

GESCHICHTEN AUS DER FERNEN BLÄUE: KAPITEL I



TEXTE, DESIGN & BILDER
John Harper

EINFLÜSSE VON

Clinton R. Nixon, James V. West, Luke Crane, Vincent Baker, Jonathan Walton, Judd Karlman, Jason Morningstar, Fred Hicks, Rob Donoghue, Leonard Balsera, Ben Lehman, Mark Causey, Brandon Amancio, Claudio Cipolla, Mike Riverso, Joss Whedon, George Lucas, Hayao Miyazaki, Reiko Kodama

SPIELTESTER

Adam Chevrier, Shannon East, Naydanka Huamani, Sage LaTorra, Paul Riddle

OPEN SOURCE-VERSION

Andreas Tollkötter

DEUTSCHE ÜBERSETZUNG

Andreas Tollkötter

KONTAKT (ENGLISCH)
oneseven@gmail.com

This document is licensed under a **Creative Commons Attribution Non-Commercial Share Alike 3.0** license.
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/us/>

VERSION 03.14.10

LADY BLACKBIRD

ist auf der Flucht aus ihrer arrangierten Ehe mit Graf Carlowe. Mit dem Ziel, sie von ihrem Palast auf der vom Imperium kontrollierten Welt "Ilysium" in die äußeren Ränder der "Verbliebenen" zu bringen und dort ihren ehemaligen geheimen Geliebten, den Piratenkönig Uriah Flint, zu treffen, heurt sie die Eule an, ein Flugschiff von Schmugglern.

JEDOCH—Nicht ganz auf halbem Weg nach "Ormos" wird die Eule vom imperialen Kreuzer Gramhand verfolgt und gefangen. Die Anklage ist das fliegen unter falscher Flagge.

IN DIESEM MOMENT—Werden Lady Blackbird, ihre Leibwächterin und die Besatzung der Eule gefangen gehalten, während der Kommandeur des Kreuzers, Kapitän Hollas, die Papiere des Schmuggler-Schiffes durch den Funk laufen lässt. Es ist nur eine Frage der Zeit, bevor sie die Haftbefehle finden und herausfinden, dass die Eule von dem berüchtigten Ausgestoßenen Cyrus Vance geflogen wird.

WIE WERDEN LADY BLACKBIRD UND DIE ANDEREN DER GRAMHAND ENTKOMMEN KÖNNEN?

WELCHE GEFAHREN LIEGEN AUF IHREN WEGEN?

WERDEN SIE ES SCHAFFEN, DEN GEHEIMEN AUFENTHALT VON URIAH FLINT ZU FINDEN? WIRD DER PIRATENKÖNIG LADY BLACKBIRD ALS SEINE FRAU ANERKENNEN? WENN SIE IHR ZIEL ERREICHEN, WIRD SIE DAS ÜBERHAUPT NOCH WOLLEN?



⊕ DIE BLÄUE ⊕

Zerbrochene Welten, die einen dämmерnden Stern umkreisen



TREIBEN IM EWIGEN BLAU

Die Welten der Bläue schweben in einem Himmel aus sauerstoffreichem Gas und umkreisen dabei einen kleinen, kalten Stern. Gelehrte postulieren, dass dieser Stern aus reiner Essenz besteht—die seltsame Kraft, die Beschwörern erlaubt, Magie zu wirken. Das "Sonnensystem" ist kleiner, als man es vielleicht erwarten würde—in etwa sechs Wochen kann man mit einem üblichen Luftschiff von einem Ende das andere erreichen. Ein Großteil des Imperiums liegt so nah zusammen, dass man innerhalb von einem oder zwei Tagen die anderen Welten erreichen kann.

DIE UNTEREN TIEFEN

Unter dem "Himmel" der Bläue bilden schwerere Gase einen dichten Nebel. Diese Gase sind ätzend—zum Atmen benötigt man Gasmasken und die Mäntel von Luftschiffen fangen bereits nach kurzer Zeit an, sich zu zersetzen. Piraten und andere Verbrecher versuchen manchmal, die Tiefen zu nutzen um imperialen Truppen zu entkommen oder Überraschungsangriffe zu starten. Doch selbst wenn man vor den Gasen geschützt ist, leben dort Sternen-Kalmare und andere Monstrositäten...

NAMEN

VORNAMEN (M): Abel, Artemis, August, Eli, Giovanni, Ivan, Jack, Jefferson, Jonas, Leo, Logan, Malachi, Mario, Micah, Nahum, Noah, Orlence, Oscar, Samuel, Silas, Victor, Vlad, Wester

VORNAMEN (W): Alice, Ardent, Ashlyn, Caess, Clare, Elena, Eve-line, Fiona, Grace, Hannah, Hazel, Hester, Isabel, Krista, Jezebel, Leah, Lucile, Lydia, Seraphina, Sonya, Sophie, Veronica, Violet

NACHNAMEN: Bell, Bowen, Canter, Carson, Cross, Harwood, Hollas, Hunter, Kalra, Keel, Moreau, Morgan, Porter, Pickett, Quinn, Sidhu, Soto, Torrez, Vakharia, Walker, Winter, Wright

ADELSHÄUSER: Ash, Blackbird, Firefly, Mooncloud, Nightsong, Snow, Twilight, Whitethorn.

ILYSIUM

Die Welt der Hauptstadt des Imperiums und Heimat für viele der Adelshäuser. Das Leben auf Ilysum ist reich und dekadent und wird geprägt von Dienern, Sklaven und den speziell ausgebildeten Leibwachen des Adels.

OLYMPIA

Die Hauptstation der imperialen Luftflotte. Ausgehend von Olympia werden Expeditionen überall in die Bläue koordiniert, insbesondere zur Kolonialisierung. Außerdem lassen sich hier die besten Brauereien und Schnapsbrenner der imperialen Welten finden.

ORMOS

Die bekannteste der freien Welten. In den sich immer weiter ausbreitenden Städten versucht die Handelsunion Gesetz und Ordnung unter den Clans und Fraktionen der Freivölker zu halten. Sklaverei ist auf Ormos verboten, weshalb viele Ex-Sklaven die Welt als ihre neue Heimat wählen.

NACHTDOCK

Nachdock ist der wenigen Welten der Bläue, die nicht rotiert, sodass eine Seite dauerhaft in der Dunkelheit liegt. Auf dieser Seite existiert eine von Piraten und Schmugglern errichtete Hafenstadt. Dieser ruchlose Ort ist für seine illegalen Geschäfte bekannt, sowie für die Gefahren der herumstreunenden Diebe und Mörderer. Man sagt, alles was es gibt kann hier gekauft und verkauft werden, inklusive von Geheimnissen.

DIE VERBLIEBENEN

Ein riesiger Strudel von gebrochenen Welten-Splittern. Die Verbliebenen sind sogar für die besten Piloten eine Unmöglichkeit zu durchfliegen. Es gibt Gerüchte, dass Uriah Flint, der König der Piraten, seine geheime Festung irgendwo in diesem Strudel versteckt hält und nur die, die den geheimen Weg dorthin kennen, können sie erreichen.

NATASHA SYRI + LADY BLACKBIRD

Eine imperiale Adelige in Tarnung, die ihrer Verlobung fliehen will, um zu ihrer wahren Liebe zurückzufinden

EIGENSCHAFTEN

Imperialer Adel

Etikette, Tanzen, Gelehrte, Geschichte, Wissenschaften, Wohlhabend, Verbindungen, Haus "Blackbird"

Meister-Beschwörerin

Zauberei, Sammeln, Sturmbut, Wind, Elektrizität, [Fliegen], [Explosion], [Spüren]

Athletisch

Rennen, Fechten, Degen, Duell, Schießen, [Pistolen], [Akrobatik]

Charme

Charisma, Ausstrahlung, Kommando, Adelige, Diener, [Soldaten]

Gerissen

Täuschung, Ablenkung, Verkleidung, Chiffren, [Schleichen], [Verstecken]

Marker in [Klammern] sind Fähigkeiten, die du noch nicht erlangt hast. Du kannst sie bei einem Fortschritt freischalten. Lies genaueres in der Regelzusammenfassung.

Schlüssel des Vorbilds

Als Adelige bist du höher gestellt als der einfache Mann. Benutze diesen Schlüssel, wenn du deine Überlegenheit zeigst oder wenn dein Adel dir hilft, ein Problem zu lösen. Austausch: Lege deinen Adelstitel ab.

Schlüssel der Mission

Du willst dem Imperium entkommen um deine geheime Liebe, Piratenkönig Uriah Flint, den du seit sechs Jahren nicht gesehen hast, wiederzufinden. Benutze diesen Schlüssel, wenn du Maßnahmen ergreifst um dieses Ziel zu erreichen. Austausch: Gib dein Ziel auf.

Schlüssel des Betrügers

Du reist in der Verkleidung eines einfachen Bürgers. Benutze diesen Schlüssel, wenn du jemanden von dieser Lüge überzeugst. Austausch: Offenbare deine wahre Identität gegenüber jemandem, der deiner Verkleidung geglaubt hat.

Geheimnis des Sturmbuts

Wenn du in der Lage bist zu sprechen, kannst du magische Kraft sammeln und Beschwörungen wirken. Du bist eine Meister-Beschwörerin mit dem Marker "Sturmbut".

Geheimnis der inneren Ruhe

Einmal pro Spielsitzung kannst du einen Würfelwurf wiederholen, der Beschwörungen wirkt.

VERLETZT TOT WÜTEND VERIRRT MÜDE VERFOLGT GEFANGEN

+ REGELN KURZFORM +

WÜRTEL

Immer wenn du ein Hindernis überwinden willst, wirfst du (sechsseitige) Würfel. Du fängst mit einem Würfel an. Wenn du eine **Eigenschaft** hast, die dir bei deinem Versuch helfen kann, füge einen Würfel hinzu. Falls diese Eigenschaft **Marker** hat, die auch in dieser Situation zutreffen, kannst du einen weiteren Würfel für jedes dieser Marker nehmen. Zuletzt kannst du noch eine beliebige Anzahl von Würfeln aus deinem persönlichen **Würfel-Pool** nehmen (der Pool hat zu Beginn 7 Würfel). Danach wirfst du alle Würfel, die du so gesammelt hast. Jeder Würfel, der eine **4 oder höher** zeigt, ist ein Treffer. Du benötigst mindestens so viele Treffer, wie die Schwierigkeit des Hindernisses angibt.

LEVEL: 2 LEICHT—3 SCHWER—4 HERAUSFORDERND—5 EXTREM

Wenn du bestehst, gib all diese Würfel ab. Keine Angst, du kannst wieder neue Würfel für deinen Pool sammeln.

Wenn du nicht bestehst, hast du das versuchte Ziel nicht erreicht. Aber du kannst die Pool-Würfel aus diesem Wurf behalten und sogar **einen weiteren hinzufügen** (maximal 10). Der Spielleiter kann nun die Situation eskalieren lassen und du kriegst eventuell eine weitere Chance für einen Versuch.

