

Name *Halbling*: Filibert, Elster, Mauser, Largo, Trixie, Drossel, Omar, Brynn, Wanze, Kreutzer, Eris
Mensch: Sperber, Garrot, Marlow, Ermelyn, Rochade, Äugler, Pikett, Bankert, Felian, Dimas, Velerie

Aussehen Wähle jeweils eines

Augen verschlagener Blick oder
verbrecherischer Blick

Körper schlanker Körper, knorriger Körper
oder schlaffer Körper

Haar Kapuze, zerzaustes Haar oder
kurzgeschorenes Haar

Kleidung dunkle Kleidung, elegante Stoffe
oder gewöhnliche Kleidung

Rüstung



Trefferpunkte

Deine maximalen TP sind
6+Konstitution.



Schaden

Dein Grundscha- den beträgt 1W8.



Gesinnung

Wähle eine Gesinnung

- ☐ Chaotisch
Stürze dich planlos in Gefahr.
- ☐ Neutral
Bleibe unentdeckt oder dringe
unbemerkt ein.
- ☐ Böse
Wälze Gefahr oder Schuld auf jemand
anderen ab.

Attribute

<input type="radio"/> Stärke Schwach -1 ST	<input type="radio"/> Geschicklichkeit Zittrig -1 GE	<input type="radio"/> Konstitution Krank -1 KO
<input type="radio"/> Intelligenz Benommen -1 IN	<input type="radio"/> Weisheit Verwirrt -1 WE	<input type="radio"/> Charisma Verängstigt -1 CH

Bande

Schreibe den Namen eines Gefährten in
mindestens eine dieser Leerstellen

Ich habe _____ etwas
gestohlen.
_____ hält mir den Rücken
frei, wenn etwas schiefgeht.
_____ hat belastende
Informationen über mich.
_____ und ich sind dabei,
ein krummes Ding zu drehen.

Spielezüge zu Beginn

Wähle ein Volk (du erhältst den zugehörigen Spielzug)

- ☐ **Halbling**
Wenn du mit einer Fernkampf- waffe angreiffst,
verursachst du +2 Schaden.
- ☐ **Mensch**
Du bist ein Profi. Wenn du über kriminelle
Aktivitäten Wissen kundtust oder Gewissheit
erlangst, erhältst du +1 auf deinen Wurf.

Du beginnst das Spiel außerdem mit diesen Spielzügen

- ☒ **Fallenexperte**
Wenn du dir einen Moment Zeit nimmst, um ein gefährliches Gebiet zu untersuchen, würfle+GE.
☐ Bei einer 10+ nimm 3 Punkte.
☐ Bei 7-9 nimm 1 Punkt. Gib deine Punkte aus, während du das Gebiet abschreitest, um die
folgenden Fragen zu stellen:
 - Ist hier eine Falle, und wenn ja, wodurch wird sie ausgelöst?
 - Was tut sie, wenn sie ausgelöst wird?
 - Was ist hier außerdem verborgen?
- ☒ **Handwerkszeug**
Wenn du Schlösser knackst, jemanden bestiehlst oder Fallen entschärfst, würfle+GE.
☐ Bei einer 10+ gelingt es dir ohne Probleme.
☐ Bei 7-9 schaffst du es, aber der SL lässt dich aus zwei dieser drei Komplikationen wählen:
Verdacht, Gefahr oder Preis.
- ☒ **Hinterhältiger Angriff**
Wenn du einen überraschten oder wehrlosen Gegner mit einer Nahkampf- waffe angreiffst, wähle: Verursache deinen Schaden oder würfle+GE.
☐ Bei einer 10+ wähle zwei, - Er verwickelt dich nicht in den - Du schaffst einen Vorteil, der von - Reduziere seine Rüstung um 1,
☐ bei 7-9 wähle eines - Du verursachst deinen Schaden+1W6. genutzt werden kann, um einmalig +1 zu erhalten.
- ☒ **Moralisch flexibel**
Wenn jemand versucht, deine Gesinnung herauszufinden, kannst du ihm eine beliebige Gesinnung nennen.
- ☒ **Giftmischer**

