

## HALBLING



### Dieb (Rasse)

Wenn du **mit einer Fernwaffe angreiffst**, 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?

### WIRF+GES

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

## ROUTINE



### Dieb (Level 0)

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

### WIRF+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.

### WIRF+GES

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

## 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
- Rosenwurz
- Schlangentränen

Giftfläschchen:

## BILLIGE TRICKS



### Dieb (Level 2)

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

## 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 wirst 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 'Berührung' 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 zahlemäßig überlegen sind**, erhältst du +1 Rüstung.

## KRIMINELLER UNTERGRUND



### Dieb (Level 2)

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

### WIRF+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 näherst, erzählt 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



### Dieb (Level 6)

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

#### WIRF+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.

## KARNEVAL



### Dieb (Level 6)

Wenn du **Zeit und Materialien hast dich zu verkleiden**, kannst du dies tun. Dein Kostüm wird jeden hereinlegen. Deine Handlungen können dich verraten aber dein Aussehen ist perfekt. Aber dein Trugbild muss die gleiche Größe und Form wie du haben.

## OCEAN'S 11



### Dieb (Level 6)

Wenn du **Zeit hast einen Diebstahl zu planen** nenne den Gegenstand den du klauen möchtest und frage den GM diese Fragen. Du und deine Begleiter erhalten +1 für den Plan.

- Wem wird das Fehlen auffallen?
- Was ist seine mächtigste Verteidigung.
- Wer wird es zurückholen wollen?
- Wer will es außerdem?

## METZELN & SCHNETZELN



### Aktion

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

#### WIRF+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



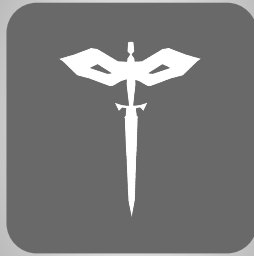
### Aktion

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

#### WIRF+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.

### WIRF+KON

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

## WURF & SCHUSS



### Aktion

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

### WIRF+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.

### WIRF+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.

### WIRF+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.

### WIRF+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.

## HILFEN ODER HINDERN



### Aktion

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

### WIRF+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, latwas fallen und nimm -1 oder schlage 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 Hälte deiner maximalen HP.

## WACHE HALTEN



### Spezial-Aktion

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

### WIRF+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 Vorberedich für eine Woche oder mehr vorbereitet, 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.

### WIRF+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.

### WIRF+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.

### WIRF+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.

### WIRF+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.

### WIRF+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!

### WIRF+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.

