

AKTIONSWURF

Sag, was du machen willst, und überleg dir zusammen mit der SL, ob du dafür würfeln musst. Wenn ja...

AGILITÄT +1, DIEB +2

Entscheide, welche Modifikatoren gelten. Gib eine Hoffnung aus, um eine Erfahrung hinzuzufügen.



Würfel deine Dualitätswürfel und addiere die Augenzahlen mit deinen Modifikatoren.

„21 MIT FURCHT!“

Sag dem SL das Ergebnis und welcher Dualitätswürfel höher gewürfelt wurde.



KRITISCHER ERFOLG!

Wenn „Hoffnung“ und „Angst“ beide auf derselben Zahl landen, ist das ein kritischer Erfolg.

AKTIONSWURF-ERGEBNISSE

- Bei einem kritischen Erfolg bekommst du, was du willst, und noch ein kleines Extra dazu. Du erhältst eine Hoffnung und verlierst einen Stress.
- Bei einem Erfolg mit Hoffnung schaffst du es und bekommst, was du willst. Du bekommst eine Hoffnung.
- Bei einem Erfolg mit Frucht bekommst du, was du willst, aber es gibt einen Preis oder eine Konsequenz. Du könntest angegriffen werden, nur eingeschränkte Informationen bekommen, Gefahr anziehen oder mit einer anderen Komplikation konfrontiert werden. Der Spielleiter bekommt eine Furcht.
- Bei einem Fehlschlag mit Hoffnung läuft es nicht wie geplant. Du bekommst wahrscheinlich nicht, was du willst, und es gibt Konsequenzen, aber du erhältst eine Hoffnung.
- Bei einem Fehlschlag mit Furcht läuft es sehr schlecht. Du bekommst wahrscheinlich nicht, was du willst, und es kommt zu einer schwerwiegenden Konsequenz oder Komplikation. Der Spielleiter erhält eine Furcht.

SCHADENSWÜRFEL

Nach einem erfolgreichen Angriff würfelst du so viele Schadenswürfel deiner Waffe, wie dein Übungswert beträgt, und addierst die Ergebnisse.

Wenn dein Angriff ein kritischer Treffer ist, verursacht dein Angriff zusätzlichen Schaden! Beginne mit dem höchstmöglichen Wert, den die Schadenswürfel würfeln können, und würfle dann wie gewohnt den Schaden, den du zu diesem Wert addierst.

REAKTIONSWÜRFEL

Reaktionswürfel funktionieren ähnlich wie Aktionswürfel, nur dass sie keine Hoffnung, Furcht oder zusätzliche SL-Züge generieren.

RÜSTUNG BENUTZEN

Dein Rüstungswert zeigt an, wie viele Rüstungsplätze du hast. Wenn du Schaden nimmst, kannst du einen Rüstungsplatz markieren, um die Schwere um einen Schwellenwert zu verringern. Du kannst pro Angriff nur einen Rüstungsplatz markieren.

SCHNELLÜBERSICHT

Vorteil: Würfle einen **W6**-Vorteil zusätzlich zu deinem Würfelwurf.

Nachteil: Ziehe einen **W6**-Nachteil von deinem Würfelwurf ab.

Verbündeten helfen: Gib eine Hoffnung aus und würfle einen **W6**-Vorteil, den du zum Würfelwurf eines Verbündeten addierst. Wenn der Verbündete durch mehrere Quellen einen Vorteil bei einem Würfelwurf erhalten hat, addiert er nur das höchste Ergebnis zu.

Gruppenaktion: Bestimme einen Anführer für die Aktion. Alle anderen Teilnehmer der Gruppenaktion würfeln eine Reaktion mit den Eigenschaften, die sie und der Spielleiter für am besten geeignet halten (sie müssen nicht dieselben Eigenschaften verwenden). Der Anführer würfelt dann eine Aktion. Sein Aktionswurf erhält einen Bonus von +1 für jeden erfolgreichen Reaktionswurf und einen Malus von -1 für jeden fehlgeschlagenen Reaktionswurf.

Tag-Team-Wurf: Einmal pro Sitzung kann jeder Spieler **3 Hoffnung ausgeben** und einen Tag-Team-Wurf zwischen seinem Charakter und einem anderen SC initiieren. Wenn du das machst, beschreibst du zusammen mit dem Spieler des anderen Charakters, wie ihr eure Aktionen auf einzigartige und spannende Weise kombiniert. Ihr würfelt beide separat, aber bevor ihr das Ergebnis des Wurfs auflöst, wählt ihr einen der Würfel aus, der für beide Ergebnisse gilt. Bei einem Wurf mit Hoffnung erhalten alle beteiligten SCs eine Hoffnung. Bei einem Würfelwurf mit Furcht erhält der Spielleiter für jeden beteiligten SC einen Furchtpunkt. Wenn ihr einen Tag-Team-Angriff erfolgreich abschließt, würfelt ihr beide den Schaden und addiert ihn, um den verursachten Schaden zu bestimmen.