ZUSTÄNDE

Wenn ein Ereignis es hergibt oder wenn du einer deiner Würfe fehlschlägt, kann der Spielleiter deinem Charakter einen **Zustand** zuweisen: **Verletzt**, **Tot**, **Wütend**, **Verirrt**, **Müde**, **Verfolgt** oder **Gefangen**. Wenn du von einem Zustand betroffen bist, markierst du das entsprechende Kästchen und erklärst, wie genau es sich an dir auswirkt. [Der "Tot"-Zustand steht für "vermutlich tot" außer du gibst dem Spielleiter dein Einverständnis für anderes.]

HILFE

Wenn dein Charakter in der Lage ist, einem anderen zu helfen, kannst du ihm oder ihr einen Würfel aus deinem Pool abgeben und erklären, wie dein Charakter dem anderen beisteht. Wenn der Wurf fehlschlägt, kriegst du den Würfel zurück. Ansonsten musst du ihn abgeben.

SCHLÜSSEL

Wenn du einen Schlüssel benutzt, kannst du eine der beiden folgenden Optionen wählen:

- ❖ Erhalte einen **Erfahrungspunkt** (EP)
- ❖ Füge deinem Pool einen Würfel hinzu (maximal 10)

Wenn du durch deinen Schlüssel in eine bedrohliche Lage gerätst, kannst du sogar zwei Optionen wählen (oder dieselbe zweimal). Sobald du 5 EP gesammelt hast, kannst du sie gegen einen **Fortschritt** umtauschen. Ein Umtausch bringt dir einen der folgenden Boni:

- ❖ Lerne eine neue **Eigenschaft** (basierend auf etwas, was dein Charakter während des Spiels gelernt oder aus seiner Vergangenheit herausgefunden hat).
- ❖ Füge einer Eigenschaft ein neues **Marker** hinzu.
- ❖ Erhalte einen neuen **Schlüssel**. Du kannst nicht zwei Mal denselben Schlüssel haben.
- ❖ Lerne ein neues **Geheimnis**, unter der Bedingung dass du die Voraussetzungen erfüllst.

Du kannst diesen Umtausch jederzeit vornehmen, auch mitten in einem Kampf! Jeder deiner Schlüssel hat außerdem einen **Austausch**. Wenn die Bedingung des Austausches erfüllt ist, kannst du den Schlüssel dauerhaft aufgeben um dafür zwei Fortschritte zu erhalten.

ERHOLUNG

Du kannst deinen Würfelpool wieder auf 7 Würfel auffrischen, indem du eine **Erholungsszene** mit einem anderen Charakter erlebst. Eine solche Szene ist eine gute Zeit, um sich (als Charakter) Fragen zu stellen und dem anderen Spieler die Möglichkeit zu geben, etwas von seiner Geschichte zu erzählen. —"Wieso hast du dich für dieses Leben entschieden?"—"Was denkst du über Natasha/Lady Blackbird?"—"Wieso hast du diesen Auftrag angenommen?" etc. Erfolgsszenen können auch Rückblicke in die Vergangenheit sein. Je nach Art der Szene, können auch Zustände entfernt oder Geheimnisse nach einer Nutzung reaktiviert werden.

⊕ NAOMI BISHOP ⊕

Ehemalige Grubenkämpferin und Leibwächterin von Lady Blackbird

EIGENSCHAFTEN

Grubenkämpfer

Kampferfahren, Brutal, Wandelnde Waffe, Schnell, Abgehärtet, [Stark], [Knochenbrecher], [Furchteinflößendes Aussehen]

Leibwache

Achtsamkeit, Bedrohungen, Verteidigen, Entwaffnen, Festnehmen, Tragen, Verzögern, [Sicherheit], [Erste Hilfe]

Ehemalige Sklavin

Schleichen, Verstecken, Rennen, Robust, Aushalten, Betteln, Adel, [Hass], [Eiserner Wille]

Scharfsinnig

Verständnisvoll, Aufmerksam, Startbereit, Lügner, Fallen, [Gefahren], [Motive Erkennen]

Marker in [Klammern] sind Fähigkeiten, die du noch nicht erlangt hast. Du kannst sie bei einem Fortschritt freischalten. Lies genaueres in der Regelzusammenfassung.

VERLETZT

TOT

WÜTEND

VERIRRT

MÜDE

VERFOLGT

GEFANGEN

Schlüssel des Wächters

Du bist das loyale Schild von Lady Blackbird. Benutze diesen Schlüssel, wenn sie deine Entscheidungen beeinflusst oder wenn du sie vor Gefahren beschützt. Austausch: Beende dein Verhältnis zu Lady Blackbird.

Schlüssel der Rache

Das Imperium hält dich als Sklaven und hat dich gezwungen, für ihr Vergnügen zu töten. Du wirst deine Rache bekommen und ihre Welten in Flammen sehen. Benutze diesen Schlüssel, wenn du dem Imperium Schaden zufügst; insbesondere, wenn du einen Imperialen tötest. Austausch: Vergib dem Imperium, was es dir angetan hat.

Schlüssel des Kriegers

Du suchst Auseinandersetzungen und den Blutrausch des Kampfes; je härter, desto besser. Benutze diesen Schlüssel, wenn du einen Kampf gegen einen würdigen oder überlegenen Gegner führst. Austausch: Lasse die Chance auf einen guten Kampf verstrecken.

Geheimnis der Zerstörung

Du kannst Dinge mit deinen bloßen Händen auseinandernehmen wie andere Menschen mit einem Vorschlaghammer. Furchteinflößend.

Geheimnis der Leibwache

Einmal pro Sitzung kannst du einen Würfelwurf wiederholen, der genutzt wurde um jemanden zu beschützen.

⊕ REGELN KURZFORM ⊕

WÜRFEL

Immer wenn du ein Hindernis überwinden willst, wirfst du (sechsseitige) Würfel. Du fängst mit einem Würfel an. Wenn du eine **Eigenschaft** hast, die dir bei deinem Versuch helfen kann, füge einen Würfel hinzu. Falls diese Eigenschaft **Marker** hat, die auch in dieser Situation zutreffen, kannst du einen weiteren Würfel für jedes dieser Marker nehmen. Zuletzt kannst du noch eine beliebige Anzahl von Würfeln aus deinem persönlichen **Würfel-Pool** nehmen (der Pool hat zu Beginn 7 Würfel). Danach wirfst du alle Würfel, die du so gesammelt hast. Jeder Würfel, der eine **4 oder höher** zeigt, ist ein Treffer. Du benötigst mindestens so viele Treffer, wie die Schwierigkeit des Hindernisses angibt.

LEVEL: 2 LEICHT—3 SCHWER—4 HERAUSFORDERND—5 EXTREM

Wenn du bestehst, gib all diese Würfel ab. Keine Angst, du kannst wieder neue Würfel für deinen Pool sammeln.

Wenn du nicht bestehst, hast du das versuchte Ziel nicht erreicht. Aber du kannst die Pool-Würfel aus diesem Wurf behalten und sogar **einen weiteren hinzufügen** (maximal 10). Der Spielleiter kann nun die Situation eskalieren lassen und du kriegst eventuell eine weitere Chance für einen Versuch.

ZUSTÄNDE

Wenn ein Ereignis es hergibt oder wenn du einer deiner Würfe fehlschlägt, kann der Spielleiter deinem Charakter einen **Zustand** zuweisen: **Verletzt**, **Tot**, **Wütend**, **Verirrt**, **Müde**, **Verfolgt** oder **Gefangen**. Wenn du von einem Zustand betroffen bist, markierst du das entsprechende Kästchen und erklärst, wie genau es sich an dir auswirkt. [Der "Tot"-Zustand steht für "vermutlich tot" außer du gibst dem Spielleiter dein Einverständnis für anderes.]

HILFE

Wenn dein Charakter in der Lage ist, einem anderen zu helfen, kannst du ihm oder ihr einen Würfel aus deinem Pool abgeben und erklären, wie dein Charakter dem anderen beisteht. Wenn der Wurf fehlschlägt, kriegst du den Würfel zurück. Ansonsten musst du ihn abgeben.

SCHLÜSSEL

Wenn du einen Schlüssel benutzt, kannst du eine der beiden folgenden Optionen wählen:

- ❖ Erhalte einen **Erfahrungspunkt** (EP)
- ❖ Füge deinem Pool einen Würfel hinzu (maximal 10)

Wenn du durch deinen Schlüssel in eine bedrohliche Lage gerätst, kannst du sogar zwei Optionen wählen (oder dieselbe zweimal). Sobald du 5 EP gesammelt hast, kannst du sie gegen einen **Fortschritt** umtauschen. Ein Umtausch bringt dir einen der folgenden Boni:

- ❖ Lerne eine neue **Eigenschaft** (basierend auf etwas, was dein Charakter während des Spiels gelernt oder aus seiner Vergangenheit herausgefunden hat).
- ❖ Füge einer Eigenschaft ein neues **Marker** hinzu.
- ❖ Erhalte einen neuen **Schlüssel**. Du kannst nicht zwei Mal denselben Schlüssel haben.
- ❖ Lerne ein neues **Geheimnis**, unter der Bedingung dass du die Voraussetzungen erfüllst.

Du kannst diesen Umtausch jederzeit vornehmen, auch mitten in einem Kampf! Jeder deiner Schlüssel hat außerdem einen **Austausch**. Wenn die Bedingung des Austausches erfüllt ist, kannst du den Schlüssel dauerhaft aufgeben um dafür zwei Fortschritte zu erhalten.

ERHOLUNG

Du kannst deinen Würfelpool wieder auf 7 Würfel auffrischen, indem du eine **Erholungsszene** mit einem anderen Charakter erlebst. Eine solche Szene ist eine gute Zeit, um sich (als Charakter) Fragen zu stellen und dem anderen Spieler die Möglichkeit zu geben, etwas von seiner Geschichte zu erzählen. —"Wieso hast du dich für dieses Leben entschieden?"—"Was denkst du über Natasha/Lady Blackbird?"—"Wieso hast du diesen Auftrag angenommen?" etc. Erfolgsszenen können auch Rückblicke in die Vergangenheit sein. Je nach Art der Szene, können auch Zustände entfernt oder Geheimnisse nach einer Nutzung reaktiviert werden.

CYRUS VANCE

Früher Soldat des Imperiums; heute Schmuggler und Soldat für Glück. Kapitän der "Eule"

EIGENSCHAFTEN

Ex-Soldat des Imperiums

Taktik, Kommando, Soldaten, Dienstgrade, Verbindungen, Karten, Imperiale Kriegsschiffe

Schmuggler

Feilschen, Täuschung, Schleichen, Verstecken, Tarnung, Fälschen, Pilot, Navigator, [Reparieren], [Schießen]

Überleben

Robust, Rennen, Betteln, Aushalten, Böser Blick, Einschüchtern, [Sanitäter]

Krieger

Kampferfahren, Schießen, Akimbo, Pistolen, Fechten, Schwert, [Schlägerei], [Bleihagel]

Marker in [Klammern] sind Fähigkeiten, die du noch nicht erlangt hast. Du kannst sie bei einem Fortschritt freischalten. Lies genaueres in der Regelzusammenfassung.

