

GESCHICHTEN AUS DER FERNEN WILDEN 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 Owl an, ein Flugschiff von Schmugglern.

JEDOCH—Nicht ganz auf halbem Weg nach "Haven" wird die Owl vom imperialen Kreuzer Hand of Sorrow verfolgt und gefangen. Die Anklage ist das fliegen unter falscher Flagge.

IN DIESEM MOMENT—Werden Lady Blackbird, ihre Leibwächterin und die Besatzung der Owl 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 Owl von dem berüchtigten Ausgestoßenen Cyrus Vance geflogen wird.

WIE WERDEN LADY BLACKBIRD UND DIE ANDEREN DER HAND OF SORROW ENTKOMMEN KÖNNEN?

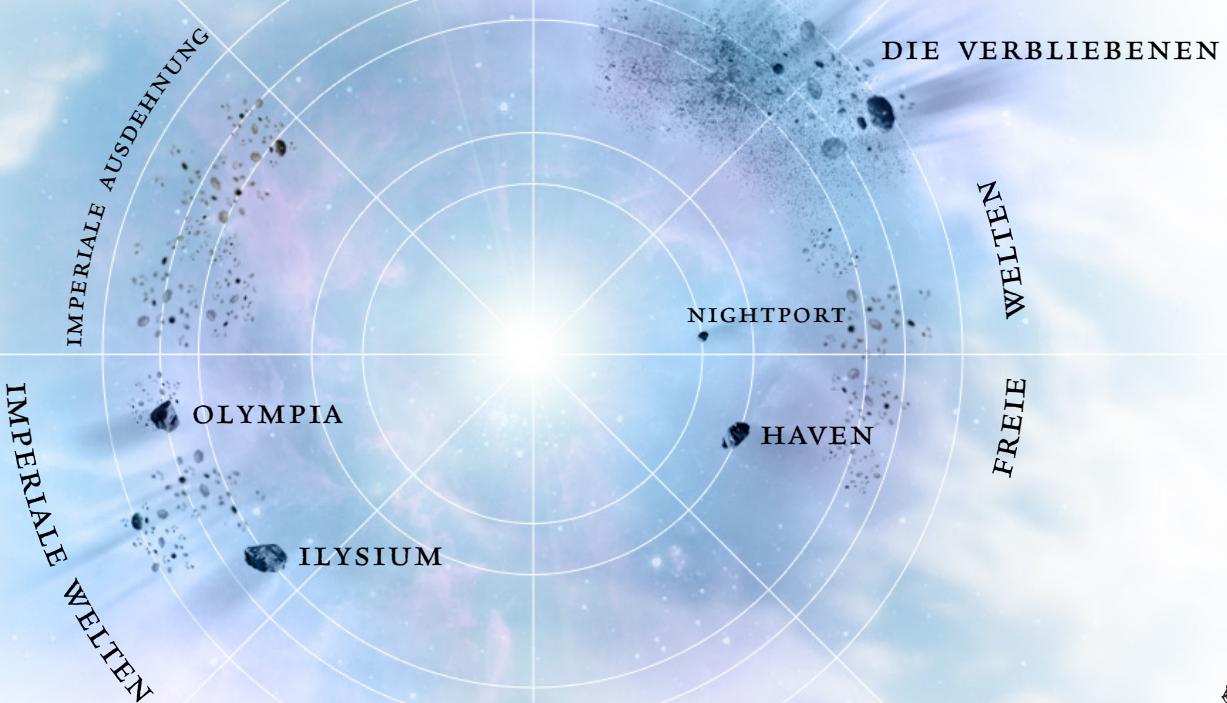
WELCHE GEFahren LIEGEN AUF IHREN WEGEN?

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 WILDE BLÄUE ⊕

Zerbrochene Welten, die einen dämmерnden Stern umkreisen



ADRIFT IN THE BLUE

The worlds of the Wild Blue float in a sky of breathable gases circling a small, cold star. Scholars believe that the star is made from pure Essence—the strange energy that sorcerers channel for their magic. This “solar system” is much smaller than you might think—it takes about six weeks to cross from one side to the other on a standard sky ship. Most of the worlds of the Empire are so closely positioned that it takes only a day or two to travel from one to another.

THE LOWER DEPTHS

The heavier gases form a dense layer of fog below the “sky” of the Wild Blue. This fog is corrosive—people need to wear gas-masks to breathe and most airship hulls will start to corrode after a single exposure. Pirates and other criminals sometimes use the lower depths to evade Imperial patrols and launch raids from hiding. Unfortunately, the depths are home to sky squid and other monstrous things....

NAMES

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

FEMALE: Alice, Ardent, Ashlyn, Caess, Clare, Elena, Eveline, Fiona, Grace, Hannah, Hazel, Hester, Isabel, Krista, Jezebel, Leah, Lucile, Lydia, Seraphina, Sonya, Sophie, Veronica, Violet

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

NOBLE HOUSES: Ash, Blackbird, Firefly, Mooncloud, Nightsong, Snow, Twilight, Whitethorn.

