

BLADES IN THE DARK

REGELZUSAMMENFASSUNG

AKTIONSWÜRFE

Wenn ein Charakter eine herausfordernde Aktion durchführt, wird ein **Aktionswurf** gemacht, um herauszufinden, wie sie ausgeht. Eine Aktion gilt als herausfordernd, wenn der SC dabei vor einem gefährlichen oder problematischen Hindernis steht.

Der **Aktionswert** des Charakters bestimmt, mit wie vielen W6 gewürfelt wird (zwischen 1 und 4). Welche Aktion genutzt wird, hängt von der Handlung des Charakters ab. Siehe die Liste der Aktionen rechts.

Für jeden Wurf werden **Position** und **Wirkungsgrad** festgelegt. Die Position gibt an, wie gefährlich es für den SC ist: Eine **kontrollierte** Position ist nicht sehr gefährlich. Eine **riskante** Position ist ziemlich gefährlich. Eine **aussichtlose** Situation ist äußerst gefährlich. Der Wirkungsgrad gibt an, wie sehr der Wurf die Situation bestimmen wird: **Große** Wirkung reicht aus, um ein bedeutendes Hindernis zu überwinden. **Gewöhnliche** Wirkung reicht aus, um ein normales Hindernis zu überwinden. **Geringe** Wirkung macht mehrere Würfe nötig, um ein Hindernis zu überwinden.

Das Würfelergebnis wird von dem **einzelnen Würfel mit der höchsten Zahl** bestimmt. **Zeigt der höchste Würfel eine 6, ist es ein Voller Erfolg:** die Aktion ist wirksam und ohne Komplikationen. **Zeigt der höchste Würfel eine 4/5, ist es ein Teilerfolg:** die Aktion ist wirksam, aber es gibt eine Komplikation. **Zeigt der höchste Würfel eine 1–3, ist es ein Misserfolg:** die Aktion ist unwirksam und es kann zusätzlich eine Komplikation geben.

Im Grunde achten wir also darauf, ob eine 6 fällt oder nicht. Wird keine 6 gewürfelt, tritt eine Komplikation oder negative Konsequenz ein, abhängig von der Position des SC. **Wenn mehr als ein Würfel eine 6 zeigt, ist es ein kritischer Erfolg**, der einen zusätzlichen Vorteil bringt.

SCHICKSALSWÜRFE

Ein Schicksalswurf gibt an, „wie sehr“ etwas eintritt. Position und Wirkungsgrad spielen keine Rolle, nur W6 abhängig von einem Merkmal. Zum Beispiel könnte die SL einen Schicksalswurf für die Moral der Gegner machen, um festzustellen, ob sie kämpfen oder fliehen.

WIDERSTANDSWÜRFE

Mit einem Widerstandswurf kann ein SC eine Konsequenz, die ihm der SL auferlegt, abwehren oder vermeiden. So kann z.B. immer zur SL gesagt werden: „Nein, ich widerstehe diesem Schaden!“

Widerstand funktioniert immer – mit dieser Option wird die Konsequenz garantiert verringert oder ganz vermieden (je nach Situation). Der Widerstandswurf gibt an, wie viel Stress der SC dafür erleidet (6 Stress minus dem höchsten Würfelergebnis).

BEEINFLUSSEN

BEFEHLEN

EINSCHÄTZEN

EINSTIMMEN

JAGEN

KÄMPFEN

SCHLEICHEN

STUDIEREN

TRICKSEN

TÜFTELN

VERKEHREN

ZERSTÖREN

ABLÄUFE

AKTIONSWURF

1. Nenne das Ziel deiner Aktion.
2. Wähle den Aktionswert.
3. Die SL bestimmt die Position für den Wurf.
4. Die SL bestimmt den Wirkungsgrad für die Aktion.
5. Füge Bonuswürfel hinzu.
6. Würfle und werte das Ergebnis aus.

BONUSWÜRFEL

- ♦ +1W von einem anderen Gruppenmitglied (dieses erleidet 1 Stress).
- ♦ +1W wenn du dich verausgabst oder einen Teufelspakt annimmst.

SCHICKSALSWURF

1. Die SL stellt den Würfelpool zusammen (meist zwischen 1 und 4 Würfel), abhängig von dem Merkmal, das für die fiktionale Situation passend ist (Stufe, Größenordnung, Qualität etc.).
2. Die SL wirft die Würfel und wertet denjenigen mit der höchsten Zahl, um zu bestimmen, wie sehr dieses Merkmal die aktuelle Situation bestimmt.