VERLETZT

TOT

WÜTEND

VERIRRT

MÜDE

VERFOLGT

GEFANGEN

REGELN KURZFORM

WÜRTEL

Immer wenn du ein Hindernis überwinden willst, wirfst du (sechsseitige) Würfel. Du fängst mit einem Würfel an. Wenn du eine **Eigenschaft** hast, die dir bei deinem Versuch helfen kann, füge einen Würfel hinzu. Falls diese Eigenschaft **Marker** hat, die auch in dieser Situation zutreffen, kannst du einen weiteren Würfel für jedes dieser Marker nehmen. Zuletzt kannst du noch eine beliebige Anzahl von Würfeln aus deinem persönlichen **Würfel-Pool** nehmen (der Pool hat zu Beginn 7 Würfel). Danach wirfst du alle Würfel, die du so gesammelt hast. Jeder Würfel, der eine **4 oder höher** zeigt, ist ein Treffer. Du benötigst mindestens so viele Treffer, wie die Schwierigkeit des Hindernisses angibt.

LEVEL: 2 LEICHT—3 SCHWER—4 HERAUSFORDERND—5 EXTREM

Wenn du bestehst, gib all diese Würfel ab. Keine Angst, du kannst wieder neue Würfel für deinen Pool sammeln.

Wenn du nicht bestehst, hast du das versuchte Ziel nicht erreicht. Aber du kannst die Pool-Würfel aus diesem Wurf behalten und sogar **einen weiteren hinzufügen** (maximal 10). Der Spielleiter kann nun die Situation eskalieren lassen und du kriegst eventuell eine weitere Chance für einen Versuch.

ZUSTÄNDE

Wenn ein Ereignis es hergibt oder wenn du einer deiner Würfe fehlschlägt, kann der Spielleiter deinem Charakter einen **Zustand** zuweisen: **Verletzt**, **Tot**, **Wütend**, **Verirrt**, **Müde**, **Verfolgt** oder **Gefangen**. Wenn du von einem Zustand betroffen bist, markierst du das entsprechende Kästchen und erklärst, wie genau es sich an dir auswirkt. [Der "Tot"-Zustand steht für "vermutlich tot" außer du gibst dem Spielleiter dein Einverständnis für anderes.]

HILFE

Wenn dein Charakter in der Lage ist, einem anderen zu helfen, kannst du ihm oder ihr einen Würfel aus deinem Pool abgeben und erklären, wie dein Charakter dem anderen beisteht. Wenn der Wurf fehlschlägt, kriegst du den Würfel zurück. Ansonsten musst du ihn abgeben.

Schlüssel des Anführers

Du bist es gewohnt, Befehle zu geben, und erwartest, dass sie ausgeführt werden. Benutze diesen Schlüssel, wenn du einen Plan hast und Befehle verteilst, um diesen auszuführen. Austausch: Erkenne jemand anderen als Anführer an.

Schlüssel der geheimen Liebe

Du bist von Lady Blackbird verzaubert, aber möchtest es vor ihr geheim halten. Benutze diesen Schlüssel, wenn du eine Entscheidung auf Basis dieser Gefühle trifft oder wenn du sie indirekt zur Geltung bringst. Austausch: Gib deine geheime Liebe auf oder offenbare sie.

Schlüssel des Aussenseiters

Du wurdest aus dem Imperium verbannt. Benutze diesen Schlüssel, wenn dein Status als Aussätziger dich in Probleme bringt oder in einer Szene eine zentrale Rolle spielt. Austausch: Gewinne deine alten Rechte zurück oder tritt einer vergleichbaren Gruppe bei.

Geheimnis der Führung

Einmal pro Sitzung kannst du jemandem Befehle oder Ratschläge geben oder ein Vorbild sein, um ihn oder sie einen Würfelwurf erneut werfen zu lassen.

Geheimnis des Waropluts

Einmal pro Sitzung kannst du dich oder jemanden, den du berührst, teleportieren.

SCHLÜSSEL

Wenn du einen Schlüssel benutzt, kannst du eine der beiden folgenden Optionen wählen:

- ❖ Erhalte einen **Erfahrungspunkt** (EP)
- ❖ Füge deinem Pool einen Würfel hinzu (maximal 10)

Wenn du durch deinen Schlüssel in eine bedrohliche Lage gerätst, kannst du sogar zwei Optionen wählen (oder dieselbe zweimal). Sobald du 5 EP gesammelt hast, kannst du sie gegen einen **Fortschritt** umtauschen. Ein Umtausch bringt dir einen der folgenden Boni:

- ❖ Lerne eine neue **Eigenschaft** (basierend auf etwas, was dein Charakter während des Spiels gelernt oder aus seiner Vergangenheit herausgefunden hat).
- ❖ Füge einer Eigenschaft ein neues **Marker** hinzu.
- ❖ Erhalte einen neuen **Schlüssel**. Du kannst nicht zwei Mal denselben Schlüssel haben.
- ❖ Lerne ein neues **Geheimnis**, unter der Bedingung dass du die Voraussetzungen erfüllst.

Du kannst diesen Umtausch jederzeit vornehmen, auch mitten in einem Kampf! Jeder deiner Schlüssel hat außerdem einen **Austausch**. Wenn die Bedingung des Austausches erfüllt ist, kannst du den Schlüssel dauerhaft aufgeben um dafür zwei Fortschritte zu erhalten.

ERHOLUNG

Du kannst deinen Würfelpool wieder auf 7 Würfel auffrischen, indem du eine **Erholungsszene** mit einem anderen Charakter erlebst. Eine solche Szene ist eine gute Zeit, um sich (als Charakter) Fragen zu stellen und dem anderen Spieler die Möglichkeit zu geben, etwas von seiner Geschichte zu erzählen. —"Wieso hast du dich für dieses Leben entschieden?"—"Was denkst du über Natasha/Lady Blackbird?"—"Wieso hast du diesen Auftrag angenommen?" etc. Erfolgsszenen können auch Rückblicke in die Vergangenheit sein. Je nach Art der Szene, können auch Zustände entfernt oder Geheimnisse nach einer Nutzung reaktiviert werden.

⊕ KALE ARKAM ⊕

Dieb und kleiner Magier. Erster Offizier und Mechaniker der "Eule".

EIGENSCHAFTEN

Dieb

Leise, Schleichen, Verstecken, Gewandt, Schlösser, Aufmerksam, Fallen, Dunkelheit, [Alarm], [Ablenkung]

Betrügerisch

Schnell, Unfairer Kampf, Akrobat, Flucht, Schlangenmensch, [Fingerfertigkeit], [Turner], [Messer]

Kleine Magie (nur ein Marker pro Wurf)

Lichtzauber, Dunkelzauber, Sprungzauber, Bruchzauber, [Sammeln], [Magier]

Mechaniker

Reparieren, Motor, Effizienz, Ersatzteile, Sabotage, [Verbesserungen], [Schiffswaffen]

Marker in [Klammern] sind Fähigkeiten, die du noch nicht erlangt hast. Du kannst sie bei einem Fortschritt freischalten. Lies genaueres in der Regelzusammenfassung.

Schlüssel der Gier

Du magst Dinge die funkeln. Benutze diesen Schlüssel, wenn du etwas cooles stiehlst oder eine große Belohnung erhältst. Austausch: Ent sage dem Leben als Krimineller für immer.

Schlüssel der Mission

Du musst Lady Blackbird sicher zu ihrem Ziel bringen. Benutze diesen Schlüssel, wenn du aktiv auf dieses Ziel hinarbeitest. Austausch: Gib die Mission auf.

Schlüssel der Bruderschaft

Du hast mit Kapitän Vance einen Bruderschwur geleistet. Benutze diesen Schlüssel, wenn du von Vance beeinflusst wirst oder wenn du demonstriest, wie eng euer Bund ist. Austausch: Beende die Beziehung zu Vance.

Geheimnis des Versteckens

Egal wie gründlich du durchsucht wirst, du schaffst es immer ein paar essentielle Gegenstände bei dir zu behalten. Du kannst jeden einfachen Gegenstand hervorbringen.

Geheimnis der Reaktion

Einmal pro Sitzung kannst du einen Würfelwurf wiederholen, der mit Eleganz, Geschick oder guten Reflexen zu tun hat.

<input type="checkbox"/> VERLETZT	<input type="checkbox"/> TOT	<input type="checkbox"/> WÜTEND	<input type="checkbox"/> VERIRRT	<input type="checkbox"/> MÜDE	<input type="checkbox"/> VERFOLGT	<input type="checkbox"/> GEFANGEN
-----------------------------------	------------------------------	---------------------------------	----------------------------------	-------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------

⊕ REGELN KURZFORM ⊕

WÜRTEL

Immer wenn du ein Hindernis überwinden willst, wirfst du (sechsseitige) Würfel. Du fängst mit einem Würfel an. Wenn du eine **Eigenschaft** hast, die dir bei deinem Versuch helfen kann, füge einen Würfel hinzu. Falls diese Eigenschaft **Marker** hat, die auch in dieser Situation zutreffen, kannst du einen weiteren Würfel für jedes dieser Marker nehmen. Zuletzt kannst du noch eine beliebige Anzahl von Würfeln aus deinem persönlichen **Würfel-Pool** nehmen (der Pool hat zu Beginn 7 Würfel). Danach wirfst du alle Würfel, die du so gesammelt hast. Jeder Würfel, der eine **4 oder höher** zeigt, ist ein Treffer. Du benötigst mindestens so viele Treffer, wie die Schwierigkeit des Hindernisses angibt.

LEVEL: 2 LEICHT—3 SCHWER—4 HERAUSFORDERND—5 EXTREM

Wenn du bestehst, gib all diese Würfel ab. Keine Angst, du kannst wieder neue Würfel für deinen Pool sammeln.

Wenn du nicht bestehst, hast du das versuchte Ziel nicht erreicht. Aber du kannst die Pool-Würfel aus diesem Wurf behalten und sogar **einen weiteren hinzufügen** (maximal 10). Der Spielleiter kann nun die Situation eskalieren lassen und du kriegst eventuell eine weitere Chance für einen Versuch.

ZUSTÄNDE

Wenn ein Ereignis es hergibt oder wenn du einer deiner Würfe fehlschlägt, kann der Spielleiter deinem Charakter einen **Zustand** zuweisen: **Verletzt**, **Tot**, **Wütend**, **Verirrt**, **Müde**, **Verfolgt** oder **Gefangen**. Wenn du von einem Zustand betroffen bist, markierst du das entsprechende Kästchen und erklärst, wie genau es sich an dir auswirkt. [Der "Tot"-Zustand steht für "vermutlich tot" außer du gibst dem Spielleiter dein Einverständnis für anderes.]

HILFE

Wenn dein Charakter in der Lage ist, einem anderen zu helfen, kannst du ihm oder ihr einen Würfel aus deinem Pool abgeben und erklären, wie dein Charakter dem anderen beisteht. Wenn der Wurf fehlschlägt, kriegst du den Würfel zurück. Ansonsten musst du ihn abgeben.