Verwundbar: Wenn eine Kreatur den Zustand „Verwundbar“ hat, haben alle Würfel gegen sie einen Vorteil.

Festgesetzt: Wenn eine Kreatur den Zustand „Festgesetzt“ hat, kann sie sich nicht bewegen, aber sie kann weiterhin Aktionen von ihrer aktuellen Position aus ausführen.

Versteckt: Solange du für alle Gegner unsichtbar bist und sie nicht wissen, wo du bist, erhältst du den Zustand „Versteckt“. Solange du versteckt bist, haben alle Würfel gegen dich Nachteile. *disadvantage*.

Direkter Schaden: Rüstungsplätze können nicht markiert werden, um diesen Schaden zu reduzieren.

Stufe 1 ▶ Rang 1 Stufen 2 - 4 ▶ Rang 2 Stufen 5 - 7 ▶ Rang 3 Stufen 8 - 10 ▶ Rang 4

DOWNTIME

Downtime ist so eine Art Verschnaufpause auf der gefährlichen Reise, auf der die Charaktere zusammen sind. Das ist nicht nur eine Chance, sich zu erholen und auf das vorzubereiten, was noch kommt, sondern auch eine Zeit für ruhigere, intimere Szenen, die helfen, die Beziehungen zwischen den Charakteren aufzubauen oder zu zeigen.

KURZE RAST

Jeder Spieler kann beliebig viele Domänenkarten aus seiner Hand gegen Karten aus seinem Deck tauschen und dann zwei der folgenden Züge wählen (oder denselben Zug zweimal wählen). Der Spielleiter erhält 1W4 Furcht.

- **Wunden versorgen**
Beschreibe, wie du dich schnell verarztst, und heile dann eine Anzahl von Trefferpunkten, die 1W4 + deinem Rang entspricht. Du kannst das auch bei einem Verbündeten machen.
- **Stress abbauen**
Beschreibe, wie du Dampf ablässt oder dich zusammenreißt, und heile dann eine Anzahl von Stresspunkten, die 1W4 + deinem Rang entspricht.
- **Rüstung reparieren**
Beschreibe, wie du deine Rüstung schnell reparierst, und entferne dann eine Anzahl von Rüstungsplätzen, die 1W4 + deinem Rang entspricht. Du kannst dies stattdessen auch mit der Rüstung eines Verbündeten tun.
- **Vorbereiten**
Beschreibe, wie du dich auf den bevorstehenden Weg vorbereitest, und erhalte dann einen Hoffnungspunkt. Wenn du dich dafür entscheidest, dich mit einem oder mehreren Mitgliedern deiner Gruppe vorzubereiten, erhält jeder von euch 2 Hoffnungspunkte.

LANGE RAST

Jeder Spieler kann beliebig viele Domänenkarten aus seiner Hand gegen Karten aus seinem Deck tauschen und dann zwei der folgenden Aktionen wählen (oder dieselbe Aktion zweimal wählen). Der Spielleiter erhält einen Furchtwert, der der Anzahl der SCs + 1W4 entspricht, und kann einen langfristigen Countdown vorantreiben.

- **Alle Wunden versorgen**
Beschreibe, wie du dich selbst verarztst, und heile dann alle Trefferpunkte. Du kannst das auch für einen Verbündeten machen.
- **Alle Stress abbauen**
Beschreibe, wie du Dampf ablässt oder dich zusammenreißt, und heile dann alle Stresspunkte.
- **Gesamte Rüstung reparieren**
Beschreibe, wie du deine Rüstung reparierst, und lösche dann alle Rüstungsplätze. Du kannst das auch für die Rüstung eines Verbündeten machen.
- **Vorbereiten**
Beschreibe, wie du dich auf das Abenteuer des nächsten Tages vorbereitest, dann bekommst du eine Hoffnung. Wenn du dich dafür entscheidest, dich mit einem oder mehreren Mitgliedern deiner Gruppe vorzubereiten, bekommt jeder von euch 2 Hoffnung.
- **An einem Projekt arbeiten**
Beginne oder setze die Arbeit an einem Projekt fort. Der Spielleiter kann dich bitten, zu würfeln, um zu bestimmen, wie weit der Fortschrittszähler weiter gesetzt wird.