ihn.
- Bei Fehlschlag nimmst du -1 gegen ihn.

SCHWÄCHEZUSTAND



Paladin (Level 2)

Wenn du **Schaden nimmst** kannst du die Zähne zusammenbeißen und den Schlag entgegennehmen. Falls du dies tust nimmst du keinen Schaden, aber erhältst eine Schwäche. Hast du bereits alle 6 Schwächen, kannst du diese Aktion nicht ausführen.



ZERSCHMETTERT



Paladin (Level 2)

Während du **auf einer Quest bist** machst du $+1w4$ Schaden.

AUSROTTUNG



Paladin (Level 2)

Wenn du **laut verkündest einen Gegner zu töten** machst du $+2w4$ Schaden gegen diesen Gegner und -4 Schaden gegen alle anderen. Dieser Effekt hält an bis du den Gegner besiegt hast. Solltest du das nicht schaffen oder den Kampf aufgeben, musst du einen anderen Weg finden den Bann zu brechen.

KOMMANDANT



Paladin (Level 2)

Wenn du **eine Gruppe in den Kampf führst** nehmen die die du führst $+1$.

TREUER VERTEIDIGER



Paladin (Level 2)

Wenn du **Verteidigen** nutzt, nimmst du immer $+1$ Halt, auch bei 6-.

GEMEINSAMER TREFFER



Paladin (Level 2)

Wenn du **Metzeln & Schnetzen benutzt**, wähle einen Alliierten. Sein nächster Angriff gegen deinen Gegner macht $+1w4$ Schaden.

HEILIGER SCHUTZ



Paladin (Level 2)

Du erhältst **+1 Rüstung** während du eine Quest hast.

AUTORITÄT



Paladin (Level 2)

Nimm $+1$ für's befehligen von Söldner.

HEILER



Paladin (Level 2)

Wenn du **einen Alliierten heilst**, heile $+1w8$ Schaden mehr.

GLAUBENSBeweIS



Paladin (Level 6)

Wenn du **göttliche Magie siehst**, frag den GM welche Gottheit diesen Zauber verursacht hat und was die Effekte des Zaubers sind. Nimm $+1$ wenn du auf die Antwort reagierst.

Benötigt Göttlicher Gefallen



HEILIGE KLINGE



Paladin (Level 6)

Während du auf einer Quest bist, machst du **+1w8 Schaden** mehr.

Ersetzt Zerschmettert

GENERAL

Paladin (Level 6)

Wenn du **eine Gruppe in den Kampf führst** erhalten alle die dir folgen +2 Rüstung und nehmen +1 für den Kampf.

Ersetzt Kommandant

UNUMGÄNLICH

Paladin (Level 6)

Wenn du **Verteidigen nutzt** erhältst du immer +1 Halt, auch bei 6-. Wenn du 12+ wirfst, bekommst du keinen Halt aber der nächste Gegner wird matt gesetzt, so dass du einen klaren Vorteil hast. Der GM sagt dir wie.

Ersetzt Treuer Verteidiger

GEMEINSAMER TREFFER II



Paladin (Level 6)

Wenn du **Metzeln & Schnetzen nutzt**, wähle einen Verbündeten. Sein nächster Angriff gegen deinen Gegner macht +1w4 Schaden. Zudem nimmt er +1 gegen deinen Gegner.

Ersetzt Gemeinsamer Treffer

GÖTTLICHER SCHUTZ

Paladin (Level 6)

Du erhältst +2 Rüstung, während du eine Quest verfolgst.

Ersetzt Heiliger Schutz

DOMINANZ

Paladin (Level 6)

Nimm +1 beim befehligen von Söldnern. Wenn du 12+ wirfst, sind Angst und Zweifel nur Motivation für den Söldner und er erledigt seine Aufgabe besonders effektiv.

Ersetzt Autorität

MAGISCHER HEILER



Paladin (Level 6)

Wenn du **einen Verbündeten heilst**, heile +2w8 Schaden mehr.

Ersetzt Heiler

UNBEZWINGBAR

Paladin (Level 6)

Wenn du **eine Schwäche erleidest** nimm +1 gegen was auch immer diese Schwäche verursacht hat.

PERFEKTER KRIEGER

Paladin (Level 6)

Wenn du **zu einer Quest aufbrichst**, wähle drei Segen statt zwei.



METZELN & SCHNETZELN



Aktion

Wenn du **im Nahkampf angreifst**, würfle.

WURF+STÄ

- Bei **10+** machst du deinen Schaden und weichst dem Gegenangriff aus. Du kannst auch +1w6 Extraschaden machen und dich dafür vom Gegner angreifen lassen.
- Bei **7-9** machst du deinen Schaden und der Gegner greift dich an.

WURF & SCHUSS



Aktion

Wenn du **zielst und auf einen Gegner schießt**, würfle.

WURF+GES

- Bei **10+** hast du freie Bahn und machst deinen Schaden.
- Bei **7-9** mache Schaden und wähle...
- Du musst dich bewegen um zu treffen und begiebst dich in Gefahr. GM wählt.
- Du nimmst was du kriegst: -1w6 Schaden.
- Du musst mehrfach schießen: Munition -1.

NACHDENKEN



Aktion

Wenn du **deine grauen Zellen zu etwas bemühst**, würfle.

WURF+INT

- Bei **10+** erzählt dir der GM einen nützlichen und interessanten Fakt über das Thema.
- Bei **7-9** erzählt dir der GM etwas interessantes und wird fragen woher du das weißt. Sag ihm die Wahrheit.

GEFAHR AUSWEICHEN



Aktion

Wenn du **trotz Gefahr handelst**, beschreibe und würfle. Wenn du...

- Kraft nutzt, +STÄ
- Schnell handelt, +GES
- Aushältst, +KON
- Schnell denkt, +INT
- Tapfer bist, +WIS
- Charmant & Schlagfertig bist, +CHA

WURF+BONUS

- Bei **10+** schaffst du was du wolltest, die Gefahr zieht vorbei.
- Bei **7-9** zögerst du, stolperst: Schlechterer Ausgang oder harte Entscheidung. GM wählt.

VERTEIDIGEN



Aktion

Wenn du **eine Person, einen Gegenstand oder Ort verteidigst**, würfle.

Solange du verteidigst, darfst du Halt für Optionen ausgeben.

- Leite einen Angriff auf dich selbst.
- Halbiere den Effekt oder Schaden.
- Gib einem Alliierten +1 gegen den Angreifer.
- Mache Schaden gegen den Angreifer in Höhe deines Levels.

WURF+KON

- Bei **10+**, Halte 3.
- Bei **7-9**, Halte 1.

REALITÄT ERKENNEN



Aktion

Wenn du **eine Situation oder Person untersuchst**, würfle.

WURF+WIS

- Bei **10+** stelle 3 Fragen.
 - Bei **7-9** stelle 1 Frage.
- Nimm +1 beim Reagieren.
- Was ist hier kürzlich geschehen?
 - Was wird hier passieren?
 - Wonach sollte ich schauen?
 - Was ist nützlich oder von Wert?
 - Wer hat hier die Kontrolle?
 - Was ist nicht wie es scheint?

VERHANDELN



Aktion

Wenn du **ein Druckmittel gegen jemanden hast und ihn manipulierst**, würfle.

WURF+CHA

- Bei **10+** tun sie was du möchtest wenn du ihnen versprichst auch etwas für sie zu tun.
- Bei **7-9** brauchen sie einen sofortigen Beweis für dein Versprechen.

HELPEN ODER HINDERN



Aktion

Wenn du **jemandem hilfst oder ihn an etwas hinderst mit dem du eine Verbindung hast**, würfle.

LAST



Spezial-Aktion

Wenn du **eine Aktion ausführst während du so viel trägst wie du kannst**, ist alles in Ordnung! Wenn du eine Aktion ausführst während deine Traglast deine Kapazität höchstens um zwei überschreitet, nimm -1. Solltest du mehr tragen, lass etwas fallen und nimm -1 oder schlage automatisch fehl!