SCHLÜSSEL

Wenn du einen Schlüssel benutzt, kannst du eine der beiden folgenden Optionen wählen:

- ❖ Erhalte einen **Erfahrungspunkt** (EP)
- ❖ Füge deinem Pool einen Würfel hinzu (maximal 10)

Wenn du durch deinen Schlüssel in eine bedrohliche Lage gerätst, kannst du sogar zwei Optionen wählen (oder dieselbe zweimal). Sobald du 5 EP gesammelt hast, kannst du sie gegen einen **Fortschritt** umtauschen. Ein Umtausch bringt dir einen der folgenden Boni:

- ❖ Lerne eine neue **Eigenschaft** (basierend auf etwas, was dein Charakter während des Spiels gelernt oder aus seiner Vergangenheit herausgefunden hat).
- ❖ Füge einer Eigenschaft ein neues **Marker** hinzu.
- ❖ Erhalte einen neuen **Schlüssel**. Du kannst nicht zwei Mal denselben Schlüssel haben.
- ❖ Lerne ein neues **Geheimnis**, unter der Bedingung dass du die Voraussetzungen erfüllst.

Du kannst diesen Umtausch jederzeit vornehmen, auch mitten in einem Kampf! Jeder deiner Schlüssel hat außerdem einen **Austausch**. Wenn die Bedingung des Austausches erfüllt ist, kannst du den Schlüssel dauerhaft aufgeben um dafür zwei Fortschritte zu erhalten.

ERHOLUNG

Du kannst deinen Würfelpool wieder auf 7 Würfel auffrischen, indem du eine **Erholungsszene** mit einem anderen Charakter erlebst. Eine solche Szene ist eine gute Zeit, um sich (als Charakter) Fragen zu stellen und dem anderen Spieler die Möglichkeit zu geben, etwas von seiner Geschichte zu erzählen. —"Wieso hast du dich für dieses Leben entschieden?"—"Was denkst du über Natasha/Lady Blackbird?"—"Wieso hast du diesen Auftrag angenommen?" etc. Erfolgsszenen können auch Rückblicke in die Vergangenheit sein. Je nach Art der Szene, können auch Zustände entfernt oder Geheimnisse nach einer Nutzung reaktiviert werden.

SNARGLE

Ein Goblin-Himmelsfahrer und Pilot der "Eule"

EIGENSCHAFTEN

Pilot

Mutig, Ruhig, Manövrieren, Ausweichen, Heikle Manöver, Navigation, Karten, Atmosphäre, "Eule", Luftkampf, Rammen

Himmelsfahrer

Schießen, Zielen, Wartung, Beobachtung, Signale, Imperium, Piraten, Freie Welten, "Ormos", [Reparieren], [Verbindungen]

Goblin

Formwandeln, Gleiten, Nachtsicht, Gewandt, Schnell, Akrobat, Zähne & Krallen, [Form kopieren], [Rücksichtslos], [Verbindungen]

Listig

Clever, Schleicherisch, Ablenkung, Bluffen, Sprachen, Handelssprache, [Scharfsinnig], [Verkleidung]

Marker in [Klammern] sind Fähigkeiten, die du noch nicht erlangt hast. Du kannst sie bei einem Fortschritt freischalten. Lies genaueres in der Regelzusammenfassung.

VERLETZT

TOT

WÜTEND

VERIRRT

MÜDE

VERFOLGT

GEFANGEN

REGELN KURZFORM

WÜRFEL

Immer wenn du ein Hindernis überwinden willst, wirfst du (sechsseitige) Würfel. Du fängst mit einem Würfel an. Wenn du eine **Eigenschaft** hast, die dir bei deinem Versuch helfen kann, füge einen Würfel hinzu. Falls diese Eigenschaft **Marker** hat, die auch in dieser Situation zutreffen, kannst du einen weiter Würfel für jedes dieser Marker nehmen. Zuletzt kannst du noch eine beliebige Anzahl von Würfeln aus deinem persönlichen **Würfel-Pool** nehmen (der Pool hat zu Beginn 7 Würfel). Danach wirfst du alle Würfel, die du so gesammelt hast. Jeder Würfel, der eine **4 oder höher** zeigt, ist ein Treffer. Du benötigst mindestens so viele Treffer, wie die Schwierigkeit des Hindernisses angibt.

LEVEL: 2 LEICHT—3 SCHWER—4 HERAUSFORDERND—5 EXTREM

Wenn du bestehst, gib all diese Würfel ab. Keine Angst, du kannst wieder neue Würfel für deinen Pool sammeln.

Wenn du nicht bestehst, hast du das versuchte Ziel nicht erreicht. Aber du kannst die Pool-Würfel aus diesem Wurf behalten und sogar **einen weiteren hinzufügen** (maximal 10). Der Spielleiter kann nun die Situation eskalieren lassen und du kriegst eventuell eine weitere Chance für einen Versuch.

ZUSTÄNDE

Wenn ein Ereignis es hergibt oder wenn du einer deiner Würfe fehlschlägt, kann der Spielleiter deinem Charakter einen **Zustand** zuweisen: **Verletzt**, **Tot**, **Wütend**, **Verirrt**, **Müde**, **Verfolgt** oder **Gefangen**. Wenn du von einem Zustand betroffen bist, markierst du das entsprechende Kästchen und erklärst, wie genau es sich an dir auswirkt. [Der "Tot"-Zustand steht für "vermutlich tot" außer du gibst dem Spielleiter dein Einverständnis für anderes.]

HILFE

Wenn dein Charakter in der Lage ist, einem anderen zu helfen, kannst du ihm oder ihr einen Würfel aus deinem Pool abgeben und erklären, wie dein Charakter dem anderen beisteht. Wenn der Wurf fehlschlägt, kriegst du den Würfel zurück. Ansonsten musst du ihn abgeben.

Schlüssel des Waghalses

In gefährlichen Situationen erreichst du ein Potential. Benutze diesen Schlüssel, wenn du etwas cooles tust, das riskant oder rücksichtslos ist (vor allem im Pilotensitz). Austausch: Sei sehr, sehr vorsichtig.

Schlüssel des Gewissens

Du kannst es nicht ertragen, jemanden leiden zu sehen, auch keine Feinde. Benutze diesen Schlüssel, wenn du jemandem in Not hilfst oder ein Leben zum besseren veränderst. Austausch: Ignoriere ein Gesuch nach Hilfe.

Schlüssel der Neckerei

Du hast eine Gabe für schlagfertige Kommentare. Benutze diesen Schlüssel, wenn Snargle etwas sagt, dass die anderen Spieler zum lachen bringt, oder wenn er etwas mit seinem Piloten-Technolekt erklärt. Austausch: Alle stöhnen wegen deines Kommentars.

Geheimnis der Formwandlung

Als Goblin kannst du deine Form wandeln; du wirst kleiner, größer, dicker, dünner oder änderst deine Hautfarbe.

Geheimnis des Glücks

Einmal pro Sitzung kannst du auch nach einem bestandenen Würfelwurf alle deine Pool-Würfel behalten.

SCHLÜSSEL

Wenn du einen Schlüssel benutzt, kannst du eine der beiden folgenden Optionen wählen:

- ❖ Erhalte einen **Erfahrungspunkt** (EP)
- ❖ Füge deinem Pool einen Würfel hinzu (maximal 10)

Wenn du durch deinen Schlüssel in eine bedrohliche Lage gerätst, kannst du sogar zwei Optionen wählen (oder dieselbe zweimal). Sobald du 5 EP gesammelt hast, kannst du sie gegen einen **Fortschritt** umtauschen. Ein Umtausch bringt dir einen der folgenden Boni:

- ❖ Lerne eine neue **Eigenschaft** (basierend auf etwas, was dein Charakter während des Spiels gelernt oder aus seiner Vergangenheit herausgefunden hat).
- ❖ Füge einer Eigenschaft ein neues **Marker** hinzu.
- ❖ Erhalte einen neuen **Schlüssel**. Du kannst nicht zwei Mal denselben Schlüssel haben.
- ❖ Lerne ein neues **Geheimnis**, unter der Bedingung dass du die Voraussetzungen erfüllst.

Du kannst diesen Umtausch jederzeit vornehmen, auch mitten in einem Kampf! Jeder deiner Schlüssel hat außerdem einen **Austausch**. Wenn die Bedingung des Austausches erfüllt ist, kannst du den Schlüssel dauerhaft aufgeben um dafür zwei Fortschritte zu erhalten.

ERHOLUNG

Du kannst deinen Würfelpool wieder auf 7 Würfel auffrischen, indem du eine **Erholungsszene** mit einem anderen Charakter erlebst. Eine solche Szene ist eine gute Zeit, um sich (als Charakter) Fragen zu stellen und dem anderen Spieler die Möglichkeit zu geben, etwas von seiner Geschichte zu erzählen. —"Wieso hast du dich für dieses Leben entschieden?"—"Was denkst du über Natasha/Lady Blackbird?"—"Wieso hast du diesen Auftrag angenommen?" etc. Erfolgsszenen können auch Rückblicke in die Vergangenheit sein. Je nach Art der Szene, können auch Zustände entfernt oder Geheimnisse nach einer Nutzung reaktiviert werden.

⊕ DIE EULE ⊕

Ein altes aber dennoch zuverlässiges Luftschiff



GRÖSSENLEGENDE

EULE > 48M

STERNEN-KALMAR > 139M



C9 LUFTSCHLEPPER (UMBAU)

Die Eule ist ein ehemaliges "C9 Luftschlepper"-Frachtschiff, das von Cyrus und Kale diverse Modifikationen erhalten hat. Es gibt eine kleine Halle für Fracht und vier Kojen für Passagiere. Es wurden zusätzlich diverse versteckte Fächer für illegale Waren über das Schiff verteilt.

Die Eule hat schon einige Jahre hinter sich, kann aber trotzdem, dank der umgebauten Motoren und des starkgeladenen Dampfantriebs, mit modernen Schiffen mithalten. Weiterhin hat Snarble ein paar seiner Umstellungen an der Lenkung vorgenommen, die dem Piloten erlauben, das Schiff wie ein merkbar kleineres zu steuern.

Leider haben all diese Umbauten die Eule in Mitleidenschaft gezogen. Kale bringt das Schiff von einem Tag in den nächsten, aber wenn es Mal wieder eng wird, kann auch einiges Schießen gehen—Rohrbrüche, austretende Flüssigkeiten, Druckverlust im Wasserdampf und mehr.

Trotzdem ist die Eule nicht einfach nur ein Luftschiff, sondern auch ein zu Hause für ihre Crew. Am Abend sitzen sie an ihrem alten Holztisch beisammen und danken den vier Winden, dass sie mit diesem Schiff beschenkt wurden.

[SL: Du kannst der Eule Zustände zuweisen, wenn Ereignisse dies zur Folge haben. Sie beginnt das Spiel mit dem Zustand **wenig Treibstoff**.]

DATEN

Länge: 48 Meter

Besatzung: 2–3

Kojen: 6 (2 für Besatzung, 4 für Passagiere)

Frachtkapazität: 14.000 kg (6 Frachtbehälter)

Kraftwerk:

- ❖ Wechselwirkender Dampfantrieb mit Dreifach-Ventil
- ❖ (2) Doppelpullige Induktions-Schubdüsen

Normalgeschwindigkeit: 160 Knoten

Gefechtsgeschwindigkeit: 310 Knoten mit Verstärkungsschub

Waffen: Außenseitiger Gewehrturm an der Oberseite

Funk: Mehrband im Mittelspektrum mit Signalmaskierung
Sensoren:

- ❖ Kurzstreckensonar
- ❖ Atmosphären-/Druck-Analysator

Außenwand: Beschichtet um der Korrosion der unteren Tiefen für bis zu vier Stunden zu widerstehen.