WIDERSTANDSWURF

1. Du entscheidest, dass dein Charakter einer Konsequenz widerstehen soll.
2. Die SL bestimmt je nach Situation, ob die Konsequenz durch den Widerstandswurf nur verringert, oder ganz vermieden wird.
3. Die SL bestimmt das Attribut, das zu der Konsequenz passt (Verstand, Wille oder Zähigkeit).
4. Du würfelst für dieses Attribut.
5. Dein SC erleidet 6 **STRESS** minus dem höchsten Würfelergebnis und die Konsequenz wird reduziert oder vermieden.

RÜCKBLENDEN

1. Du verlangst eine Rückblende zu einer in der Vergangenheit durchgeführten Aktion, die die aktuelle Situation beeinflussen wird.
2. Die SL beschreibt kurz die Szene der Rückblende. Du beschreibst, was dein Charakter tut.
3. Die SL bestimmt die Stresskosten für die Rückblenden-Aktion:
 - ♦ **0 STRESS:** Eine gewöhnliche Aktion, zu der du leicht Gelegenheit hattest.
 - ♦ **1 STRESS:** Eine komplexe Aktion oder seltene Gelegenheit.
 - ♦ **2 STRESS (ODER MEHR):** Eine aufwändige Aktion, die von einer besonderen Verkettung von Gelegenheiten oder Umständen abhängt.
4. Der SC erleidet den Stress und kann die Rückblenden-Aktion versuchen.

CHARAKTERERSCHAFFUNG IM ÜBERBLICK

1 Charakterbuch auswählen. Dein Charakterbuch bildet den Ruf deines Charakters in der Unterwelt ab, seine Sonderfähigkeiten und seine Entwicklungsmöglichkeiten.

2 Herkunft wählen. Notiere ein Detail zum Leben deiner Familie. *Zum Beispiel: „Skovlan: Bergarbeiter in den Erzminen, heute Kriegsgeflüchtete in Duskwall“.*

3 Vorgeschichte wählen. Notiere ein Detail zu deiner Hintergrundgeschichte. *Zum Beispiel: „Arbeit: Leviathanfänger, Meuterer“.*

4 Vier Aktionspunkte verteilen. Keine Aktion darf bei der Charaktererschaffung einen höheren Wert als 2 haben. (Nach der Charaktererschaffung dürfen Aktionswerte auf bis zu 3 ansteigen. Wenn eure Gang die Verbesserung Meisterschaft freigeschaltet hat, darfst du Aktionswerte auf bis zu 4 steigern.)

5 Sonderfähigkeit wählen. Eine Liste aller Sonderfähigkeiten findest du in der grauen Spalte des Charakterbogens. Falls du dich nicht entscheiden kannst, nimm die oberste Fähigkeit der Liste. Sie ist immer eine gute erste Wahl.

6 Engen Freund und Rivalen wählen. Markiere jemanden als engen Freund, langjährigen Verbündeten, Familienangehörigen oder Liebhaber (nach oben zeigendes Dreieck). Markiere jemanden als Rivalen, Feind, verschmähten Liebhaber, verratenen Partner etc. (nach unten zeigendes Dreieck).

7 Laster wählen. Such dir eine Art von Laster aus, präzisiere es in einer kurzen Beschreibung und gib Namen und Standort deines Versorgers an.

8 Namen, Decknamen und Aussehen festlegen. Wähle einen Namen und Decknamen (falls du einen verwendest) und notiere ein paar Stichworte, die dein Aussehen beschreiben. Auf der rechten Seite findest du Beispiele.

AUSRÜSTUNG

Dir stehen alle **Gegenstände** auf deinem Charakterbogen zur Verfügung. Vor jedem Einsatz entscheidest du, welche **Last** dein Charakter mitführen soll. Während des Einsatzes kannst du dann das Kästchen eines bestimmten Gegenstands ankreuzen, damit dein Charakter dieses Objekt einfach hervorholt. Die gewählte Last bestimmt auch, wie beweglich und auffällig du bist:

- ♦ **LAST 1–3: Leicht.** Du bist schnell und unauffällig; du fällst in der Menge nicht auf.
- ♦ **LAST 4/5: Normal.** Du siehst aus wie ein Schurke, der mit Ärger rechnet.
- ♦ **LAST 6: Schwer.** Du bist langsam. Du siehst aus wie ein Agent im Kampfeinsatz.
- ♦ **LAST 7–9: Überladen.** Du bist überlastet, kannst nichts tun, außer dich ganz langsam fortzubewegen.