Du hast den Umgang mit Giften gemeistert. Wähle ein Gift von der folgenden Liste. Die Handhabung des ausgewählten Gifts ist für dich nicht mehr gefährlich. Du beginnst das Spiel außerdem mit 3 Anwendungen dieses Gifts. Immer wenn du Zeit hast, die Zutaten zu sammeln, und einen sicheren Ort zum Giftmischen hast, kannst du kostenlos drei Anwendungen deines ausgewählten Gifts herstellen. Beachte, dass innerlich wirkende Gifte vorsichtig deinem Ziel einge- flößt oder in sein Essen oder Getränk gemischt werden müssen (Einnahme). Kontaktgifte werden hingegen über die Haut des Opfers aufgenommen, sie können also auch auf eine Waffe aufgetragen werden (Berührung).

- | | | | |
|---|--|---|--|
| <input type="radio"/> Taggitöl (Einnahme): Das
Opfer fällt in einen leichten
Schlaf. | <input type="radio"/> Blutkraut (Berührung): Bis das
Gift geheilt wird, verursachst das
Opfer -1W4 Schaden. | <input type="radio"/> Goldwurz (Einnahme): Das
Opfer behandelt das nächste
wahrgenommene Wesen wie
einen vertrauten Freund, bis ihm
das Gegenteil bewiesen wird. | <input type="radio"/> Schlangentränen (Berührung):
Jeder, der dem Opfer Schaden
zufügt, würfelt zweimal und
nimmt das höhere Ergebnis. |
|---|--|---|--|

Ausrüstung



Deine Tragkraft beträgt 9+ST.
Du beginnst das Spiel mit Rationen
(5 Anwendungen, 1 Gewicht), Lederrüstung
(Rüstung 1, 1 Gewicht), dem von dir gewählten
Gift (3 Anwendungen) und 10 Münzen

Wähle deine Waffe

- ☐ Dolch (Hand, 1 Gewicht) und
Kurzschwert (Kurz, 1 Gewicht)
- ☐ Rapier (Kurz, Präzise, 1 Gewicht)

Wähle deine Fernwaffe

- ☐ 3 Wurfdolche (Geworfen, Nah,
0 Gewicht)
- ☐ Abgenutzter Bogen (Nah, 2 Gewicht)
und ein Bündel Pfeile (3 Munition,
1 Gewicht)

Wähle eines

- ☐ Abenteurerausrüstung (1 Gewicht)
- ☐ Heiltrank (0 Gewicht)



Spielzüge für Fortgeschrittene

Wenn du eine Stufe von 2–5 erreichst, wähle aus den folgenden Spielzügen

- ☐ **Fieser Trick**
Wenn du eine Waffe mit der Eigenschaft Hand oder präzise benutzt, verursacht dein Hinterhältiger Angriff +1W6 Schaden.
- ☐ **Vorsichtig**
Wenn du Fallenexperte einsetzt, nimm immer +1 Punkte, selbst bei einer 6-.
- ☐ **Von feinsten Lebensart**
Wenn du deinen wertvollsten Besitz offen zur Schau trägst, wähle jemanden in deiner Gegenwart. Diese Person wird alles in ihrer Macht Stehende tun, um in den Besitz dieses oder eines vergleichbaren Gegenstands zu kommen.
- ☐ **Schieße zuerst**
Niemand kann dich überraschen. Wenn ein Gegner dir zuvorkommen würde, darfst du stattdessen zuerst handeln.
- ☐ **Meisterhafter Giftmischer**
Nachdem du ein Gift einmal benutzt hast, ist es für dich nicht mehr gefährlich.
- ☐ **Vergiften**
Du kannst die kompliziertesten Gifte mit einem Nadelstich verabreichen. Wenn du ein Gift auf deine Waffe aufträgst, das für dich nicht mehr gefährlich ist, gilt es als Berührungs-Gift.
- ☐ **Panscher**
Immer wenn du Zeit hast, die Zutaten zu sammeln, und einen sicheren Ort zum Giftmischen hast, kannst du drei Anwendungen jeden Gifts herstellen, dass du schon einmal eingesetzt hast.
- ☐ **Außenseiter**
Wenn du in der Unterzahl bist, erhältst du +1 Rüstung.
- ☐ **Beziehungen**
Wenn du in der Unterwelt deiner Zunft verbreitest, dass du etwas Bestimmtes suchst oder benötigst, würfle+CH.
 - ☞ Bei einer 10+ hat es jemand, nur für dich.
 - ☞ Bei 7–9 musst du dich mit etwas nur Vergleichbaren begnügen oder die Sache hat einen Haken (deine Wahl).