WURF+VERBINDUNGEN

- Bei **10+** nimmt er +1 oder -2, deine Wahl.
- Bei **7-9** setzt du dich außerdem Gefahr, Strafe oder Kosten aus.



FELDLAGER AUFSCHLAGEN



Spezial-Aktion

Wenn du **dich ausruhest um zu schlafen**, verbrauche eine Ration. Solltest du an einem gefährlichen Ort sein, einigt euch auf eine Wachreihenfolge. Falls du genug XP hast, kannst du aufleveln. Wenn du nach einigen geruhsamen Stunden aufwachst, heile Schaden in Höhe der Hälfte deiner maximalen HP.

WACHE HALTEN

Spezial-Aktion

Wenn du **Wache hältst und sich etwas nähert**, würfle.

VORBEREITEN

Spezial-Aktion

Wenn du **deine Freizeit mit Studien, Meditation und Training verbringst** erhältst du Vorbereitung. Wenn du dich für eine Woche oder länger vorbereitest, erhältst du 7 Vorbereitung. Nach einem Monat erhältst du 3 Vorbereitung. Wenn sich deine Vorbereitung auszahlt, verbrauche 1 Vorbereitung für +1 auf deinen Wurf.

VORRAT



Spezial-Aktion

Wenn du **etwas mit barer Münze kaufen möchtest** und es im Ort verfügbar ist, dann kannst du es zum Marktpreis kaufen. Falls es etwas besonderes ist würfle.

EINE GEFÄHRLICHE REISE



Spezial-Aktion

Wenn du durch gefährliches Gebiet reist, wähle einen Vorreiter, einen Späher und einen Quartiermeister. Jede Rolle würfelt.

RUHE & GENESUNG



Spezial-Aktion

Wenn du **nichts tun als dich in Ruhe und Sicherheit zu erholen** regenerierst du nach einem Tag deine kompletten HP. Nach drei Tagen darfst du eine Schwäche entfernen. Falls sich ein Heiler um dich kümmert sogar schon nach zwei Tagen.

WURF+CHA

WURF+WIS

- Bei **10+** findest du was du suchst zu einem fairen Preis.
- Bei **7-9** findest du etwas ähnliches, oder der Preis ist höher. Der GM sagt dir die Optionen.
- Bei **10+** reduziert der Quartiermeister die Rationen um 1. Verringert der Vorreiter die Zeit der Reise. Erkennt der Späher alle Gefahren früh genug um euch einen Vorteil zu verschaffen.
- Bei **7-9** schafft jede Rolle es ihren Job wie erwartet zu erfüllen.

ZECHEN



Spezial-Aktion

Wenn du **siegreich zurückkehrst und eine Feier schmeißt** zahl 100 Münzen und addiere +1 für alle weiteren 100 Münzen. Würfle und wähle:

- Ihr freundet euch mit einem nützlichen NPC an.
- Ihr hört von Gerüchten und Gelegenheiten.
- Ihr erhaltet nützliche Informationen.
- Ihr werdet nicht hereingelegt/etc.

WURF+MÜNZEN

REKRUTIEREN



Spezial-Aktion

Wenn du **bekannt machst, dass du rekrutierst**, würfle mit Boni:

- +1, falls du gut bezahlst.
- +1, falls dein Vorhaben bekannt ist.
- +1, falls sie beteiligt werden.
- +1, falls dein Ruf hilfreich ist.

WURF+BONUS

- Bei **10+** hast du die freie Wahl unter einer Reihe von Leuten.
- Bei **7-9** musst du dich mit jemandem halbwegs gutem zufrieden geben.
- Bei einem Fehlschlag erklärt ein einflussreicher Idiot/Gegner/etc, dass er euch begleitet. Weise ihn ab und nimm -1 auf Rekrutieren.

SESSION ENDE



Spezial-Aktion

Wenn ihr **das Ende einer Session erreicht** wähle eine Verbindung und besprich mit deinem Partner, ob diese aufgelöst ist. Falls ja, markiere XP. Solltest du deinem Wesen mindestens einmal gefolgt haben, markiere XP. Für jeden folgenden Punkt, markiert XP als Gruppe:

- Haben wir etwas neues und wichtiges über die Welt gelernt?
- Haben wir einen großen Gegner besiegt?
- Haben wir einen unvergesslichen Schatz gefunden?



LEVEL



Spezial-Aktion

Wenn du **Zeit hast und deine XP größer gleich deinem Level+7 sind:**

- Entferne Level+7 XP
- Erhöhe dein Level um 1.
- Wähle eine neue fortgeschrittene Aktion deiner Klasse.
- Der Zauberer darf außerdem einen neuen Spruch hinzufügen.
- Wähle eine Eigenschaft < 18 und addiere 1.

ELF



Waldläufer (Rasse)

Wenn **Eine gefährliche Reise durch die Wildniss führt**, würfelst du automatisch 10+, egal welche Rolle du hast.

OFFENE RECHNUNGEN



Spezial-Aktion

Wenn du **an einen Ort zurückkehrst an dem du für Unruhe gesorgt hast**, würfle.

WURF+CHA

- Bei **10+** haben sich deine Abenteuer herumgesprochen und jeder erkennt dich.
- Bei **7-9** wählt der GM außerdem eine Komplikation.
- Die Exekutive hat einen Haftbefehl gegen dich.
- Jemand hat ein Kopfgeld ausgesetzt.
- Jemand wichtiges hat dich als Rache in eine missliche Lage gezwungen.

MENSCH



Waldläufer (Rasse)

Wenn du **Feldlager Aufschlagen in einem Dungeon oder in einer Stadt nutzt**, musst du keine Ration verbrauchen.

LETZTER ATEMZUG



Spezial-Aktion

Wenn du **stirbst**, siehst du einen Bruchteil der schwarzen Tore des Totenreichs und trittst vor den Tod. Würfle ohne Modifikator!

WURF+NICHTS

- Bei **10+** entgehnst du dem Tod. Du bist in misslicher Lage, aber am Leben.
- Bei **7-9** wird dir der Tod ein Angebot machen. Nimm es oder stirb.
- Bei einem Fehlschlag gehört deine Seele dem Tod. Der GM sagt dir wann du stirbst.

JAGEN UND VERFOLGEN



Waldläufer (Level 0)

Wenn du **einer Spur aus Hinweisen folgst**, die eine Kreatur hinterlassen hat, würfle.

WURF+WIS

- Bei **7+** folgst du der Spur des Wesens bis sich die Richtung, die Spur oder das Terrain signifikant ändert.
- Bei **10+** wähle zudem eine Option:
- Der GM erzählt dir etwas nützliches über das Wesen.
- Du findest heraus weshalb die Spur zuende ist.

SCHARFSCHÜTZE



Waldläufer (Level 0)

Wenn du **einen Gegner angreifst, der wehrlos ist oder von dir überrascht wird**, mache deinen Schaden oder wähle ein Ziel und würfle:

WURF+GES

- Bei **10+** wie bei 7-9 und mache deinen Schaden.
- Bei **7-9:**

Kopf Er ist für einige Momente verwirrt.
Arme Er lässt alles fallen was er hält.
Beine Er humpelt und bewegt sich langsam.

TIERISCHER BEGLEITER



Waldläufer (Level 0)

Du hast eine überirdische Verbindung zu einem loyalen Tier.

Name des Begleiters:

- _____

Tierart:

- _____

Stärken:

- _____

Abrichtungen:

- Kampf gegen Menschen
- _____

Schwächen:

- _____

FASS!



Waldläufer (Level 0)

Wenn du **mit deinem Tier an einer Aufgabe arbeitest für die es trainiert ist...**

- ...und ihr das gleiche Ziel angreift, addiere Wildheit zum Schaden.
- ...und ihr einer Fährte folgt, addiere seine List zu deinem Wurf.
- ...und ihr Schaden nehmt, addiere seine Rüstung zu deiner.
- ...und ihr Realität Erkennen nutzt, addiere seine List zu deinem Wurf.
- ...und ihr Verhandeln nutzt, addiere seine List zu deinem Wurf.
- ...und jemand euch hindert, addiere seinen Instinkt zu deren Wurf.