Manche Sonderfähigkeiten (etwa die Fähigkeit **PACKESEL** des Schnitters oder die unglaubliche Stärke eines Dämons) erhöhen deine Lastgrenze.

Manche Gegenstände zählen bei der Last als zwei Gegenstände (sie haben zwei verknüpfte Kästchen). *Kursive Gegenstände zählen nicht zur Last.*

Du brauchst jetzt noch keine bestimmten Gegenstände auszusuchen. Gehe erst einmal nur deine persönlichen Gegenstände sowie die Standardgegenstände auf S. 94 durch.

LASTER

- ♦ **GENUSS:** Du suchst Befriedigung durch Liebhaber, Essen, Trinken, Drogen, Kunst, Theater etc.
- ♦ **GLAUBE:** Du hast dich einer unsichtbaren Macht, einer vergessenen Gottheit, einem Ahnen etc. verschrieben.
- ♦ **GLÜCKSSPIEL:** Du gierst nach Würfel- und Kartenspielen, Sportwetten etc.
- ♦ **LUXUS:** Du brauchst die kostspielige oder demonstrative Zurschaustellung von Reichtum.

NAMEN

Adric, Aldo, Amosen, Andrel, Arden, Arlyn, Arquo, Arvus, Ashlyn, Branon, Brace, Brance, Brena, Bricks, Candra, Carissa, Carro, Casslyn, Cavelle, Clave, Corille, Cross, Crawl, Cyrene, Daphnia, Drav, Edlun, Emeline, Grine, Helles, Hix, Holtz, Kamelin, Kelyr, Kobb, Kristov, Laudius, Lauria, Lenia, Lizete, Lorette, Lucella, Lynthia, Mara, Milos, Morlan, Myre, Narcus, Naria, Noggs, Odrienne, Orlan, Phin, Polonia, Quess, Remira, Ring, Roethe, Seseereth, Sethla, Skannon, Stavrul, Stev, Syra, Talitha, Tesslyn, Thena, Timothy, Tocker, Una, Vaurin, Veleris, Veretta, Vestine, Vey, Volette, Vond, Weaver, Wester, Zamira.

AUSSEHEN

männlich, weiblich, uneindeutig, verhüllt

anmutig, attraktiv, blass, derb, drahtig, düster, gebeugt, gelassen, grimmig, grüblerisch, kalt, kantig, knochig, kräftig, markant, massig, mollig, munter, nervös, offen, schlank, schmuddelig, sportlich, stämmig, streng, träge, traurig, umgänglich, verlobt, vernarbt, weich, wettergegerbt, zierlich

Aalhaut-Body	breiter Gürtel	gewachster Regenmantel	Kapuze und Schleier	Lederkleidung	schwerer Umhang
Anzug mit Krawatte	dicker Kutschermantel	grober Kittel	Kapuzenumhang	Lumpen	Strickmütze
Arbeitshose	Dreispiß	hautenge Leggings	kurzer Umhang	Maske und Robe	Strickpullover
Arbeitsstiefel	enge Jacke	Hemd mit Kragen	langer Mantel	Rock und Bluse	tailliertes Kleid
ausgemusterte Uniform	Felle und Pelze	hohe Stiefel	langer Schal	schnittige Hose	Wams oder Weste
	fließende Seide	Hosenträger		Schultercape	weiche Stiefel
				schwere Jacke	

FAMILIENNAMEN

Ankhat, Arran, Athanoch, Basran, Boden, Booker, Bowman, Breakiron, Brogan, Clelland, Clermont, Coleburn, Comber, Daava, Dalmore, Danfield, Dunvil, Farros, Grine, Haig, Helker, Helles, Hellyers, Jayan, Jeduin, Kardera, Karstas, Keel, Kessar, Kinclaith, Lomond, Maroden, Michter, Morriston, Penderyn, Prichard, Rowan, Sevoy, Skelkallan, Skora, Slane, Strangford, Strathmill, Templeton, Tyrconnell, Vale, Walund, Welker.