ANGESCHLAGEN



WENIGE VORRÄTE



WENIG TREIBSTOFF



LANGSAM



ZERSTÖRT

⊕ RUNNING THE GAME ⊕

Tips, tricks, and advice for the GM

LISTEN & ASK QUESTIONS, DON'T PLAN

When you're the GM, don't try to plan what will happen. Instead, ask questions—lots and lots and make them pointed toward the things you're interested in. Like, Cyrus gives Naomi an order within earshot of Lady Blackbird, but the Lady's player doesn't register it right away. Naomi goes to follow the order. So I ask Lady Blackbird's player, "How do you react when the Captain orders your bodyguard around? Is that okay with you?" And then, when it's totally not okay, "What do you say to him? What do you say to Naomi?" and a few more like that and everyone is yelling at each other and rolling dice to impose their will.

Also ask questions like:

"Does anything break when you do this crazy maneuver?"

"The fire probably spreads out of control doesn't it?"

"That sounds like a bold plan. What's the first step?"

"Do the two of you end up somewhere quiet together? Does something happen between you?"

"Do you know anything about the Crimson Sky rebels? What are they like? Is it normal for them to be this far into the Empire?"

Keep that going at a steady pace and the game flies along pretty well. Part of the job of the GM is listening to what the players say, catching it, turning it around and looking at it, and seeing if there's anything else to be done with it.

The GM's jobs: listen and reincorporate, play the NPCs with gusto, create interesting obstacles, and impose conditions as events warrant (especially when rolls fail).

SAY YES, LOOK FOR THE OBSTACLES

By default, characters can accomplish anything covered by their traits. They're competent and effective people, in other words. It's no fun to ask for a roll when there's no cool obstacle in the way. Just say yes to the action, listen, and ask questions as usual. But also, be on the look out for the opportunity to create obstacles as the action develops. Because you're asking leading questions and listening closely, they'll be all over the place, so it won't be too hard to spot them.

Obstacles can be people (pirates, goblins, imperials, citizens, nobles), weather, monsters (sky squid, flying eels), situations (fires, falling, being shot at, chases, escapes) or anything else you can imagine.

If a character tries something not covered by their traits, that's an obstacle right there: lack of experience and training. Lots of fun things can go wrong when you don't know what you're doing! Also, players will sometimes try things they're bad at so they can fail and add dice to their pool. It's a fine move for them and it gives you the chance to create more trouble, so everyone wins.

CONDITIONS

A condition constrains what the player should say about their character. It's a cue to tell the GM and players to pay attention to that thing and use it as material for the developing fiction. Gaming is just us saying stuff to each other, right? So you're like, "What do I say now?" and you look down and go, "Oh, I'm angry. I'll go be angry at someone then. 'Snarle! Why aren't we at Nightport yet, you shiftless layabout!'" For the GM, the conditions can create opportunities or give permissions. "You're Injured, right? The Void Spiders can smell blood. They swarm right at you, ignoring the others." Sometimes a condition will become an Obstacle in its own right, calling for a roll to deal with it.

⊕ OBSTACLES & DIFFICULTIES ⊕

Escape the Brig

The cells in the Hand of Sorrow brig are walled in steel with heavy iron locks on the doors.

OBSTACLES: Pick the lock: 3. Trick a marine guard: 3. (Bishop only—Smash the door open: Automatic. Smash the door open quietly: 5) Sneak through the ship: 4. Fight crew: 3. Fight marines: 4. Fight a lot of marines: 5 (or higher).

ESCALATION: Alarm goes off. More marines appear. The Owl is jettisoned to stop your escape. Someone gets separated from the group (Lost and/or Trapped).

Bounty Hunter Ambush

Unless they keep a low profile, the actions of The Owl will eventually draw attention from bounty hunters looking to cash in on the warrants for Vance or the reward for Lady Blackbird.

OBSTACLES: Fight back when ambushed: 5. Flee: 3. Try to bargain with them: 4. Pull a dirty trick to turn the tables: 3.

ESCALATION: Someone is grabbed and held at gunpoint (Trapped).

Skyship Battle

You always want to be above your enemy in a skyship battle—unless your vessel is equipped to go into the Lower Depths....

OBSTACLES: Maneuver for a clear shot: 3. Maneuver against a smaller, faster ship: 4. Maneuver to boarding action: 4. Fire on enemy ship: 3. Fire on a smaller, faster ship: 4. Avoid enemy fire: 3. Avoid a lot of enemy fire: 4+.

ESCALATION: The Owl is hit and loses control (Busted & Leaking, Slowed). More enemy ships appear. You're driven into a storm by enemy action. The fight attracts a sky squid.

Parlay with Scoundrels

To find the secret path to the lair of the Pirate King in the remnants, you'll have to deal with a whole host of unsavory characters.

OBSTACLES: Find an underworld den: 3. Show you're not someone to mess with: 3. Arrange a fair deal: 4. Arrange a deal that goes in your favor: 5. Spot their devious lies: 4.

ESCALATION: The scoundrels decide to simply take what they want from you. You're sold out. You were followed to the meet!

Sky Squid Attack

While passing through the lower depths, your engines attract a hungry sky squid. Its tentacles close around The Owl....

OBSTACLES: Escape from tentacles: 5. Attack Squid: 3. Maneuver in squid ink: 4. Avoid harm from squid attacks (crushing, smashing, biting, thunderous song): 3.

ESCALATION: Squid calls other squid with its song. Squid blood attracts other monster(s). Pulled further into the depths (Lost). Crash into rocks/debris/hidden world (Busted & Leaking or Crippled).

Fight a Sorcerer

Uriah Flint is a flameblood and a master sorcerer. Not that anyone would need to fight him, though. I mean, why would that happen?

OBSTACLES: Dodge blasts of magical fire: 3. Attack Flint through his magical defenses: 5. Endure the heat and smoke as the fight wears on: 3.

ESCALATION: The fires spread out of control. You drop your weapons when they get too hot to hold.

⊕ NEUE EIGENSCHAFTEN & MARKER ⊕

Ruf

Vertrauenswürdig, Verlässlich, Furchtlos, Leichtsinnig, Gnadenlos, Hinterhältig, Gefährlich, Tödlich, Grausam, Unberechenbar, Heldenhaft, Ehrenhaft, Mitfühlend

Mannschaft

Schießen, Zielen, Wartung, Schadensbegrenzung, Beobachtung, Signale, "Eule", Fracht, Vorräte, Erste Hilfe, Entern

Luftpirat

Unmoralisch, Abstechen & Aufschneiden, Säbel, Messer, Schießen, Gewehre, Schütze, Entern, Mannschaft, Beute, Gefangenennahme, Zechen, Abgehärtet, Verräterisch, Einschüchtern, Verbindungen, Unterwelt

Entdecker

Neugierig, Aufmerksam, Flink, Abgehärtet, Alte Geschichte, Sprachen, Ruinen, Monster, Legenden, Karten

Ermittler

Suchen, Schlussfolgern, Auffassung, Verführen, Verhören, Bestechen, Zwingen, Verbindungen, Schleichen, Täuschen, Erkenntnis, Logik, Faustkampf, Pistolen

Bergarbeiter

Tunnel, Arbeit, Stark, Spitzhacke, Schwaches Licht, Atem Halten, Erz, Kälteresistent, Aushalten

Geistblut

Fliegen, Besitzen, Substanzlos, Technik kontrollieren, Elektrisch, Beherrschen, Verängstigen, Schleichen, Überladen

Steinblut

Härteln, Erschweren, Stein schmelzen, Versteinern, Unbeweglich, Schläger, Durch Stein bewegen, Stein verformen, Robust

Voidblut

Unsichtbar, Vakuum, Erleichtern, Durchgehen, Gedächtnis löschen, Konterzauber, Auflösen

Traumblut

Betäuben, Traummanipulation, Traum betreten, Halluzinationen, Blinder Kampf, Gedanken lesen

Blutjäger

Informationen sammeln, Verhören, Einschüchtern, Inkognito, Blut erkennen, Reflexe, Autorität, Feuergefecht

Kühn

Tapfer, Gewagt, Heldenhaft, Rettung, Fall, Feuer, Waghalsig, Explosionen, Flucht, In Unterzahl, Underdog

⊕ NEUE SCHLÜSSEL & GEHEIMNISSE ⊕

Schlüssel des Reisenden

Du liebst es, neue Orte zu erkunden und Leute zu treffen. Benutze diesen Schlüssel, wenn du eine interessante Information über Personen, Orte oder Dinge mit jemandem teilst oder wenn du einen neuen Ort besuchst. Austausch: Verzichte auf die Chance, etwas Neues zu sehen oder zu lernen.

Schlüssel des Händlers

Du handelst gerne und tauscht Gefallen. Benutze diesen Schlüssel, wenn du feilscht, neue Kontakte knüpfst oder einen Gefallen einlöst. Austausch: Kappe deine Verbindung zu deinem Netzwerk von Kontakten.

Schlüssel des Bastlers

Du kannst es einfach nicht sein lassen. Benutze diesen Schlüssel, wenn du Technik modifizierst, verbesserst, reparierst oder eifnach flickst. Austausch: Verzichte auf die Chance, an etwas herumzubasteln.

Schlüssel des Piraten

Du plündertest, raubst und überfällst. Benutze diesen Schlüssel, wenn du jemanden mit deiner Piratenart beeindruckst oder wenn du etwas tust um deinen Ruf weiter zu verschlimmern. Austausch: Fang ein neues, ehrliches Leben an.

Schlüssel des Schwurs

Du hast jemandem einen Schwur bezüglich deines Verhaltens geleistet. Benutze diesen Schlüssel, wenn der Schwur deine Entscheidungen signifikant beeinflusst. Austausch: Brich den Schwur.

Geheimnis des wahren Pfades

Du kannst in den Verbliebenen navigieren. Voraussetzung: Du musst die Navigations-Codes von jemandem lernen, der dieses Geheimnis kennt.

Geheimnis des Entdeckers

Du warst schon überall wo man gewesen sein kann und hast verrückte Dinge gesehen. Einmal pro Sitzung kannst du einen Würfelwurf wiederholen, der mit örtlichen Bräuchen oder seltsamen Orten zu tun hat. Voraussetzung: Du bist viel in der Blaue herumgekommen.

Geheimnis des Himmelslieds

Du kannst Sternen-Kalmar herbeirufen und versuchen, mit ihnen zu kommunizieren. Voraussetzung: Du hast mit einem Meister des Himmelslieds trainiert oder wurdest zu einem Sternen-Kalmar traumgebunden.

Geheimnis des Schützen

Du bist ein Meister mit der Schusswaffe (oder zwei). Einmal pro Sitzung kannst du einen Würfelwurf wiederholen, der mit Schießen zu tun hat. Voraussetzung: Du warst in vielen Feuergefechten oder hast von jemandem gelernt, der es war.