HALB-ELF



Waldläufer (Level 2)

Irgendwo in deinem Stammbaum wurde Blut gemischt und die Auswirkungen beginnen sich zu zeigen. Du erhältst die Elf-Aktion, falls du ein Mensch bist oder umgekehrt.

TIERFLÜSTERER



Waldläufer (Level 2)

Du kannst **mit Tieren sprechen** und sie verstehen.

BEKANNT BEUTE



Waldläufer (Level 2)

Wenn du **Nachdenken im Zusammenhang mit einem Monster nutzt**, kannst du WIS statt INT verwenden.

DOPPELT HÄLT BESSER



Waldläufer (Level 2)

Wenn du **einen Gegner mit zwei Waffen gleichzeitig angreifst**, addiere 1w4 zum Schaden deiner Sekundärwaffe.

TARNUNG



Waldläufer (Level 2)

Wenn du **in natürlichem Umfeld völlig ruhig bist** wirst du niemals erkannt. Sobald du dich bewegst, wirst du gesehen.

TIERISCHE HELDENTAT



Waldläufer (Level 2)

Wenn **dein Tier einen Hieb für dich einsteckt**, nimmst du keinen Schaden und die Wildheit deines Tiers wird um 1 gesenkt. Ist dieser Wert bereits 0 kannst du diese Aktion nicht nutzen. Sobald du einige Stunden mit deinem Tier ruhest, normalisiert sich seine Wildheit wieder.

PFEILHAGEL



Waldläufer (Level 2)

Wenn du **Wurf & Schuss nutzt**, kannst du vor dem Wurf extra Munition ausgeben. Für jede extra Munition kannst du ein zusätzliches Ziel wählen. Würfle einmal und teile deinen Schaden bei allen Gegnern aus.

GEHORSAMKEIT



Waldläufer (Level 2)

Wähle ein **zusätzliches Training** für dein Tier.

MAGIE DES WALDES



Waldläufer (Level 2)

Widme dich einer Gottheit (wähle eine bestehende oder erstelle eine neue). Du erhältst die Aktionen **Gemeinde** und **Zaubern** des Klerikers. Wenn du diese Aktion auswählst ist dein Kleriker-Level 1, jedes Mal wenn du levelst, wird auch dein Kleriker-Level erhöht.



FOLGE MIR!



Waldläufer (Level 2)

Wenn du **Eine gefährliche Reise nutzt**, kannst du zwei Rollen gleichzeitig haben. Du würfelst für beide getrennt.

TIERVERSTEHER



Waldläufer (Level 6)

Du kannst alle **nicht-magischen, nicht-planaren Kreaturen verstehen und mit ihnen reden**.

FETTE BEUTE



Waldläufer (Level 6)

Wenn du **Nachdenken im Zusammenhang mit einem Monster nutzt**, würfelst du mit WIS statt INT. Bei **12+** darfst du den GM zusätzlich eine Frage über das Subjekt stellen.

SCHWACHSTELLE



Waldläufer (Level 6)

Wenn du **den größten Schwachpunkt deines Gegners kennst** haben deine Pfeile 2 Stich.

Ersetzt Bekannte Beute

DOPPELTE PERFEKTION



Waldläufer (Level 6)

Wenn du **mit zwei Waffen gleichzeitig angreifst**, addiere $+1w8$ zum Schaden deiner Zweitwaffe.

Ersetzt Doppelt hält besser

RETTUNGSANKER



Waldläufer (Level 6)

Wenn du **Eine gefährliche Reise nutzt**, kannst du zwei Rollen besetzen. Würfle zweimal für beide Rollen und nimm das bessere Resultat.

BEOBACHTER



Waldläufer (Level 6)

Wenn du **Jagen und Verfolgen benutzt**, kannst du bei Erfolg zusätzlich eine Frage über die Kreatur stellen. Die Frage ist kostenlos muss aber von der Liste der Fragen von Realität Erkennen kommen.

Ersetzt Folge mir!

NACHTWACHE I



Waldläufer (Level 2)

Wenn ihr **die Wache für die kommende Nacht plant**, erhält jeder **+1 auf Wache Halten**.

Ersetzt Nachtwache I



SPEZIAL-TRICK



Waldläufer (Level 6)

Wähle eine Aktion einer anderen Klasse. Solange du mit deinem Tier zusammenarbeitest hast du Zugriff auf diese Aktion.

BESTIE



Waldläufer (Level 6)

Dein tierischer Begleiter ist ein Monster und kein Tier. Beschreibe es und gib ihm **+2 Wildheit, +1 Instinkt** und ein zusätzliches Training.

METZELN & SCHNETZELN



Aktion

Wenn du **im Nahkampf angreifst**, würfe.

WURF+STÄ

- Bei **10+** machst du deinen Schaden und weichst dem Gegenangriff aus. Du kannst auch $+1w6$ Extraschaden machen und dich dafür vom Gegner angreifen lassen.
- Bei **7-9** machst du deinen Schaden und der Gegner greift dich an.

GEFAHR AUSWEICHEN



Aktion

Wenn du **trotz Gefahr handelst**, beschreibe und würfe. Wenn du...

- Kraft nutzt, **+STÄ**
- Schnell handelt, **+GES**
- Aushältst, **+KON**
- Schnell denkt, **+INT**
- Tapfer bist, **+WIS**
- Charmant & Schlagfertig bist, **+CHA**

WURF+BONUS

- Bei **10+** schaffst du was du wolltest, die Gefahr zieht vorbei.
- Bei **7-9** zögerst du, stolperst: Schlechterer Ausgang oder harte Entscheidung. GM wählt.

VERTEIDIGEN



Aktion

Wenn du **eine Person, einen Gegenstand oder Ort verteidigst**, würfe.

Solange du verteidigst, darfst du Halt für Optionen ausgeben.

- Leite einen Angriff auf dich selbst.
- Halbiere den Effekt oder Schaden.
- Gib einem Alliierten **+1** gegen den Angreifer.
- Mache Schaden gegen den Angreifer in Höhe deines Levels.

WURF+KON

- Bei **10+**, Halte 3.
- Bei **7-9**, Halte 1.

WURF & SCHUSS



Aktion

Wenn du **zielst und auf einen Gegner schießt**, würfe.

WURF+GES

- Bei **10+** hast du freie Bahn und machst deinen Schaden.
- Bei **7-9** mache Schaden und wähle...
- Du musst dich bewegen um zu treffen und begiebst dich in Gefahr. GM wählt.
- Du nimmst was du kriegst: $-1w6$ Schaden.
- Du musst mehrfach schießen: Munition -1.

REALITÄT ERKENNEN



Aktion

Wenn du **eine Situation oder Person untersuchst**, würfe.

WURF+WIS

- Bei **10+** stelle 3 Fragen.
- Bei **7-9** stelle 1 Frage.

Nimm **+1** beim Reagieren.

- Was ist hier kürzlich geschehen?
- Was wird hier passieren?
- Wonach sollte ich schauen?
- Was ist nützlich oder von Wert?
- Wer hat hier die Kontrolle?
- Was ist nicht wie es scheint?

VERHANDELN



Aktion

Wenn du **ein Druckmittel gegen jemanden hast und ihn manipulierst**, würfe.

WURF+CHA

- Bei **10+** tun sie was du möchtest wenn du ihnen versprichst auch etwas für sie zu tun.
- Bei **7-9** brauchen sie einen sofortigen Beweis für dein Versprechen.

NACHDENKEN



Aktion

Wenn du **deine grauen Zellen zu etwas bemühst**, würfe.

WURF+INT

- Bei **10+** erzählt dir der GM einen nützlichen und interessanten Fakt über das Thema.
- Bei **7-9** erzählt dir der GM etwas interessantes und wird fragen woher du das weißt. Sag ihm die Wahrheit.