ILYSIUM

The capitol world of the Empire, home to the great noble houses. Ilysium is rich and decadent, attended by servants, slaves, and the elite bodyguards of the nobility.

OLYMPIA

The staging world of the Imperial Sky Fleet. From here, expeditions are launched into the colonial expanse and all across the Wild Blue. Olympia is also home to the finest brewers and distillers in the Empire.

HAVEN

The most prominent of the Free Worlds. Here, in the sprawling city hubs, the Trade Union tries to impose some order on the bickering clans and factions of the Free Peoples. Slavery is outlawed here, so many ex-slaves make Haven their home.

NIGHTPORT

Unlike other worlds, Nightport does not rotate, which means one face is always in darkness. It is on this side that pirates and smugglers have built a hidden port city in which to carry out their nefarious dealings. This hive of scum and villainy is a dangerous place, but almost anything may be bought or sold there, including secrets.

THE REMNANTS

A swirling maelstrom of spinning world-shards. The Remnants are almost impossible to navigate, even for the best airship pilots. It's said that the pirate king, Uriah Flint, keeps his secret fortress somewhere deep within the Remnants and only those who know the secret of the true course can ever reach it.

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, Sturzblut, 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]

Schlagwörter 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 Sturzbluts

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

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 **Schlagwörter** hat, die auch in dieser Situation zutreffen, kannst du einen weiteren Würfel für jedes dieser Schlagwörter 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 **Schlagwort** 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]

Schlagwörter 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 **Schlagwörter** hat, die auch in dieser Situation zutreffen, kannst du einen weiteren Würfel für jedes dieser Schlagwörter 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 seinem 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 **Schlagwort** 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 "Owl"

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]

Schlagwörter 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 **Schlagwörter** hat, die auch in dieser Situation zutreffen, kannst du einen weiteren Würfel für jedes dieser Schlagwörter 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 **Schlagwort** 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 "Owl".

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 Schlagwort pro Wurf)

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

Mechaniker

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

Schlagwörter 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.

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 **Schlagwörter** hat, die auch in dieser Situation zutreffen, kannst du einen weiteren Würfel für jedes dieser Schlagwörter 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 **Schlagwort** 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 "Owl"

EIGENSCHAFTEN

Pilot

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

Himmelsfahrer

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

Goblin

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

Listig

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

Schlagwörter 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 **Schlagwörter** hat, die auch in dieser Situation zutreffen, kannst du einen weiteren Würfel für jedes dieser Schlagwörter 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 **Schlagwort** 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.

⊕ THE OWL ⊕

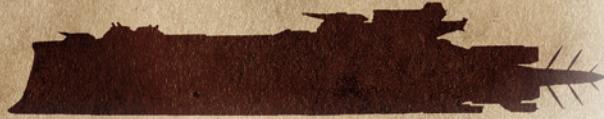
An old but reliable skyship, outfitted for smuggling



RELATIVE SIZE COMPARISON

THE OWL > 48M

SKY SQUID > 139M



HAND OF SORROW > 550M

SKY HAULER C9 REFIT

The Owl was once a Sky Hauler C9 cargo ship but has since been extensively customized by Cyrus and Kale. It has a smaller cargo area and four passenger berths in the reclaimed space. It also has hidden smuggling compartments scattered throughout the vessel.

The Owl is an old ship, but it can hold its own with more modern vessels thanks to its custom engines and supercharged steam drive. Snargle has also made several unique adjustments to the controls to allow the large ship to maneuver like a much smaller craft.

Unfortunately, all of these modifications put a lot of strain on the old girl. Kale keeps the ship running day to day, but when it's put under a lot of stress (as it often is) things can go awry—broken pipes, vented steam, leaking fluids, and worse.

Still, The Owl is not just a skyship, it's a home to its crew. They gather around the beat-up old wooden dinner table in the galley every night and thank the four winds that fortune saw fit to bless them with such a fine craft.

[GM: You can inflict conditions on The Owl as events warrant. It begins play with the **Need Fuel** condition marked.]

STATISTICS

Length: 48 meters

Crew: 2–3

Berths: 6 (2 crew, 4 passenger)

Cargo Capacity: 30,000 pounds (6 cargo pods)

Powerplant:

- ❖ Tri-Valve Reciprocal Steam Drive
- ❖ (2) Twin-Coil Induction Thrusters

Cruise Speed: 160 knots

Flank Speed: 310 knots under boost

Weapons: Top-mounted external gun turret

Wireless: Midrange Multi-Band with Signal Mask

Sensors:

- ❖ Short-Range Sonar
- ❖ Atmosphere/Pressure Analyzer

Hull: Treated to resist corrosion in the lower depths for up to 4 hours.



NEED FUEL



NEED SUPPLIES



BUSTED & LEAKING



SLOWED



CRIPPLED



⊕ 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.