DECKNAMEN

Bell, Birch, Bricks, Bug, Chime, Coil, Cricket, Cross, Crow, Echo, Flint, Frog, Frost, Grip, Gunner, Hammer, Hook, Jezail, Mist, Moon, Nail, Needle, Ogre, Pool, Ring, Ruby, Silver, Skinner, Song, Spur, Tackle, Thistle, Thorn, Tick-Tock, Twelves, Vermilion, Whip, Wicker.

BLADES IN THE DARK

GANG

NAME

DECKNAME

AUSSEHEN

HERKUNFT: AKOROS – DIE DOLCHINSELN – IRUVIEN – SEVEROS – SKOVLAN – TYCHEROS

VORGESCHICHTE: ADEL – AKADEMISCH – ARBEIT – GESETZ – GEWERBE – MILITÄR – UNTERWELT

LASTER/VERSORGER: GENUSS – GLAUBE – GLÜCKSSPIEL – LUXUS – PFLICHT – RAUSCH – UNHEIMLICHES

STRESS

TRAUMA

BESESSEN – GRAUSAM – HEIMGESUCHT – KALT – LABIL – LEICHTSINNIG – PARANOID – WEICH

SCHADEN

3		BRAUCHT HILFE
2		-1W
1		VERRINGERTE WIRKUNG

HEILUNG

Projekt-Uhr

RÜSTUNG

NORMAL

SCHWER

SPEZIAL

NOTIZEN

BLUTHUND

EIN TÖDLICHER
SCHARFSCHÜTZE
UND FÄHRTENLESER

VERMÖGEN

MÜNZEN

SONDERFÄHIGKEITEN

- SCHARFSCHÜTZE: Du kannst dich verausgaben, um einen Fernkampfangriff aus extremer Entfernung, die die normale Reichweite deiner Waffe übersteigt, zu machen – oder – ein Sperrfeuer zu eröffnen, das den Feind hemmt.
- KONZENTRIERT: Du kannst deine Spezialrüstung verbrauchen, um den Konsequenzen einer Überraschung oder psychischem Schaden (Furcht, Verwirrung, jemanden aus den Augen verlieren) zu widerstehen oder dich im Fernkampf oder bei der Verfolgung zu verausgaben.
- GEISTERJÄGER: Dein Jagdtier ist besser dazu geeignet, das Übernatürliche zu verfolgen oder zu bekämpfen und erhält eine arkane Fähigkeit: Geistergestalt, Psychische Verbindung oder Pfeilschnell. Nimm diese Fähigkeit erneut, um eine zusätzliche arkane Fähigkeit für deinen tierischen Komplizen zu wählen.
- KUNDSCHAFTER: Sammelst du Informationen, um den Standort eines Zieles aufzuspüren, erhältst du +1 Wirkung. Versteckst du dich an einer vorbereiteten Stelle oder nutzt Tarnung, erhältst du +1W, um der Entdeckung zu entgehen.
- ÜBERLEBENSKÜNSTLER: Du bist immun gegen den giftigen Pesthauch der Siechlande und kannst dich von der dortigen sonderbaren Flora und Fauna ernähren. Du erhältst 1 zusätzliches Stress-Kästchen.
- KNOCHENHART: Abzüge durch Schaden sind um einen Grad verringert (Schaden 4. Grades ist dennoch tödlich).
- RACHSÜCHTIG: Du erhältst einen zusätzlichen EP-Auslöser: Du hast dich an jemandem rächen können, der dir oder einer dir wichtigen Person geschadet hat. Wenn deine Gang dir dabei geholfen hat, markiert euch auch Gang-EP.
- VETERAN: Wähle eine Sonderfähigkeit aus einer anderen Quelle.

TÖDLICHE FREUNDE

- Steiner, Auftragsmörder
- Celene, Wachposten
- Melvir, Medikus
- Veleris, Spion
- Casta, Kopfgeldjägerin

GEGENSTÄNDE

- Zwei hochwertige Pistolen
- Hochwertiges langläufiges Gewehr
- Elektroplasma-Munition
- Abgerichtetes Jagdtier
- Fernrohr
- Seelenbann-Talisman

ERFAHRUNGSPUNKTE

- Für jede aussichtslose Aktion erhältst du EP im zugehörigen Attribut.
- Trage am Ende der Sitzung für jeden Auslöser 1 EP ein (im Charakterbuch oder einem Attribut). Trage 2 EP ein, wenn er mehrfach vorgekommen ist.
- Du hast eine Herausforderung mit Verfolgung oder Gewalt angegangen.
- Du hast Überzeugung, Antrieb, Herkunft oder Hintergrund deines Charakters zum Ausdruck gebracht.
- Du hast mit Auswirkungen deiner Laster oder Traumata zu kämpfen gehabt.