HELPEN ODER HINDERN



Aktion

Wenn du **jemandem hilfst oder ihn an etwas hinderst mit dem du eine Verbindung hast**, würfle.

WURF+VERBINDUNGEN

- Bei **10+** nimmt er +1 oder -2, deine Wahl.
- Bei **7-9** setzt du dich außerdem Gefahr, Strafe oder Kosten aus.

WACHE HALTEN



Spezial-Aktion

Wenn du **Wache hältst und sich etwas nähert**, würfle.

WURF+WIS

- Bei **10+** schaffst du es das Lager aufzuwecken und ihr bereitet euch vor, jeder nimmt +1.
- Bei **7-9** reagierst du zu spät, alle sind wach aber nicht sonderlich vorbereitet.
- Bei einem Fehlschlag werdet ihr überrascht!

EINE GEFAHRLICHE REISE



Spezial-Aktion

Wenn du durch gefährliches Gebiet reist, wähle einen Vorreiter, einen Späher und einen Quartiermeister. Jede Rolle würfelt.

WURF+WIS

- Bei **10+** reduziert der Quartiermeister die Rationen um 1. Verringert der Vorreiter die Zeit der Reise. Erkennt der Späher alle Gefahren früh genug um euch einen Vorteil zu verschaffen.
- Bei **7-9** schafft jede Rolle es ihren Job wie erwartet zu erfüllen.

LAST

Spezial-Aktion

Wenn du **eine Aktion ausführst während du so viel trägst wie du kannst**, ist alles in Ordnung! Wenn du eine Aktion ausführst während deine Traglast deine Kapazität höchstens um zwei überschreitet, nimm -1. Solltest du mehr tragen, lass etwas fallen und nimm -1 oder schlage automatisch fehl!

FELDLAGER AUFSCHLAGEN



Spezial-Aktion

Wenn du **dich ausruhest um zu schlafen**, verbrauche eine Ration. Solltest du an einem gefährlichen Ort sein, einigt euch auf eine Wachreihenfolge. Falls du genug XP hast, kannst du aufleveln. Wenn du nach einigen geruhigen Stunden aufwachst, heile Schaden in Höhe der Hälften deiner maximalen HP.

VORBEREITEN



Spezial-Aktion

Wenn du **deine Freizeit mit Studien, Meditation und Training verbringst** erhältst du Vorbereitung. Wenn du dich für eine Woche oder länger vorbereitest, erhältst du 1 Vorbereitung. Nach einem Monat erhältst du 3 Vorbereitung. Wenn sich deine Vorbereitung auszahlt, verbrauche 1 Vorbereitung für +1 auf deinen Wurf.

VORRAT



Spezial-Aktion

Wenn du **etwas mit barer Münze kaufen möchtest** und es im Ort verfügbar ist, dann kannst du es zum Marktpreis kaufen. Falls es etwas besonderes ist würfle.

WURF+CHA

- Bei **10+** findest du was du suchst zu einem fairen Preis.
- Bei **7-9** findest du etwas ähnliches, oder der Preis ist höher. Der GM sagt dir die Optionen.

RUHE & GENESUNG



Spezial-Aktion

Wenn du **nichts tun als dich in Ruhe und Sicherheit zu erholen** regenerierst du nach einem Tag deine kompletten HP. Nach drei Tagen darfst du eine Schwäche entfernen. Falls sich ein Heiler um dich kümmert sogar schon nach zwei Tagen.

ZECHEN



Spezial-Aktion

Wenn du **siegreich zurückkehrst und eine Feier schmeißt** zahle 100 Münzen und addiere +1 für alle weiteren 100 Münzen. Würfle und wähle:

- Ihr freundet euch mit einem nützlichen NPC an.
- Ihr hört von Gerüchten und Gelegenheiten.
- Ihr erhaltet nützliche Informationen.
- Ihr werdet nicht hereingelegt/etc.

WURF+MÜNZEN

- Bei **10+** wähle 3.
- Bei **7-9** wähle 1.
- Bei einem Fehlschlag, wähle 1 aber die Feier gerät völlig außer Kontrolle.



REKRUTIEREN



Spezial-Aktion

Wenn du **bekannt machst, dass du rekrutierst**, würfle mit Boni:

- +1, falls du gut bezahlst.
- +1, falls dein Vorhaben bekannt ist.
- +1, falls sie beteiligt werden.
- +1, falls dein Ruf hilfreich ist.

WURF+BONUS

- Bei **10+** hast du die freie Wahl unter einer Reihe von Leuten.
- Bei **7-9** musst du dich mit jemandem halbwegs gutem zufrieden geben.
- Bei einem Fehlschlag erklärt ein einflussreicher Idiot/Gegner/etc, dass er euch begleitet. Weise ihn ab und nimm -1 auf Rekrutieren.

SESSION ENDE



Spezial-Aktion

Wenn ihr **das Ende einer Session erreicht** wähle eine Verbindung und besprich mit deinem Partner, ob diese aufgelöst ist. Falls ja, markiere XP. Solltest du deinem Wesen mindestens einmal gefolgt haben, markiere XP. Für jeden folgenden Punkt, markiert XP als Gruppe:

- Haben wir etwas neues und wichtiges über die Welt gelernt?
- Haben wir einen großen Gegner besiegt?
- Haben wir einen unvergesslichen Schatz gefunden?

LEVELN



Spezial-Aktion

Wenn du **Zeit hast und deine XP größer gleich deinem Level+7 sind**:

- Entferne Level+7 XP
- Erhöhe dein Level um 1.
- Wähle eine neue fortgeschrittene Aktion deiner Klasse.
- Der Zauberer darf außerdem einen neuen Spruch hinzufügen.
- Wähle eine Eigenschaft < 18 und addiere 1.

OFFENE RECHNUNGEN



Spezial-Aktion

Wenn du **an einen Ort zurückkehrst an dem du für Unruhe gesorgt hast**, würfle.

WURF+CHA

- Bei **10+** haben sich deine Abenteuer herumgesprochen und jeder erkennt dich.
- Bei **7-9** wählt der GM außerdem eine Komplikation.
- Die Exekutive hat einen Haftbefehl gegen dich.
- Jemand hat ein Kopfgeld ausgesetzt.
- Jemand wichtiges hat dich als Rache in eine missliche Lage gezwungen.

LETZTER ATEMZUG



Spezial-Aktion

Wenn du **stirbst**, siehst du einen Bruchteil der schwarzen Tore des Totenreichs und trittst vor den Tod. Würfle ohne Modifikator!

WURF+NICHTS

- Bei **10+** entgehnst du dem Tod. Du bist in misslicher Lage, aber am Leben.
- Bei **7-9** wird dir der Tod ein Angebot machen. Nimm es oder stirb.
- Bei einem Fehlschlag gehört deine Seele dem Tod. Der GM sagt dir wann du stirbst.

HALBLING



Dieb (Rasse)

Wenn du **mit einer Fernwaffe angreifst**, mache +2 Schaden.

MENSCH



Dieb (Rasse)

Du bist Profi. Wenn du **Nachdenken oder Realität Erkennen im Zusammenhang mit einem Straftäter nutzt**, nimm +1.

MEISTER DER FALLEN



Dieb (Level 0)

Wenn du **einen Moment inne hältst um ein gefährliches Gebiet zu begutachten**, würfle. Du kannst deinen Halt gegen jeweils eine Frage eintauschen, während du durch dieses Gebiet läufst:

- Ist hier eine Falle und, wenn ja, was löst sie aus?
- Was tut die Falle wenn sie aktiviert wird?
- Was ist hier verborgen?

WURF+GES

- Bei **10+** halte 3.
- Bei **7-9** halte 1.

ROUTINE



Dieb (Level 0)

Wenn du **ein Schloss knackst, stiehlst oder eine Falle entschärfst**, würfle.

WURF+GES

- Bei **10+** schaffst du es problemlos.
- Bei **7-9** schaffst du es, aber der GM wird dir zwei Optionen zwischen Verdacht, Gefahr und Preis nennen.