⊕ NEW TRAITS & TAGS ⊕

Reputation

Trustworthy, Reliable, Fearless, Reckless, Ruthless, Underhanded, Dangerous, Deadly, Cruel, Unpredictable, Heroic, Honorable, Compassionate

Crew

Gunnery, Aim, Maintenance, Damage Control, Observation, Signals, The Owl, Cargo, Supplies, First Aid, Boarding Action

Sky Pirate

Vicious, Hack & Slash, Cutlass, Knife, Shooting, Boomstick, Gunner, Boarding Action, Crew, Loot, Capture, Drink, Hardy, Treacherous, Intimidating, Contacts, Underworld

Explorer

Curious, Aware, Nimble, Hardy, Ancient Lore, Languages, Ruins, Monsters, Myths, Maps

Investigator

Search, Deduction, Perceptive, Seduce, Interrogate, Bribe, Coerce, Contacts, Sneak, Deception, Insight, Logic, Fisticuffs, Pistol

Miner

Tunnels, Labor, Strong, Pickaxe, Dim Light, Hold Breath, Ores, Resist Cold, Endure

Ghostblood

Fly, Possess, Insubstantial, Control Technology, Electrical, Dominate, Terrify, Sneak, Overload

Stoneblood

Harden, Make Heavy, Meld Into Stone, Petrify, Immovable, Mauler, Move Through Stone, Shape Rock, Tough

Voidblood

Invisibility, Vacuum, Make Weightless, Pass Through, Erase Mind, Counterspell, Disintegrate

Dreamblood

Sedate, Manipulate Dream, Enter Dream, Hallucination, Blind Fighting, Read Mind

Bloodhunter

Gather Information, Interrogate, Intimidate, Incognito, Recognize Blood, Reflexes, Authority, Firefights

Bold

Brave, Daring, Heroic, Rescue, Falling, Fire, Reckless, Explosions, Escapes, Outnumbered, Underdog

⊕ NEW KEYS & SECRETS ⊕

The Key of the Traveler

You love exploring new places and meeting new people. Hit your key when you share an interesting detail about a person, place, or thing or when you go somewhere exciting and new. Buyoff: Pass up the opportunity to see something new.

The Key of the Broker

You like to make deals and trade favors. Hit your key when you bargain, make a new contact, or exchange a favor. Buyoff: Cut yourself off from your network of contacts.

The Key of the Tinkerer

You just can't leave it alone. Hit your key when you modify, improve, repair, or patch some tech. Buyoff: Pass up the opportunity to mess around with technology.

The Key of the Pirate

You pillage, raid, and terrorize the Wild Blue. Hit your key when you impress someone with your piratical nature or do something to add to your reputation. Buyoff: Turn over a new leaf and go straight.

The Key of the Vow

You have a vow of personal behavior that you have sworn not to break. Hit your key when your vow significantly impacts your decisions. Buyoff: Break your vow.

The Secret of the True Course

You know how to navigate the Remnants. Requires: You need to learn the navigation codes from someone who has the secret.

The Secret of the Explorer

You've been all over the Blue, seen a lot of strange things. Once per session, you can re-roll a failure when you're dealing with local customs or strange places. Requires: You've traveled from one side of the Blue to the other.

The Secret of the Sky Song

You know how to call sky squid and can attempt to communicate with them when they appear. Requires: You've trained with a master of the Sky Song or have been dream-linked to a sky squid

The Secret of the Shootist

You're deadly with a firearm (or two). Once per session, you can re-roll a failure when you're shooting. Requires: You've been in a lot of gunfights or are learning from someone who has.

The Secret of Experience

Once per session, you can use tags from more than one trait when you make a roll. Requires: Experience in a wide variety of dangerous situations.

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

⊕ 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 **Schlagwörter** hat, die auch in dieser Situation zutreffen, kannst du einen weiteren Würfel für jedes dieser Schlagwörter 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.

Imperialer Adel

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

Meister-Beschwörerin

- Zauber, Sammeln, Sturmlut, Wind, Elektrizität
-

Athletisch

- Rennen, Fechten, Degen, Duell, Schießen
-

Charme

- Charisma, Ausstrahlung, Kommando, Adelige, Diener
-

Gerissen

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

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 **Schlagwort** 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 **Schlagwörter** hat, die auch in dieser Situation zutreffen, kannst du einen weiteren Würfel für jedes dieser Schlagwörter 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

► Kampferefahren, 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 **Schlagwort** 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

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

- Kampfieren, Schießen, Akimbo, Pistolen, Fechten, Schwerter
-

•

•

•

•

•

•

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 **Schlagwörter** hat, die auch in dieser Situation zutreffen, kannst du einen weiteren Würfel für jedes dieser Schlagwörter 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 **Schlagwort** 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

Spieler:

VERFÜGBARE
FORTSCHR.

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 **Schlagwörter** hat, die auch in dieser Situation zutreffen, kannst du einen weiter Würfel für jedes dieser Schlagwörter 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 Schlagwort 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 **Schlagwort** 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 **Schlagwörter** hat, die auch in dieser Situation zutreffen, kannst du einen weiteren Würfel für jedes dieser Schlagwörter 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, "Owl", Luftkampf, Rammen

Himmelsfahrer

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

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 **Schlagwort** 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 **Schlagwörter** hat, die auch in dieser Situation zutreffen, kannst du einen weiter Würfel für jedes dieser Schlagwörter 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 **Schlagwort** 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.