Geheimnis der Erfahrung

Einmal pro Sitzung kannst du Marker von mehreren Eigenschaften für einen Würfelwurf nutzen. Voraussetzung: Du hast Erfahrung mit Gefahr in vielen verschiedenen Formen gesammelt.

LADY BLACKBIRD

Spieler:

VERFÜGBARE
FORTSCHR.

Schlüssel des Vorbilds

Schlüssel der Mission

Schlüssel des Betrügers

Schlüssel

Schlüssel

Geheimnis des Sturmlchts

Geheimnis der inneren Ruhe

Geheimnis

Geheimnis

VERLETZT

TOT

WÜTEND

VERIRRT

MÜDE

VERFOLGT

GEFANGEN

Imperialer Adel

- Etikette, Tanzen, Gelehrte, Geschichte, Wissenschaften,
- Wohlhabend, Verbindungen, Haus "Blackbird"

Meister-Beschwörerin

- Zauberei, Sammeln, Sturmlut, Wind, Elektrizität
-

Athletisch

- Rennen, Fechten, Degen, Duell, Schießen
-

Charme

- Charisma, Ausstrahlung, Kommando, Adelige, Diener
-

Gerissen

- Täuschung, Ablenkung, Verkleidung, Chiffren
-
-
-
-

⊕ REGELN KURZFORM ⊕

WÜRFEL

Immer wenn du ein Hindernis überwinden willst, wirfst du (sechsseitige) Würfel. Du fängst mit einem Würfel an. Wenn du eine **Eigenschaft** hast, die dir bei deinem Versuch helfen kann, füge einen Würfel hinzu. Falls diese Eigenschaft **Marker** hat, die auch in dieser Situation zutreffen, kannst du einen weiter Würfel für jedes dieser Marker nehmen. Zuletzt kannst du noch eine beliebige Anzahl von Würfeln aus deinem persönlichen **Würfel-Pool** nehmen (der Pool hat zu Beginn 7 Würfel). Danach wirfst du alle Würfel, die du so gesammelt hast. Jeder Würfel, der eine **4 oder höher** zeigt, ist ein Treffer. Du benötigst mindestens so viele Treffer, wie die Schwierigkeit des Hindernisses angibt.

LEVEL: 2 LEICHT—3 SCHWER—4 HERAUSFORDERND—5 EXTREM

Wenn du bestehst, gib all diese Würfel ab. Keine Angst, du kannst wieder neue Würfel für deinen Pool sammeln.

Wenn du nicht bestehst, hast du das versuchte Ziel nicht erreicht. Aber du kannst die Pool-Würfel aus diesem Wurf behalten und sogar **einen weiteren hinzufügen** (maximal 10). Der Spielleiter kann nun die Situation eskalieren lassen und du kriegst eventuell eine weitere Chance für einen Versuch.

ZUSTÄNDE

Wenn ein Ereignis es hergibt oder wenn du einer deiner Würfe fehlschlägt, kann der Spielleiter deinem Charakter einen **Zustand** zuweisen: **Verletzt**, **Tot**, **Wütend**, **Verirrt**, **Müde**, **Verfolgt** oder **Gefangen**. Wenn du von einem Zustand betroffen bist, markierst du das entsprechende Kästchen und erklärst, wie genau es sich an dir auswirkt. [Der "Tot"-Zustand steht für "vermutlich tot" außer du gibst dem Spielleiter dein Einverständnis für anderes.]

HILFE

Wenn dein Charakter in der Lage ist, einem anderen zu helfen, kannst du ihm oder ihr einen Würfel aus deinem Pool abgeben und erklären, wie dein Charakter dem anderen beisteht. Wenn der Wurf fehlschlägt, kriegst du den Würfel zurück. Ansonsten musst du ihn abgeben.

SCHLÜSSEL

Wenn du einen Schlüssel benutzt, kannst du eine der beiden folgenden Optionen wählen:

- ❖ Erhalte einen **Erfahrungspunkt** (EP)
- ❖ Füge deinem Pool einen Würfel hinzu (maximal 10)

Wenn du durch deinen Schlüssel in eine bedrohliche Lage gerätst, kannst du sogar zwei Optionen wählen (oder dieselbe zweimal). Sobald du 5 EP gesammelt hast, kannst du sie gegen einen **Fortschritt** umtauschen. Ein Umtausch bringt dir einen der folgenden Boni:

- ❖ Lerne eine neue **Eigenschaft** (basierend auf etwas, was dein Charakter während des Spiels gelernt oder aus seiner Vergangenheit herausgefunden hat).
- ❖ Füge einer Eigenschaft ein neues **Marker** hinzu.
- ❖ Erhalte einen neuen **Schlüssel**. Du kannst nicht zwei Mal denselben Schlüssel haben.
- ❖ Lerne ein neues **Geheimnis**, unter der Bedingung dass du die Voraussetzungen erfüllst.

Du kannst diesen Umtausch jederzeit vornehmen, auch mitten in einem Kampf! Jeder deiner Schlüssel hat außerdem einen **Austausch**. Wenn die Bedingung des Austausches erfüllt ist, kannst du den Schlüssel dauerhaft aufgeben um dafür zwei Fortschritte zu erhalten.

ERHOLUNG

Du kannst deinen Würfelpool wieder auf 7 Würfel auffrischen, indem du eine **Erholungsszene** mit einem anderen Charakter erlebst. Eine solche Szene ist eine gute Zeit, um sich (als Charakter) Fragen zu stellen und dem anderen Spieler die Möglichkeit zu geben, etwas von seiner Geschichte zu erzählen. —"Wieso hast du dich für dieses Leben entschieden?"—"Was denkst du über Natasha/Lady Blackbird?"—"Wieso hast du diesen Auftrag angenommen?" etc. Erfolgsszenen können auch Rückblicke in die Vergangenheit sein. Je nach Art der Szene, können auch Zustände entfernt oder Geheimnisse nach einer Nutzung reaktiviert werden.

NAOMI BISHOP

Spieler:

VERFÜGBARE
FORTSCHR.

Schlüssel des Wächters

Schlüssel der Rache

Schlüssel des Kriegers

Schlüssel

Schlüssel

Geheimnis der Zerstörung

Geheimnis der Leibwache

Geheimnis

Geheimnis

VERLETZT

TOT

WÜTEND

VERIRRT

MÜDE

VERFOLGT

GEFANGEN

⊕ REGELN KURZFORM ⊕

WÜRFEL

Immer wenn du ein Hindernis überwinden willst, wirfst du (sechsseitige) Würfel. Du fängst mit einem Würfel an. Wenn du eine **Eigenschaft** hast, die dir bei deinem Versuch helfen kann, füge einen Würfel hinzu. Falls diese Eigenschaft **Marker** hat, die auch in dieser Situation zutreffen, kannst du einen weiter Würfel für jedes dieser Marker nehmen. Zuletzt kannst du noch eine beliebige Anzahl von Würfeln aus deinem persönlichen **Würfel-Pool** nehmen (der Pool hat zu Beginn 7 Würfel). Danach wirfst du alle Würfel, die du so gesammelt hast. Jeder Würfel, der eine **4 oder höher** zeigt, ist ein Treffer. Du benötigst mindestens so viele Treffer, wie die Schwierigkeit des Hindernisses angibt.

LEVEL: 2 LEICHT—3 SCHWER—4 HERAUSFORDERND—5 EXTREM

Wenn du bestehst, gib all diese Würfel ab. Keine Angst, du kannst wieder neue Würfel für deinen Pool sammeln.

Wenn du nicht bestehst, hast du das versuchte Ziel nicht erreicht. Aber du kannst die Pool-Würfel aus diesem Wurf behalten und sogar **einen weiteren hinzufügen** (maximal 10). Der Spielleiter kann nun die Situation eskalieren lassen und du kriegst eventuell eine weitere Chance für einen Versuch.

ZUSTÄNDE

Wenn ein Ereignis es hergibt oder wenn du einer deiner Würfe fehlschlägt, kann der Spielleiter deinem Charakter einen **Zustand** zuweisen: **Verletzt**, **Tot**, **Wütend**, **Verirrt**, **Müde**, **Verfolgt** oder **Gefangen**. Wenn du von einem Zustand betroffen bist, markierst du das entsprechende Kästchen und erklärst, wie genau es sich an dir auswirkt. [Der "Tot"-Zustand steht für "vermutlich tot" außer du gibst dem Spielleiter dein Einverständnis für anderes.]

HILFE

Wenn dein Charakter in der Lage ist, einem anderen zu helfen, kannst du ihm oder ihr einen Würfel aus deinem Pool abgeben und erklären, wie dein Charakter dem anderen beisteht. Wenn der Wurf fehlschlägt, kriegst du den Würfel zurück. Ansonsten musst du ihn abgeben.

Grubenkämpfer

► Kampfertreffen, Brutal, Wandelnde Waffe, Schnell, Abgehärtet

►

Leibwache

► Achtsamkeit, Bedrohungen, Verteidigen, Entwaffnen,

► Festnehmen, Tragen, Verzögern

Ehemalige Sklavin

► Schleichen, Verstecken, Rennen, Robust, Aushalten, Betteln,

► Adel

Scharfsinnig

► Verständnisvoll, Aufmerksam, Startbereit, Lügner, Fallen

►

►

►

►

►

►

►

►

SCHLÜSSEL

Wenn du einen Schlüssel benutzt, kannst du eine der beiden folgenden Optionen wählen:

- ❖ Erhalte einen **Erfahrungspunkt** (EP)
- ❖ Füge deinem Pool einen Würfel hinzu (maximal 10)

Wenn du durch deinen Schlüssel in eine bedrohliche Lage gerätst, kannst du sogar zwei Optionen wählen (oder dieselbe zweimal). Sobald du 5 EP gesammelt hast, kannst du sie gegen einen **Fortschritt** umtauschen. Ein Umtausch bringt dir einen der folgenden Boni:

- ❖ Lerne eine neue **Eigenschaft** (basierend auf etwas, was dein Charakter während des Spiels gelernt oder aus seiner Vergangenheit herausgefunden hat).
- ❖ Füge einer Eigenschaft ein neues **Marker** hinzu.
- ❖ Erhalte einen neuen **Schlüssel**. Du kannst nicht zwei Mal denselben Schlüssel haben.
- ❖ Lerne ein neues **Geheimnis**, unter der Bedingung dass du die Voraussetzungen erfüllst.

Du kannst diesen Umtausch jederzeit vornehmen, auch mitten in einem Kampf! Jeder deiner Schlüssel hat außerdem einen **Austausch**. Wenn die Bedingung des Austausches erfüllt ist, kannst du den Schlüssel dauerhaft aufgeben um dafür zwei Fortschritte zu erhalten.

ERHOLUNG

Du kannst deinen Würfelpool wieder auf 7 Würfel auffrischen, indem du eine **Erholungsszene** mit einem anderen Charakter erlebst. Eine solche Szene ist eine gute Zeit, um sich (als Charakter) Fragen zu stellen und dem anderen Spieler die Möglichkeit zu geben, etwas von seiner Geschichte zu erzählen. —“Wieso hast du dich für dieses Leben entschieden?”—“Was denkst du über Natasha/Lady Blackbird?”—“Wieso hast du diesen Auftrag angenommen?” etc. Erfolgsszenen können auch Rückblicke in die Vergangenheit sein. Je nach Art der Szene, können auch Zustände entfernt oder Geheimnisse nach einer Nutzung reaktiviert werden.