MEUCHLER

Dieb (Level 0)

Wenn du **einen Gegner mit deiner Nahkampfwaffe überraschst oder er dir schutzlos ausgeliefert ist**, kannst du entweder deinen Schaden machen oder würfeln und wählen:

- Du gerätst nicht in einen Kampf.
- Du machst +1w6 mehr Schaden.
- Du schaffst einen Vorteil, +1 für alle die darauf reagieren.
- Du reduzierst seine Rüstung um 1 bis sie repariert wird.

WURF+GES

- Bei **10+** wähle 2.
- Bei **7-9** wähle 1.

BILLIGE TRICKS

Dieb (Level 2)

Wenn du **eine präzise Waffe oder Handwaffe verwendest** macht deine Meuchler Aktion +1w6 Schaden.

FLEXIBLE MORAL

Dieb (Level 0)

Wenn **jemand versucht deine Moral herauszufinden** kannst du ihm erzählen was du möchtest.

GIFTMISCHER

Dieb (Level 0)

Du hast den Umgang und die Herstellung eines Giftes perfektioniert. Wenn du Zeit hast kannst du drei Fläschchen deines Giftes herstellen.

- Trypanosoma brucei
- Blutkraut
- Rosenwurzen
- Schlangentränen

Giftfläschchen:

VORSICHT

Dieb (Level 2)

Wenn du **Meister der Fallen benutzt** erhältst du immer 1 Halt, auch bei 6-.

MONEY & STYLE

Dieb (Level 2)

Wenn du **dein Hab und Gut prahlend präsentierst**, wähle einen Zuschauer. Er wird alles tun um deinen Gegenstand oder einen ähnlichen zu besitzen.

LUCKY LUKE

Dieb (Level 2)

Du wird niemals überrascht. Wenn **ein Gegner dich überraschen würde**, darfst du stattdessen zuerst handeln.

GIFTMEISTER

Dieb (Level 2)

Nachdem du **ein Gift einmal verwendet hast**, ist es nicht mehr länger gefährlich für dich.

GIFTMÖRDER

Dieb (Level 2)

Du kannst selbst komplexe Gifte mit einem Nadelstich anwenden. Wenn du **ein Gift auf deine Waffe anwendest, welches nicht mehr gefährlich für dich ist**, hat es die Eigenschaft 'Berührungs' anstatt 'Angewendet'.



BRAUER

Dieb (Level 2)

Wenn du **einen Ort zum Brauen und Zeit zum Materialiensammeln hast**, kannst du drei Fläschchen eines Giftes herstellen, dass du schon einmal verwendet hast.

AUSSENSEITER

Dieb (Level 2)

Wenn **deine Gegner dir zahlenmäßig überlegen sind**, erhältst du +1 Rüstung.

KRIMINELLER UNTERGRUND

Dieb (Level 2)

Wenn du **die Unterwelt wissen lässt, dass du etwas suchst oder brauchst** würfle.

WURF+CHA

- Bei **10+** hat jemand genau das was du suchst für dich.
- Bei **7-9** musst du dich mit etwas ähnlichem zufrieden stellen oder der Deal ist an Bedingungen gebunden, deine Wahl.

DRECKIGER KÄMPFER

Dieb (Level 6)

Wenn du **eine präzise Waffe oder Handwaffe verwendest** macht dein **Meuchler +1w8** und alle anderen Angriffe **+1w4 Schaden**.

Ersetzt Billige Tricks

EXTREME VORSICHT

Dieb (Level 6)

Wenn du **Meister der Fallen benutzt** erhältst du immer +1 Halt, auch bei 6-. Bei **12+** nimm 3 Halt und wenn du dich das nächste Mal einer Falle näherrst, erzählst dir der GM sofort

- was die Falle auslöst,
- wer sie gebaut hat und
- wie du sie zu deinem Vorteil nutzen kannst.

Ersetzt Vorsicht

ALCHEMIST

Dieb (Level 6)

Wenn du **einen Ort zum Brauen und Zeit zum Materialiensammeln hast** kannst du drei Fläschchen eines Giftes herstellen, dass du bereits benutzt hast oder du beschreibst die Wirkung des Giftes und der GM erzählt dir wie du es herstellen kannst und welche Probleme bestehen:

- Es funktioniert nur unter besonderen Bedingungen.
- Du kannst bestenfalls eine schwächere Version herstellen.
- Es braucht eine Weile bis die Effekte eintreten.
- Es hat offensichtliche Nebeneffekte.

Ersetzt Brauer

UNTERLEGEN

Dieb (Level 6)

Du hast **+1 Rüstung**. Wenn deine Gegner dir zahlenmäßig überlegen sind, hast du **+2 Rüstung**.

Ersetzt Außenseiter

SCHNELLE REFLEXE

Dieb (Level 6)

Wenn du **Gefahr Ausweichen benutzt** kannst du bei 12+ die Gefahr zu deinem Vorteil nutzen. Du schaffst nicht nur was du vorhast sondern der GM bietet dir ein noch besseres Ergebnis an. Wahre Schönheit oder ein graziler Sprung.

HAMMERWERFER

Dieb (Level 6)

Du kannst **jede Nahkampfwaffe mit Wurf & Schuss werfen**. Eine geworfene Waffe ist weg und du kannst bei 7-9 niemals die Munition verringern.



FLUCHTWEG

KARNEVAL

OCEAN'S 11

Dieb (Level 6)

Wenn du **in der Klemme steckst und einen Ausweg brauchst**, nenne deinen Plan und würfle.

WURF+GES

- Bei **10+** verschwindest du.
- Bei **7-9** kannst du gehen oder bleiben.
Falls du gehst kostet das: Du musst jemanden zurücklassen oder etwas mitnehmen. GM entscheidet.

METZELN & SCHNETZELN

GEFAHR AUSWEICHEN

VERTEIDIGEN

Aktion

Wenn du **im Nahkampf angreifst**, würfle.

WURF+STÄ

- Bei **10+** machst du deinen Schaden und weichst dem Gegenangriff aus. Du kannst auch +1w6 Extraschaden machen und dich dafür vom Gegner angreifen lassen.
- Bei **7-9** machst du deinen Schaden und der Gegner greift dich an.

Aktion

Wenn du **trotz Gefahr handelst**, beschreibe und würfle. Wenn du...

- Kraft nutzt, +STÄ
- Schnell handelst, +GES
- Aushältst, +KON
- Schnell denkst, +INT
- Tapfer bist, +WIS
- Charmant & Schlagfertig bist, +CHA

WURF+BONUS

- Bei **10+** schaffst du was du wolltest, die Gefahr zieht vorbei.
- Bei **7-9** zögerst du, stolperst: Schlechterer Ausgang oder harte Entscheidung. GM wählt.

WURF & SCHUSS

REALITÄT ERKENNEN

VERHANDELN

Aktion

Wenn du **zielst und auf einen Gegner schießt**, würfle.

WURF+GES

- Bei **10+** hast du freie Bahn und machst deinen Schaden.
- Bei **7-9** mache Schaden und wähle...
- Du musst dich bewegen um zu treffen und begiebst dich in Gefahr. GM wählt.
- Du nimmst was du kriegst: -1w6 Schaden.
- Du musst mehrfach schießen: Munition -1.

Aktion

Wenn du **eine Situation oder Person untersuchst**, würfle.

WURF+WIS

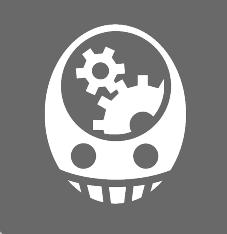
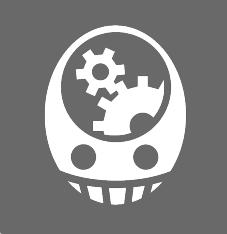
- Bei **10+** stelle 3 Fragen.
 - Bei **7-9** stelle 1 Frage.
- Nimm +1 beim Reagieren.
- Was ist hier kürzlich geschehen?
 - Was wird hier passieren?
 - Wonach sollte ich schauen?
 - Was ist nützlich oder von Wert?
 - Wer hat hier die Kontrolle?
 - Was ist nicht wie es scheint?

