

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.

WURF+STÄ

- Bei **10+** wähle 3.
- Bei **7-9** wähle 2.

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 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 & Schnetzeln 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.

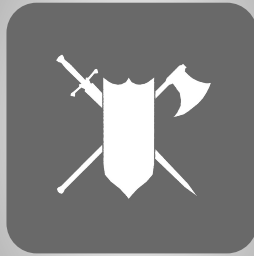
BLUTDURST



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

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

BLUTGESCHMACK



Krieger (Level 6)

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

Ersetzt Blut Geleckt

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

EXTRASCHUTZ



Krieger (Level 6)

Du erhältst +2 Rüstung.

Ersetzt Eisenhaut

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.

WAFFENKENNER



Krieger (Level 6)

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

ÜBERLEGENER KRIEGER



Krieger (Level 6)

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

METZELN & SCHNETZELN

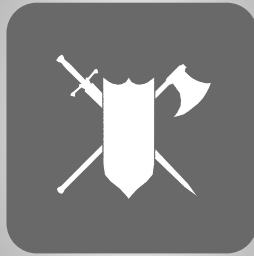


Aktion

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.

HELFEH 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 ausruhst 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.

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.

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.

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 bezahlt.
- +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.