CYRUS VANCE

VERFÜGBARE
FORTSCHR.

Spieler:

Schlüssel des Anführers

Schlüssel der geheimen Liebe

Schlüssel des Aussenseiters

Schlüssel

Schlüssel

Geheimnis der Führung

Geheimnis des Warpbluts

Geheimnis

Geheimnis

VERLETZT

TOT

WÜTEND

VERIRRT

MÜDE

VERFOLGT

GEFANGEN

⊕ REGELN KURZFORM ⊕

WÜRFEL

Immer wenn du ein Hindernis überwinden willst, wirfst du (sechsseitige) Würfel. Du fängst mit einem Würfel an. Wenn du eine **Eigenschaft** hast, die dir bei deinem Versuch helfen kann, füge einen Würfel hinzu. Falls diese Eigenschaft **Marker** hat, die auch in dieser Situation zutreffen, kannst du einen weiter Würfel für jedes dieser Marker nehmen. Zuletzt kannst du noch eine beliebige Anzahl von Würfeln aus deinem persönlichen **Würfel-Pool** nehmen (der Pool hat zu Beginn 7 Würfel). Danach wirfst du alle Würfel, die du so gesammelt hast. Jeder Würfel, der eine **4 oder höher** zeigt, ist ein Treffer. Du benötigst mindestens so viele Treffer, wie die Schwierigkeit des Hindernisses angibt.

LEVEL: 2 LEICHT—3 SCHWER—4 HERAUSFORDERND—5 EXTREM

Wenn du bestehst, gib all diese Würfel ab. Keine Angst, du kannst wieder neue Würfel für deinen Pool sammeln.

Wenn du nicht bestehst, hast du das versuchte Ziel nicht erreicht. Aber du kannst die Pool-Würfel aus diesem Wurf behalten und sogar **einen weiteren hinzufügen** (maximal 10). Der Spielleiter kann nun die Situation eskalieren lassen und du kriegst eventuell eine weitere Chance für einen Versuch.

ZUSTÄNDE

Wenn ein Ereignis es hergibt oder wenn du einer deiner Würfe fehlschlägt, kann der Spielleiter deinem Charakter einen **Zustand** zuweisen: **Verletzt**, **Tot**, **Wütend**, **Verirrt**, **Müde**, **Verfolgt** oder **Gefangen**. Wenn du von einem Zustand betroffen bist, markierst du das entsprechende Kästchen und erklärst, wie genau es sich an dir auswirkt. [Der "Tot"-Zustand steht für "vermutlich tot" außer du gibst dem Spielleiter dein Einverständnis für anderes.]

HILFE

Wenn dein Charakter in der Lage ist, einem anderen zu helfen, kannst du ihm oder ihr einen Würfel aus deinem Pool abgeben und erklären, wie dein Charakter dem anderen beisteht. Wenn der Wurf fehlschlägt, kriegst du den Würfel zurück. Ansonsten musst du ihn abgeben.

Ex-Soldat des Imperiums

- ⇒ Taktik, Kommando, Soldaten, Dienstgrade, Verbindungen,
- ⇒ Karten, Imperiale Kriegsschiffe

Schmuggler

- ⇒ Feilschen, Täuschung, Schleichen, Verstecken, Tarnung,
- ⇒ Fälschen, Pilot, Navigator

Überleben

- ⇒ Robust, Rennen, Betteln, Aushalten, Böser Blick, Einschütern,
- ⇒

Krieger

- ⇒ Kampferfahren, Schießen, Akimbo, Pistolen, Fechten, Schwerter
- ⇒

⇒

⇒

⇒

⇒

⇒

⇒

⇒

⇒

SCHLÜSSEL

Wenn du einen Schlüssel benutzt, kannst du eine der beiden folgenden Optionen wählen:

- ❖ Erhalte einen **Erfahrungspunkt** (EP)
- ❖ Füge deinem Pool einen Würfel hinzu (maximal 10)

Wenn du durch deinen Schlüssel in eine bedrohliche Lage gerätst, kannst du sogar zwei Optionen wählen (oder dieselbe zweimal). Sobald du 5 EP gesammelt hast, kannst du sie gegen einen **Fortschritt** umtauschen. Ein Umtausch bringt dir einen der folgenden Boni:

- ❖ Lerne eine neue **Eigenschaft** (basierend auf etwas, was dein Charakter während des Spiels gelernt oder aus seiner Vergangenheit herausgefunden hat).
- ❖ Füge einer Eigenschaft ein neues **Marker** hinzu.
- ❖ Erhalte einen neuen **Schlüssel**. Du kannst nicht zwei Mal denselben Schlüssel haben.
- ❖ Lerne ein neues **Geheimnis**, unter der Bedingung dass du die Voraussetzungen erfüllst.

Du kannst diesen Umtausch jederzeit vornehmen, auch mitten in einem Kampf! Jeder deiner Schlüssel hat außerdem einen **Austausch**. Wenn die Bedingung des Austausches erfüllt ist, kannst du den Schlüssel dauerhaft aufgeben um dafür zwei Fortschritte zu erhalten.

ERHOLUNG

Du kannst deinen Würfelpool wieder auf 7 Würfel auffrischen, indem du eine **Erholungsszene** mit einem anderen Charakter erlebst. Eine solche Szene ist eine gute Zeit, um sich (als Charakter) Fragen zu stellen und dem anderen Spieler die Möglichkeit zu geben, etwas von seiner Geschichte zu erzählen. —"Wieso hast du dich für dieses Leben entschieden?"—"Was denkst du über Natasha/Lady Blackbird?"—"Wieso hast du diesen Auftrag angenommen?" etc. Erfolgsszenen können auch Rückblicke in die Vergangenheit sein. Je nach Art der Szene, können auch Zustände entfernt oder Geheimnisse nach einer Nutzung reaktiviert werden.

KALE ARKAM

VERFÜGBARE
FORTSCHR.

Spieler:

Schlüssel der Gier

Schlüssel der Mission

Schlüssel der Bruderschaft

Schlüssel

Schlüssel

Geheimnis des Versteckens

Geheimnis des Reaktion

Geheimnis

Geheimnis

VERLETZT

TOT

WÜTEND

VERIRRT

MÜDE

VERFOLGT

GEFANGEN

⊕ REGELN KURZFORM ⊕

WÜRFEL

Immer wenn du ein Hindernis überwinden willst, wirfst du (sechsseitige) Würfel. Du fängst mit einem Würfel an. Wenn du eine **Eigenschaft** hast, die dir bei deinem Versuch helfen kann, füge einen Würfel hinzu. Falls diese Eigenschaft **Marker** hat, die auch in dieser Situation zutreffen, kannst du einen weiter Würfel für jedes dieser Marker nehmen. Zuletzt kannst du noch eine beliebige Anzahl von Würfeln aus deinem persönlichen **Würfel-Pool** nehmen (der Pool hat zu Beginn 7 Würfel). Danach wirfst du alle Würfel, die du so gesammelt hast. Jeder Würfel, der eine **4 oder höher** zeigt, ist ein Treffer. Du benötigst mindestens so viele Treffer, wie die Schwierigkeit des Hindernisses angibt.

LEVEL: 2 LEICHT—3 SCHWER—4 HERAUSFORDERND—5 EXTREM

Wenn du bestehst, gib all diese Würfel ab. Keine Angst, du kannst wieder neue Würfel für deinen Pool sammeln.

Wenn du nicht bestehst, hast du das versuchte Ziel nicht erreicht. Aber du kannst die Pool-Würfel aus diesem Wurf behalten und sogar **einen weiteren hinzufügen** (maximal 10). Der Spielleiter kann nun die Situation eskalieren lassen und du kriegst eventuell eine weitere Chance für einen Versuch.

ZUSTÄNDE

Wenn ein Ereignis es hergibt oder wenn du einer deiner Würfe fehlschlägt, kann der Spielleiter deinem Charakter einen **Zustand** zuweisen: **Verletzt**, **Tot**, **Wütend**, **Verirrt**, **Müde**, **Verfolgt** oder **Gefangen**. Wenn du von einem Zustand betroffen bist, markierst du das entsprechende Kästchen und erklärst, wie genau es sich an dir auswirkt. [Der "Tot"-Zustand steht für "vermutlich tot" außer du gibst dem Spielleiter dein Einverständnis für anderes.]

HILFE

Wenn dein Charakter in der Lage ist, einem anderen zu helfen, kannst du ihm oder ihr einen Würfel aus deinem Pool abgeben und erklären, wie dein Charakter dem anderen beisteht. Wenn der Wurf fehlschlägt, kriegst du den Würfel zurück. Ansonsten musst du ihn abgeben.

Dieb

- ⇒ Leise, Schleichen, Verstecken, Gewandt, Schlösser, Aufmerksam,
- ⇒ Fallen, Dunkelheit

Betrügerisch

- ⇒ Schnell, Unfairer Kampf, Akrobat, Flucht, Schlangenmensch
- ⇒

Kleine Magie (nur ein Marker pro Wurf)

- ⇒ Lichtzauber, Dunkelzauber, Sprungzauber, Bruchzauber
- ⇒

Mechaniker

- ⇒ Reparieren, Motor, Effizienz, Ersatzteile, Sabotage
- ⇒

⇒

⇒

⇒

⇒

⇒

⇒

SCHLÜSSEL

Wenn du einen Schlüssel benutzt, kannst du eine der beiden folgenden Optionen wählen:

- ❖ Erhalte einen **Erfahrungspunkt** (EP)
- ❖ Füge deinem Pool einen Würfel hinzu (maximal 10)

Wenn du durch deinen Schlüssel in eine bedrohliche Lage gerätst, kannst du sogar zwei Optionen wählen (oder dieselbe zweimal). Sobald du 5 EP gesammelt hast, kannst du sie gegen einen **Fortschritt** umtauschen. Ein Umtausch bringt dir einen der folgenden Boni:

- ❖ Lerne eine neue **Eigenschaft** (basierend auf etwas, was dein Charakter während des Spiels gelernt oder aus seiner Vergangenheit herausgefunden hat).
- ❖ Füge einer Eigenschaft ein neues **Marker** hinzu.
- ❖ Erhalte einen neuen **Schlüssel**. Du kannst nicht zwei Mal denselben Schlüssel haben.
- ❖ Lerne ein neues **Geheimnis**, unter der Bedingung dass du die Voraussetzungen erfüllst.

Du kannst diesen Umtausch jederzeit vornehmen, auch mitten in einem Kampf! Jeder deiner Schlüssel hat außerdem einen **Austausch**. Wenn die Bedingung des Austausches erfüllt ist, kannst du den Schlüssel dauerhaft aufgeben um dafür zwei Fortschritte zu erhalten.