Aktion

Wenn du **ein Druckmittel gegen jemanden hast und ihn manipulierst**, würfle.

WURF+CHA

- Bei **10+** tun sie was du möchtest wenn du ihnen versprichst auch etwas für sie zu tun.
- Bei **7-9** brauchen sie einen sofortigen Beweis für dein Versprechen.



NACHDENKEN



Aktion

Wenn du **deine grauen Zellen zu etwas bemühst**, würfle.

WURF+INT

- Bei **10+** erzählt dir der GM einen nützlichen und interessanten Fakt über das Thema.
- Bei **7-9** erzählt dir der GM etwas interessantes und wird fragen woher du das weißt. Sag ihm die Wahrheit.

HELPEN ODER HINDERN



Aktion

Wenn du **jemandem hilfst oder ihn an etwas hinderst mit dem du eine Verbindung hast**, würfle.

LAST



Spezial-Aktion

Wenn du **eine Aktion ausführst während du so viel trägst wie du kannst**, ist alles in Ordnung! Wenn du eine Aktion ausführst während deine Traglast deine Kapazität höchstens um zwei überschreitet, nimm **-1**. Solltest du mehr tragen, lass etwas fallen und nimm **-1** oder schlage automatisch fehl!

FELDLAGER AUFSCHLAGEN



Spezial-Aktion

Wenn du **dich ausruhest um zu schlafen**, verbrauche eine Ration. Solltest du an einem gefährlichen Ort sein, einigt euch auf eine Wachreihenfolge. Falls du genug XP hast, kannst du aufleveln. Wenn du nach einigen geruhsamen Stunden aufwachst, heile Schaden in Höhe der Hälfte deiner maximalen HP.

WACHE HALTEN



Spezial-Aktion

Wenn du **Wache hältst und sich etwas nähert**, würfle.

VORBEREITEN



Spezial-Aktion

Wenn du **deine Freizeit mit Studien, Meditation und Training verbringst** erhältst du Vorbereitung. Wenn du dich für eine Woche oder länger vorbereitest, erhältst du **1** Vorbereitung. Nach einem Monat erhältst du **3** Vorbereitung. Wenn sich deine Vorbereitung auszahlt, verbrauche **1** Vorbereitung für **+1** auf deinen Wurf.

VORRAT



Spezial-Aktion

Wenn du **etwas mit barer Münze kaufen möchtest** und es im Ort verfügbar ist, dann kannst du es zum Marktpreis kaufen. Falls es etwas besonderes ist würfle.

EINE GEFÄHRLICHE REISE



Spezial-Aktion

Wenn du durch gefährliches Gebiet reist, wähle einen Vorreiter, einen Späher und einen Quartiermeister. Jede Rolle würfelt.

RUHE & GENESUNG



Spezial-Aktion

Wenn du **nichts tust als dich in Ruhe und Sicherheit zu erholen** regenerierst du nach einem Tag deine kompletten HP. Nach drei Tagen darfst du eine Schwäche entfernen. Falls sich ein Heiler um dich kümmert sogar schon nach zwei Tagen.

WURF+CHA

- Bei **10+** findest du was du suchst zu einem fairen Preis.
- Bei **7-9** findest du etwas ähnliches, oder der Preis ist höher. Der GM sagt dir die Optionen.

WURF+WIS

- Bei **10+** reduziert der Quartiermeister die Rationen um **1**. Verringert der Vorreiter die Zeit der Reise. Erkennt der Späher alle Gefahren früh genug um euch einen Vorteil zu verschaffen.
- Bei **7-9** schafft jede Rolle es ihren Job wie erwartet zu erfüllen.



ZECHEN



Spezial-Aktion

Wenn du **siegreich zurückkehrst und eine Feier schmeißt** zahle 100 Münzen und addiere +1 für alle weiteren 100 Münzen. Würfle und wähle:

- Ihr freundet euch mit einem nützlichen NPC an.
- Ihr hört von Gerüchten und Gelegenheiten.
- Ihr erhaltet nützliche Informationen.
- Ihr werdet nicht hereingelegt/etc.

WURF+MÜNZEN

- Bei **10+** wähle 3.
- Bei **7-9** wähle 1.
- Bei einem Fehlschlag, wähle 1 aber die Feier gerät völlig außer Kontrolle.

LEVEL



Spezial-Aktion

Wenn du **Zeit hast und deine XP größer gleich deinem Level+7** sind:

- Entferne Level+7 XP
- Erhöhe dein Level um 1.
- Wähle eine neue fortgeschrittene Aktion deiner Klasse.
- Der Zauberer darf außerdem einen neuen Spruch hinzufügen.
- Wähle eine Eigenschaft < 18 und addiere 1.

REKRUTIEREN



Spezial-Aktion

Wenn du **bekannt machst, dass du rekrutierst**, würfle mit Boni:

- +1, falls du gut bezahlst.
- +1, falls dein Vorhaben bekannt ist.
- +1, falls sie beteiligt werden.
- +1, falls dein Ruf hilfreich ist.

WURF+BONUS

- Bei **10+** hast du die freie Wahl unter einer Reihe von Leuten.
- Bei **7-9** musst du dich mit jemandem halbwegs gutem zufrieden geben.
- Bei einem Fehlschlag erklärt ein einflussreicher Idiot/Gegner/etc, dass er euch begleitet. Weise ihn ab und nimm -1 auf Rekrutieren.

SESSION ENDE



Spezial-Aktion

Wenn ihr **das Ende einer Session erreicht** wähle eine Verbindung und besprich mit deinem Partner, ob diese aufgelöst ist. Falls ja, markiere XP. Solltest du deinem Wesen mindestens einmal gefolgt haben, markiere XP. Für jeden folgenden Punkt, markiert XP als Gruppe:

- Haben wir etwas neues und wichtiges über die Welt gelernt?
- Haben wir einen großen Gegner besiegt?
- Haben wir einen unvergesslichen Schatz gefunden?

ELF



Zauberer (Rasse)

Magie ist für dich so natürlich wie Atmen. Magie erkennen ist ein Streich für dich.

MENSCH



Zauberer (Rasse)

Wähle einen Zauber des Klerikers. Du kannst ihn nutzen als wäre es dein Zauber.

ZAUBERBUCH



Zauberer (Level 0)

Du hast eine Reihe von Zaubern gemeistert, welche du in dein Zauberbuch geschrieben hast. Du beginnst mit drei Zaubern des ersten Levels sowie deinen Streichen. Wenn du ein Level aufsteigst füge einen Zauber hinzu dessen Level kleiner gleich deinem eigenen ist. Dein Zauberbuch hat ein Gewicht von 1 kg.



ZAUBER VORBEREITEN

Zauberer (Level 0)

Wenn du **ungestörte Zeit alleine mit deinem Zauberbuch verbringst verlierst** du alle vorbereiteten Zauber und bereitest Zauber deines Levels oder niedriger vor. Das Gesamtniveau der Zauber ist kleiner gleich deinem Level + 1. Du bereitest immer alle deine Streiche vor.

ZAUBERN

Zauberer (Level 0)

Wenn du **einen vorbereiteten Zauber entflammst**, würfle und wähle eventuell ein Problem:

- Du ziehst unliebsame Aufmerksamkeit auf dich.
- Der Äther wird beschädigt, -1 auf alle zukünftigen Zauber.
- Du vergisst den Zauber.

ZAUBERSCHILD

Zauberer (Level 0)

Du kannst jederzeit einen laufenden Zauber beenden um seine Energie zu deinem Schutz zu nutzen. Der Zauber endet und du kannst sein Level von deinem Schaden abziehen.

RITUAL

Zauberer (Level 0)

Wenn du **ein Ritual an einem mächtigen Ort durchführst** sag dem GM was du versuchst. Alle Effekte sind möglich, aber der GM wird eine der folgenden Vorderungen stellen.