TEAMARBEIT

Teammitglied helfen

Gruppenaktion anführen

Teammitglied beschützen

Aktion vorbereiten

PLANUNG & LAST

Wählt einen Plan, nennt das Detail. Lege deine Last für den Einsatz fest.

Überfall: Angriffspunkt	Okkultismus: Methode
Täuschung: Methode	Gesellschaft: Verbindung
Heimlichkeit: Zugangspunkt	Transport: Route

CHARAKTERBUCH

VERSTAND

EINSCHÄTZEN

JAGEN

STUDIEREN

TÜFTELN

WILLE

BEEINFLUSSEN

BEFEHLEN

EINSTIMMEN

VERKEHREN

ZÄHIGKEIT

KÄMPFEN

SCHLEICHEN

TRICKSEN

ZERSTÖREN

BONUSWÜRFEL

+

VERAUSGABEN (2 Stress)
– oder – TEUFELSPAKT ANNEHMEN

3 leicht 5 normal 6 schwer

- Ein oder zwei Klingen
- Wurfmesser
- Pistole 2. Pistole
- Große Waffe
- Ungewöhnliche Waffe
- Rüstung +Schwer
- Einbrecherausrüstung
- Kletterausrüstung
- Arkane Gerätschaften
- Dokumente
- Täuscherzubehör
- Brechwerkzeug
- Tüftlerwerkzeug
- Laterne

INFORMATIONEN SAMMELN

- Was haben sie vor?
- Wie bekomme ich sie dazu, [X] zu tun?
- Was sind ihre wahren Gefühle?
- Wo sind sie verwundbar?
- Wohin ist [X] gegangen?
- Wie kann ich [X] finden?
- Worum geht es hier wirklich?

GANG

NAME

DECKNAME

AUSSEHEN

HERKUNFT:

AKOROS – DIE DOLCHINSELN –
IRUVIEN – SEVEROS – SKOVLAN – TYCHEROS

VORGESCHICHTE:

ADEL – AKADEMISCH – ARBEIT –
GESETZ – GEWERBE – MILITÄR – UNTERWELT

LASTER/VERSORGER: GENUSS – GLAUBE – GLÜCKSSPIEL – LUXUS – PFLICHT – RAUSCH – UNHEIMLICHES

STRESS

TRAUMA

BESESSEN – GRAUSAM – HEIMGESUCHT – KALT – LABIL –
LEICHTSINNIG – PARANOID – WEICH

SCHADEN

3	BRAUCHT HILFE
2	-1W
1	VERRINGERTE WIRKUNG

HEILUNG

Projekt-Uhr

RÜSTUNG

NORMAL☐
SCHWER☐
SPEZIAL☐

NOTIZEN

SONDERFÄHIGKEITEN

- BINDEN:** Du kannst dich auf das Geisterfeld **Einstimmen**, um einen in der Nähe befindlichen Geist zu zwingen, vor dir zu erscheinen und einem Befehl zu gehorchen. Du hast keine übernatürliche Angst vor diesen Geistern.
- GEISTERSINN:** Du bist dir stets der übernatürlichen Wesen bewusst, die sich in deiner Gegenwart befinden. Jedes Mal, wenn du mit beliebigen Mitteln über das Übernatürliche **Informationen sammelst**, erhältst du **+1W**.
- EISERNER WILLE:** Du bist unempfindlich gegenüber der Todesangst, die manche übernatürliche Wesen durch ihren Anblick erzeugen. Wenn du einen Widerstandswurf mit **Wille** machst, erhältst du **+1W**.
- OKKULTIST:** Du kannst mit uralten Mächten, vergessenen Gottheiten oder Dämonen **Verkehren**. Sobald du mit einem verkehrt hast, erhältst du **+1W** beim **Befehligen** von Kultisten, die dieses Wesen anbeten.
- RITUALE:** Du kannst okkulte Rituale **Studieren** (oder neue erfinden), um einen übernatürlichen Effekt oder ein übernatürliches Wesen hervorzurufen. Zu Beginn kennst du ein bereits erlerntes Ritual.
- SELTSAME PRAKTIKEN:** Wenn du eine **arkane** Erfindung **erfindest** oder **anfertigst**, erhältst du **+1 Wirkungsgrad**. Du kennst bereits eine arkane Konstruktion.
- STURMWIND:** Du kannst dich **verausgaben**, um einen Blitzschlag als Waffe zu entfesseln – oder – in deiner unmittelbaren Nähe ein Unwetter heraufzubeschwören.
- GEFEIT:** Du kannst deine **Spezialrüstung** verbrauchen, um übernatürlichen Konsequenzen zu widerstehen oder dich zu **verausgaben**, wenn du mit arkanen Kräften ringst oder dich ihrer bedienst.
- VETERAN:** Wähle eine Sonderfähigkeit aus einer anderen Quelle.