ERHOLUNG

Du kannst deinen Würfelpool wieder auf 7 Würfel auffrischen, indem du eine **Erholungsszene** mit einem anderen Charakter erlebst. Eine solche Szene ist eine gute Zeit, um sich (als Charakter) Fragen zu stellen und dem anderen Spieler die Möglichkeit zu geben, etwas von seiner Geschichte zu erzählen. —“Wieso hast du dich für dieses Leben entschieden?”—“Was denkst du über Natasha/Lady Blackbird?”—“Wieso hast du diesen Auftrag angenommen?” etc. Erfolgsszenen können auch Rückblicke in die Vergangenheit sein. Je nach Art der Szene, können auch Zustände entfernt oder Geheimnisse nach einer Nutzung reaktiviert werden.

SNARGLE

Spieler:

VERFÜGBARE
FORTSCHR.

Schlüssel des Waghalses

Schlüssel des Gewissens

Schlüssel der Neckerei

Schlüssel

Schlüssel

Geheimnis der Formwandlung

Geheimnis des Glücks

Geheimnis

Geheimnis

VERLETZT

TOT

WÜTEND

VERIRRT

MÜDE

VERFOLGT

GEFANGEN

⊕ REGELN KURZFORM ⊕

WÜRFEL

Immer wenn du ein Hindernis überwinden willst, wirfst du (sechsseitige) Würfel. Du fängst mit einem Würfel an. Wenn du eine **Eigenschaft** hast, die dir bei deinem Versuch helfen kann, füge einen Würfel hinzu. Falls diese Eigenschaft **Marker** hat, die auch in dieser Situation zutreffen, kannst du einen weiter Würfel für jedes dieser Marker nehmen. Zuletzt kannst du noch eine beliebige Anzahl von Würfeln aus deinem persönlichen **Würfel-Pool** nehmen (der Pool hat zu Beginn 7 Würfel). Danach wirfst du alle Würfel, die du so gesammelt hast. Jeder Würfel, der eine **4 oder höher** zeigt, ist ein Treffer. Du benötigst mindestens so viele Treffer, wie die Schwierigkeit des Hindernisses angibt.

LEVEL: 2 LEICHT—3 SCHWER—4 HERAUSFORDERND—5 EXTREM

Wenn du bestehst, gib all diese Würfel ab. Keine Angst, du kannst wieder neue Würfel für deinen Pool sammeln.

Wenn du nicht bestehst, hast du das versuchte Ziel nicht erreicht. Aber du kannst die Pool-Würfel aus diesem Wurf behalten und sogar **einen weiteren hinzufügen** (maximal 10). Der Spielleiter kann nun die Situation eskalieren lassen und du kriegst eventuell eine weitere Chance für einen Versuch.

ZUSTÄNDE

Wenn ein Ereignis es hergibt oder wenn du einer deiner Würfe fehlschlägt, kann der Spielleiter deinem Charakter einen **Zustand** zuweisen: **Verletzt**, **Tot**, **Wütend**, **Verirrt**, **Müde**, **Verfolgt** oder **Gefangen**. Wenn du von einem Zustand betroffen bist, markierst du das entsprechende Kästchen und erklärst, wie genau es sich an dir auswirkt. [Der "Tot"-Zustand steht für "vermutlich tot" außer du gibst dem Spielleiter dein Einverständnis für anderes.]

HILFE

Wenn dein Charakter in der Lage ist, einem anderen zu helfen, kannst du ihm oder ihr einen Würfel aus deinem Pool abgeben und erklären, wie dein Charakter dem anderen beisteht. Wenn der Wurf fehlschlägt, kriegst du den Würfel zurück. Ansonsten musst du ihn abgeben.

Pilot

- ⇒ Mutig, Ruhig, Manövrieren, Ausweichen, Heikle Manöver,
- ⇒ Navigation, Karten, Atmosphäre, "Eule", Luftkampf, Rammen

Himmelsfahrer

- ⇒ Schießen, Zielen, Wartung, Beobachtung, Signale, Imperium,
- ⇒ Piraten, Freie Welten, "Ormos"

Goblin

- ⇒ Formwandeln, Gleiten, Nachtsicht, Gewandt, Schnell, Akrobat,
- ⇒ Zähne & Krallen

Listig

- ⇒ Clever, Schleicherisch, Ablenkung, Bluffen, Sprachen,
- ⇒ Handelssprache

⇒

⇒

⇒

⇒

SCHLÜSSEL

Wenn du einen Schlüssel benutzt, kannst du eine der beiden folgenden Optionen wählen:

- ❖ Erhalte einen **Erfahrungspunkt** (EP)
- ❖ Füge deinem Pool einen Würfel hinzu (maximal 10)

Wenn du durch deinen Schlüssel in eine bedrohliche Lage gerätst, kannst du sogar zwei Optionen wählen (oder dieselbe zweimal). Sobald du 5 EP gesammelt hast, kannst du sie gegen einen **Fortschritt** umtauschen. Ein Umtausch bringt dir einen der folgenden Boni:

- ❖ Lerne eine neue **Eigenschaft** (basierend auf etwas, was dein Charakter während des Spiels gelernt oder aus seiner Vergangenheit herausgefunden hat).
- ❖ Füge einer Eigenschaft ein neues **Marker** hinzu.
- ❖ Erhalte einen neuen **Schlüssel**. Du kannst nicht zwei Mal denselben Schlüssel haben.
- ❖ Lerne ein neues **Geheimnis**, unter der Bedingung dass du die Voraussetzungen erfüllst.

Du kannst diesen Umtausch jederzeit vornehmen, auch mitten in einem Kampf! Jeder deiner Schlüssel hat außerdem einen **Austausch**. Wenn die Bedingung des Austausches erfüllt ist, kannst du den Schlüssel dauerhaft aufgeben um dafür zwei Fortschritte zu erhalten.

ERHOLUNG

Du kannst deinen Würfelpool wieder auf 7 Würfel auffrischen, indem du eine **Erholungsszene** mit einem anderen Charakter erlebst. Eine solche Szene ist eine gute Zeit, um sich (als Charakter) Fragen zu stellen und dem anderen Spieler die Möglichkeit zu geben, etwas von seiner Geschichte zu erzählen. —"Wieso hast du dich für dieses Leben entschieden?"—"Was denkst du über Natasha/Lady Blackbird?"—"Wieso hast du diesen Auftrag angenommen?" etc. Erfolgsszenen können auch Rückblicke in die Vergangenheit sein. Je nach Art der Szene, können auch Zustände entfernt oder Geheimnisse nach einer Nutzung reaktiviert werden.

NAME:

VERFÜGBARE
FORTSCHR.

Spieler:

Schlüssel

Schlüssel

Schlüssel

Schlüssel

Schlüssel

Geheimnis

Geheimnis

Geheimnis

Geheimnis

VERLETZT

TOT

WÜTEND

VERIRRT

MÜDE

VERFOLGT

GEFANGEN

EIGENSCHAFT:

••

••

WÜRFEL

Immer wenn du ein Hindernis überwinden willst, wirfst du (sechsseitige) Würfel. Du fängst mit einem Würfel an. Wenn du eine **Eigenschaft** hast, die dir bei deinem Versuch helfen kann, füge einen Würfel hinzu. Falls diese Eigenschaft **Marker** hat, die auch in dieser Situation zutreffen, kannst du einen weiter Würfel für jedes dieser Marker nehmen. Zuletzt kannst du noch eine beliebige Anzahl von Würfeln aus deinem persönlichen **Würfel-Pool** nehmen (der Pool hat zu Beginn 7 Würfel). Danach wirfst du alle Würfel, die du so gesammelt hast. Jeder Würfel, der eine **4 oder höher** zeigt, ist ein Treffer. Du benötigst mindestens so viele Treffer, wie die Schwierigkeit des Hindernisses angibt.

LEVEL: 2 LEICHT—3 SCHWER—4 HERAUSFORDERND—5 EXTREM

Wenn du bestehst, gib all diese Würfel ab. Keine Angst, du kannst wieder neue Würfel für deinen Pool sammeln.

Wenn du nicht bestehst, hast du das versuchte Ziel nicht erreicht. Aber du kannst die Pool-Würfel aus diesem Wurf behalten und sogar **einen weiteren hinzufügen** (maximal 10). Der Spielleiter kann nun die Situation eskalieren lassen und du kriegst eventuell eine weitere Chance für einen Versuch.

ZUSTÄNDE

Wenn ein Ereignis es hergibt oder wenn du einer deiner Würfe fehlschlägt, kann der Spielleiter deinem Charakter einen **Zustand** zuweisen: **Verletzt**, **Tot**, **Wütend**, **Verirrt**, **Müde**, **Verfolgt** oder **Gefangen**. Wenn du von einem Zustand betroffen bist, markierst du das entsprechende Kästchen und erklärst, wie genau es sich an dir auswirkt. [Der "Tot"-Zustand steht für "vermutlich tot" außer du gibst dem Spielleiter dein Einverständnis für anderes.]

HILFE

Wenn dein Charakter in der Lage ist, einem anderen zu helfen, kannst du ihm oder ihr einen Würfel aus deinem Pool abgeben und erklären, wie dein Charakter dem anderen beisteht. Wenn der Wurf fehlschlägt, kriegst du den Würfel zurück. Ansonsten musst du ihn abgeben.

SCHLÜSSEL

Wenn du einen Schlüssel benutzt, kannst du eine der beiden folgenden Optionen wählen:

- ❖ Erhalte einen **Erfahrungspunkt** (EP)
- ❖ Füge deinem Pool einen Würfel hinzu (maximal 10)

Wenn du durch deinen Schlüssel in eine bedrohliche Lage gerätst, kannst du sogar zwei Optionen wählen (oder dieselbe zweimal). Sobald du 5 EP gesammelt hast, kannst du sie gegen einen **Fortschritt** umtauschen. Ein Umtausch bringt dir einen der folgenden Boni:

- ❖ Lerne eine neue **Eigenschaft** (basierend auf etwas, was dein Charakter während des Spiels gelernt oder aus seiner Vergangenheit herausgefunden hat).
- ❖ Füge einer Eigenschaft ein neues **Marker** hinzu.
- ❖ Erhalte einen neuen **Schlüssel**. Du kannst nicht zwei Mal denselben Schlüssel haben.
- ❖ Lerne ein neues **Geheimnis**, unter der Bedingung dass du die Voraussetzungen erfüllst.

Du kannst diesen Umtausch jederzeit vornehmen, auch mitten in einem Kampf! Jeder deiner Schlüssel hat außerdem einen **Austausch**. Wenn die Bedingung des Austausches erfüllt ist, kannst du den Schlüssel dauerhaft aufgeben um dafür zwei Fortschritte zu erhalten.

ERHOLUNG

Du kannst deinen Würfelpool wieder auf 7 Würfel auffrischen, indem du eine **Erholungsszene** mit einem anderen Charakter erlebst. Eine solche Szene ist eine gute Zeit, um sich (als Charakter) Fragen zu stellen und dem anderen Spieler die Möglichkeit zu geben, etwas von seiner Geschichte zu erzählen. —“Wieso hast du dich für dieses Leben entschieden?”—“Was denkst du über Natasha/Lady Blackbird?”—“Wieso hast du diesen Auftrag angenommen?” etc. Erfolgsszenen können auch Rückblicke in die Vergangenheit sein. Je nach Art der Szene, können auch Zustände entfernt oder Geheimnisse nach einer Nutzung reaktiviert werden.