- Es dauert Tage/Wochen/Monate.
- Zuerst musst du ...
- Du brauchst Hilfe von ...
- Du wirst viel Geld brauchen.
- Im besten Fall schaffst du eine schwächere Version.
- Du riskierst Gefahr durch ...
- Du musst zuerst ... entzaubern.

WUNDERKIND

Zauberer (Level 2)

Wähle einen Sauberspruch. Du kannst diesen Zauber vorbereiten als wäre er ein Level niedriger.

MÄCHTIGE MAGIE I

Zauberer (Level 2)

Wenn du **Zaubern benutzt** kannst du bei 10+ von der 7-9 Liste wählen. Tust du dies wähle zusätzlich einen Effekt:

- Der Effekt des Zauber ist maximal.
- Der Zauber trifft doppelt soviele Ziele.

GELEHRTER

Zauberer (Level 2)

Wenn du **Nachdenken** bei etwas nutzt von dem sonst keiner eine Ahnung hat nimm +1.

ALLWISSENDER

Zauberer (Level 2)

Wenn ein **anderer Charakter dich um Rat fragt** erzähl ihm was du für am besten hältst. Wenn er deinem Rat folgt darfst du XP markieren und er bekommt +1.

BUCHERWURM

Zauberer (Level 2)

Füge einen neuen Zauberspruch einer beliebigen Klasse zu deinem Zauberbuch hinzu.



KENNER

Zauberer (Level 2)

Wenn du **dich an einem sicheren Ort mit einem magischen Gegenstand befindest** kannst du es für längere Zeit untersuchen und der GM verrät dir was der Gegenstand kann.

MAGISCHE RÜSTUNG

Zauberer (Level 2)

Solang du **mindestens einen Zauber von Level 1 oder höher vorbereitet hast** erhältst du +2 Rüstung.

GEGENZAUBER

Zauberer (Level 2)

Wenn du **versuchst einen Zauber zu kontern der dich sonst treffen würde** wähle einen vorbereiteten Zauber zur Verteidigung und würfle. Solltest du dich erfolgreich verteidigen werden andere Ziele trotzdem noch getroffen.

WURF+INT

- Bei **10+** ist der Zauber gekontert und trifft dich nicht.
- Bei **7-9** ist der Zauber gekontert aber du vergisst deinen Zauber.

LOGIKER

Zauberer (Level 2)

Wenn du **strenge Deduktion zum Analysieren deiner Umgebung nutzt** kannst du für Realität Erkennen INT statt WIS nutzen.

MEISTER

Zauberer (Level 6)

Wähle einen weiteren Zauber neben dem den du für Wunderkind gewählt hast. Du bereitest den Zauber vor als sei er ein Level niedriger.

Benötigt Wunderkind

MÄCHTIGE MAGIE II

Zauberer (Level 6)

Wenn du **Zaubern benutzt** kannst du bei **10-11** von der 7-9 Liste wählen. Solltest du das tun wähle zusätzlich einen Effekt aus der kommenden Liste. Bei **12+** darfst du kostenlos einen der beiden Effekte wählen.

- Der Effekt des Zaubers ist verdoppelt.
- Die Ziele des Zaubers sind verdoppelt.

Ersetzt Mächtige Magie I

ARKANE INFUSION

Zauberer (Level 6)

Wenn du **Zeit in Sicherheit an einem mächtigen Ort verbringst** kannst du einen magischen Gegenstand mächtiger machen, so dass die magischen Effekte des Gegenstands bei der nächsten Benutzung verstärkt sind. Der GM sagt dir wie.

Benötigt Kenner

COLLEGIUM LOGICUM

Zauberer (Level 6)

Wenn du **strenge Deduktion benutzt um deine Umgebung zu analysieren** kannst du INT statt WIS für Realität Erkennen nutzen. Bei **12+** kannst du dem GM zusätzlich drei beliebige Fragen stellen.

Ersetzt Logiker



ARKANE RÜSTUNG

Zauberer (Level 6)

Solange du **mindestens einen Zauber mit Level 1 oder höher vorbereitet hast** erhältst du +4 Rüstung.

Ersetzt Magische Rüstung

SCHILD DER GRUPPE

Zauberer (Level 6)

Wenn **ein Partner in deinem Sichtfeld von einem Zauber getroffen wird** kannst du diesen Zauber kontern als würde er dich treffen. Falls der Zauber mehrere Alliierte trifft musst du für jedes Ziel einzeln kontern.

Benötigt Gegenzauber

ÄTHERISCHES BAND

Zauberer (Level 6)

Wenn du **Zeit mit einem hilflosen oder willigen Wesen verbringst** kannst du eine ätherische Verbindung mit ihm herstellen. Du kannst wahrnehmen was das Subjekt wahrnimmt, dich mit ihm unterhalten und Realität Erkennen benutzen egal wie weit ihr voneinander getrennt seid.

MAGISCHE PUPPEN

Zauberer (Level 6)

Wenn du **Magie benutzt um eine Person zu kontrollieren** hat diese Person danach keine Erinnerung an das Geschehen und nimmt dir nichts übel.

ARKANER SCHLAG

Zauberer (Level 6)

Wenn du **einer Kreatur Schaden zufügst** kannst du die Energie eines aktiven Zaubers nutzen. Beende den Zauber und addiere das Level des Spruchs zu deinem Schaden.

SELBSTVERSORGER

Zauberer (Level 6)

Wenn du **Zeit, arkane Materialien und einen sicheren Ort hast** kannst du deinen eigenen mächtigen Ort schaffen. Beschreibe dem GM um welche Art der Macht es sich handelt und wie du sie an den Ort bindest. Der GM nennt dir eine Art von Kreatur die Interesse an deiner Arbeit hat.

METZELN & SCHNETZELN



Aktion

Wenn du **im Nahkampf angreifst**, würfle.

WURF+STÄ

- Bei **10+** machst du deinen Schaden und weichst dem Gegenangriff aus. Du kannst auch +1w6 Extraschaden machen und dich dafür vom Gegner angreifen lassen.
- Bei **7-9** machst du deinen Schaden und der Gegner greift dich an.

GEFAHR AUSWEICHEN

Aktion

Wenn du **trotz Gefahr handelst**, beschreibe und würfle. Wenn du...

- Kraft nutzt, +STÄ
- Schnell handelst, +GES
- Aushältst, +KON
- Schnell denkst, +INT
- Tapfer bist, +WIS
- Charmant & Schlagfertig bist, +CHA

WURF+BONUS

- Bei **10+** schaffst du was du wolltest, die Gefahr zieht vorbei.
- Bei **7-9** zögerst du, stolperst: Schlechterer Ausgang oder harte Entscheidung. GM wählt.

VERTEIDIGEN



Aktion

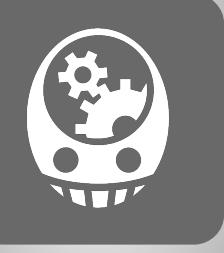
Wenn du **eine Person, einen Gegenstand oder Ort verteidigst**, würfle.

Solange du verteidigst, darfst du Halt für Optionen ausgeben.

- Leite einen Angriff auf dich selbst.
- Halbiere den Effekt oder Schaden.
- Gib einem Alliierten +1 gegen den Angreifer.
- Mache Schaden gegen den Angreifer in Höhe deines Levels.

WURF+KON

- Bei **10+**, Halte 3.
- Bei **7-9**, Halte 1.



WURF & SCHUSS



Aktion

Wenn du **zielst und auf einen Gegner schießt**, würfle.

WURF+GES

- Bei **10+** hast du freie Bahn und machst deinen Schaden.
- Bei **7-9** mache Schaden und wähle...
- Du musst dich bewegen um zu treffen und begiebst dich in Gefahr. GM wählt.
- Du nimmst was du kriegst: -1w6 Schaden.
- Du musst mehrfach schießen: Munition -1.

REALITÄT ERKENNEN



Aktion

Wenn du **eine Situation oder Person untersuchst**, würfle.