Wenn du eine Stufe von 6–10 erreichst, wähle einen Spielzug aus der folgenden Liste oder der Liste der Stufe-2–5

- ☐ **Fieser Kampfstil**
Ersetzt: Fieser Trick
Wenn du eine Waffe mit der Eigenschaft Hand oder präzise benutzt, verursacht dein Hinterhältiger Angriff +1W8 Schaden und alle anderen Angriffen +1W4 Schaden.
- ☐ **Übervorsichtig**
Ersetzt: Vorsichtig
Wenn du Fallenexperte einsetzt, nimm immer +1 Punkte, selbst bei einer 6-. Bei einer 12 nimm 3 Punkte, und wenn du das nächste Mal in die Nähe einer Falle kommst, muss dir der SL sofort erzählen, was sie tut, wie sie ausgelöst wird, wer sie wahrscheinlich gelegt hat und wie du sie zu deinem Vorteil nutzen kannst.
- ☐ **Alchemist**
Ersetzt: Panscher
Immer wenn du Zeit hast, die Zutaten zu sammeln, und einen sicheren Ort zum Giftmischen hast, kannst du drei Anwendungen jedes Gifts herstellen, das du schon einmal eingesetzt hast. Alternativ kannst du die Eigenschaften eines Giftes beschreiben, das du gern herstellen würdest. Der SL wird dir sagen, dass du es mit einer oder mehreren der folgenden Einschränkungen herstellen kannst:
 - Es wird nur unter bestimmten Umständen funktionieren.
 - Dir gelingt nur eine schwächere Version des Gifts.
 - Es dauert eine Weile, bis die Wirkung eintritt.
 - Es hat offensichtliche Nebenwirkungen.
- ☐ **Gefährlicher Außenseiter**
Ersetzt: Außenseiter
Du erhältst +1 Rüstung. Wenn du in der Unterzahl bist, erhältst du stattdessen +2 Rüstung.
- ☐ **Entrinnen**
Wenn du mit einer 12+ Gefahr trotzt, wächst du über die Gefahr hinaus. Dir gelingt nicht nur, was du vorhattest, der SL wird dir sogar ein besseres Ergebnis, besondere Gnade oder einen Moment anbieten, in dem du wirklich glänzen kannst.
- ☐ **Starker Arm, sicheres Ziel**
Du kannst jede Nahkampfwaffe werfen und mit ihr eine Salve abgeben. Eine geworfene Nahkampfwaffe ist fort; du kannst bei 7–9 nicht wählen, deine Munition zu reduzieren.
- ☐ **Fluchtplan**
Wenn du in der Klemme steckst und einen Ausweg brauchst, nenne deinen Fluchtweg und würfle+GE.
 - ☞ Bei einer 10+ bist du weg.
 - ☞ Bei einer 7–9 kannst du abhauen oder bleiben, aber wenn du verschwindest, kostet es dich etwas: Lasse etwas zurück oder nimm etwas mit. Der SL wird dir sagen was.
- ☐ **Verkleiden**
Wenn du die Zeit und das Material hast, kannst du eine Verkleidung entwerfen, die jeden glauben lässt, du seist jemand anderes von etwa gleicher Größe und Statur. Deine Handlungen mögen dich verraten, deine Erscheinung jedenfalls nicht.
- ☐ **Raubzug**
Wenn du dir Zeit nimmst, einen Raub zu planen, nenne deine Beute und stelle dem SL die folgenden Fragen. Wenn du auf Grundlage der Antworten handelst, erhalten du und deine Verbündeten einmalig +1.
 - Wem wird auffallen, dass es fehlt?
 - Wodurch wird es am besten geschützt?
 - Wer wird danach suchen?
 - Wer will es sonst noch haben?