WURF+WIS

- Bei **10+** stelle 3 Fragen.
 - Bei **7-9** stelle 1 Frage.
- Nimm +1 beim Reagieren.
- Was ist hier kürzlich geschehen?
 - Was wird hier passieren?
 - Wonach sollte ich schauen?
 - Was ist nützlich oder von Wert?
 - Wer hat hier die Kontrolle?
 - Was ist nicht wie es scheint?

VERHANDELN



Aktion

Wenn du **ein Druckmittel gegen jemanden hast und ihn manipulierst**, würfle.

WURF+CHA

- Bei **10+** tun sie was du möchtest wenn du ihnen versprichst auch etwas für sie zu tun.
- Bei **7-9** brauchen sie einen sofortigen Beweis für dein Versprechen.

NACHDENKEN



Aktion

Wenn du **deine grauen Zellen zu etwas bemühst**, würfle.

WURF+INT

- Bei **10+** erzählt dir der GM einen nützlichen und interessanten Fakt über das Thema.
- Bei **7-9** erzählt dir der GM etwas interessantes und wird fragen woher du das weißt. Sag ihm die Wahrheit.

HELPEN ODER HINDERN



Aktion

Wenn du **jemandem hilfst oder ihn an etwas hinderst mit dem du eine Verbindung hast**, würfle.

WURF+VERBINDUNGEN

- Bei **10+** nimmt er +1 oder -2, deine Wahl.
- Bei **7-9** setzt du dich außerdem Gefahr, Strafe oder Kosten aus.

LAST



Spezial-Aktion

Wenn du **eine Aktion ausführst während du so viel trägst wie du kannst**, ist alles in Ordnung! Wenn du eine Aktion ausführst während deine Traglast deine Kapazität höchstens um zwei überschreitet, nimm -1. Solltest du mehr tragen, lass etwas fallen und nimm -1 oder schlage automatisch fehl!

FELDLAGER AUFSCHLAGEN



Spezial-Aktion

Wenn du **dich ausruhest um zu schlafen**, verbrauche eine Ration. Solltest du an einem gefährlichen Ort sein, einigt euch auf eine Wachreihenfolge. Falls du genug XP hast, kannst du aufleveln. Wenn du nach einigen geruhsamen Stunden aufwachst, heile Schaden in Höhe der Hälfte deiner maximalen HP.

WACHE HALTEN



Spezial-Aktion

Wenn du **Wache hältst und sich etwas nähert**, würfle.

WURF+WIS

- Bei **10+** schaffst du es das Lager aufzuwecken und ihr bereitet euch vor, jeder nimmt +1.
- Bei **7-9** reagierst du zu spät, alle sind wach aber nicht sonderlich vorbereitet.
- Bei einem Fehlschlag werdet ihr überrascht!

VORBEREITEN



Spezial-Aktion

Wenn du **deine Freizeit mit Studien, Meditation und Training verbringst** erhältst du Vorbereitung. Wenn du dich für eine Woche oder länger vorbereitest, erhältst du 1 Vorbereitung. Nach einem Monat erhältst du 3 Vorbereitung. Wenn sich deine Vorbereitung auszahlt, verbrauche 1 Vorbereitung für +1 auf deinen Wurf.



VORRAT



Spezial-Aktion

Wenn du **etwas mit barer Münze kaufen möchtest** und es im Ort verfügbar ist, dann kannst du es zum Marktpreis kaufen. Falls es etwas besonderes ist würfle.

WURF+CHA

- Bei **10+** findest du was du suchst zu einem fairen Preis.
- Bei **7-9** findest du etwas ähnliches, oder der Preis ist höher. Der GM sagt dir die Optionen.

ZECHEN



Spezial-Aktion

Wenn du **siegreich zurückkehrst und eine Feier schmeißt** zahle 100 Münzen und addiere +1 für alle weiteren 100 Münzen. Würfle und wähle:

- Ihr freundet euch mit einem nützlichen NPC an.
- Ihr hört von Gerüchten und Gelegenheiten.
- Ihr erhaltet nützliche Informationen.
- Ihr werdet nicht hereingelegt/etc.

WURF+MÜNZEN

- Bei **10+** wähle 3.
- Bei **7-9** wähle 1.
- Bei einem Fehlschlag, wähle 1 aber die Feier gerät völlig außer Kontrolle.

LEVEL



Spezial-Aktion

Wenn du **Zeit hast und deine XP größer gleich deinem Level+7 sind:**

- Entferne Level+7 XP
- Erhöhe dein Level um 1.
- Wähle eine neue fortgeschrittene Aktion deiner Klasse.
- Der Zauberer darf außerdem einen neuen Spruch hinzufügen.
- Wähle eine Eigenschaft < 18 und addiere 1.

EINE GEFÄHRLICHE REISE



Spezial-Aktion

Wenn du durch gefährliches Gebiet reist, wähle einen Vorreiter, einen Späher und einen Quartiermeister. Jede Rolle würfelt.

WURF+WIS

- Bei **10+** reduziert der Quartiermeister die Rationen um 1. Verringert der Vorreiter die Zeit der Reise. Erkennt der Späher alle Gefahren früh genug um euch einen Vorteil zu verschaffen.
- Bei **7-9** schafft jede Rolle es ihren Job wie erwartet zu erfüllen.

REKRUTIEREN



Spezial-Aktion

Wenn du **bekannt machst, dass du rekrutierst**, würfle mit Boni:

- +1, falls du gut bezahlst.
- +1, falls dein Vorhaben bekannt ist.
- +1, falls sie beteiligt werden.
- +1, falls dein Ruf hilfreich ist.

WURF+BONUS

- Bei **10+** hast du die freie Wahl unter einer Reihe von Leuten.
- Bei **7-9** musst du dich mit jemandem halbwegs gutem zufrieden geben.
- Bei einem Fehlschlag erklärt ein einflussreicher Idiot/Gegner/etc, dass er euch begleitet. Weise ihn ab und nimm -1 auf Rekrutieren.

OFFENE RECHNUNGEN



Spezial-Aktion

Wenn du **an einen Ort zurückkehrst an dem du für Unruhe gesorgt hast**, würfle.

WURF+CHA

- Bei **10+** haben sich deine Abenteuer herumgesprochen und jeder erkennt dich.
- Bei **7-9** wählt der GM außerdem eine Komplikation.
- Die Exekutive hat einen Haftbefehl gegen dich.
- Jemand hat ein Kopfgeld ausgesetzt.
- Jemand wichtiges hat dich als Rache in eine missliche Lage gezwungen.

RUHE & GENESUNG



Spezial-Aktion

Wenn du **nichts tust als dich in Ruhe und Sicherheit zu erholen** regenerierst du nach einem Tag deine kompletten HP. Nach drei Tagen darfst du eine Schwäche entfernen. Falls sich ein Heiler um dich kümmert sogar schon nach zwei Tagen.

SESSION ENDE



Spezial-Aktion

Wenn ihr **das Ende einer Session erreicht** wähle eine Verbindung und besprich mit deinem Partner, ob diese aufgelöst ist. Falls ja, markiere XP. Solltest du deinem Wesen mindestens einmal gefolgt haben, markiere XP. Für jeden folgenden Punkt, markiert XP als Gruppe:

- Haben wir etwas neues und wichtiges über die Welt gelernt?
- Haben wir einen großen Gegner besiegt?
- Haben wir einen unvergesslichen Schatz gefunden?

LETZTER ATEMZUG



Spezial-Aktion

Wenn du **stirbst**, siehst du einen Bruchteil der schwarzen Tore des Totenreichs und trittst vor den Tod. Würfle ohne Modifikator!

WURF+NICHTS

- Bei **10+** entgehst du dem Tod. Du bist in misslicher Lage, aber am Leben.
- Bei **7-9** wird dir der Tod ein Angebot machen. Nimm es oder stirb.
- Bei einem Fehlschlag gehört deine Seele dem Tod. Der GM sagt dir wann du stirbst.