SELTSAME FREUNDE

- ☐ ☐ Nyryx, Geist
- ☐ ☐ Scurlock, Vampir
- ☐ ☐ Setarra, Dämonin
- ☐ ☐ Quellyn, Hexe
- ☐ ☐ Flint, Seelenhändler
- ☐ ☐ Hochwertiger Blitzhaken
- ☐ ☐ Hochwertige Seelenmaske
- ☐ ☐ *Phiolen mit Elektroplasma*
- ☐ ☐ Seelenflaschen (2)
- ☐ ☐ *Geisterschlüssel*
- ☐ ☐ *Dämonenbann-Talisman*

ERFAHRUNGSPUNKTE

- Für jede aussichtslose Aktion erhältst du EP im zugehörigen Attribut.
- Trage am Ende der Sitzung für jeden Auslöser 1 EP ein (im Charakterbuch oder einem Attribut). Trage 2 EP ein, wenn er mehrfach vorgekommen ist.
- Du hast eine Herausforderung mit Wissen oder arkaner Macht angegangen.
- Du hast Überzeugung, Antrieb, Herkunft oder Hintergrund deines Charakters zum Ausdruck gebracht.
- Du hast mit Auswirkungen deiner Laster oder Traumata zu kämpfen gehabt.

TEAMARBEIT	PLANUNG & LAST
Teammitglied helfen	Wählt einen Plan, nennt das Detail . Lege deine Last für den Einsatz fest.
Gruppenaktion anführen	Überfall: <i>Angriffspunkt</i>
Teammitglied beschützen	Täuschung: <i>Methode</i>
Aktion vorbereiten	Heimlichkeit: <i>Zugangspunkt</i>
	Okkultismus: <i>Methode</i>
	Gesellschaft: <i>Verbindung</i>
	Transport: <i>Route</i>

- ◆ Was ist hier arkan oder unheimlich?
- ◆ Was hallt durch das Geisterfeld?
- ◆ Was ist hier verborgen oder verloren?
- ◆ Was haben sie vor?
- ◆ Was treibt sie dazu an?
- ◆ Wie kann ich [X] ans Licht bringen?
- ◆ Worum geht es hier wirklich?

BLADES IN THE DARK

GANG

NAME

DECKNAME

AUSSEHEN

HERKUNFT:

AKOROS – DIE DOLCHINSELN – IRUVIEN – SEVEROS – SKOVLAN – TYCHEROS

VORGESCHICHTE:

ADEL – AKADEMISCH – ARBEIT – GESETZ – GEWERBE – MILITÄR – UNTERWELT

LASTER/VERSORGER:

GENUSS – GLAUBE – GLÜCKSSPIEL – LUXUS – PFLICHT – RAUSCH – UNHEIMLICHES

STRESS

TRAUMA

BESESSEN – GRAUSAM – HEIMGESUCHT – KALT – LABIL – LEICHTSINNIG – PARANOID – WEICH

SCHADEN

3		BRAUCHT HILFE
2		-1W
1		VERRINGERTE WIRKUNG

NOTIZEN

ALCHEMIKALIEN

Bandelier

Bandelier

Wenn du den Bandelier einsetzt, wähle eines aus der Liste:

◆ Alkahest

◆ Bindungslöl

◆ Blendgift

◆ Ertränkungspulver

◆ Feueröl

◆ Funken (Droge)

◆ Granate

◆ Quecksilber

◆ Rauchbombe

◆ Schädelspaltergift

◆ Schwebelöl

◆ Stillstandgift

◆ Trancepulver

SCHRÖPFER

EIN SABOTEUR UND TECHNIKER

SONDERFÄHIGKEITEN

- ALCHEMIST: Wenn du eine *alchemische* Erfindung **erfindest** oder **anfertigst**, erhältst du **+1 Wirkungsgrad**. Zu Beginn kennst du bereits eine Spezialformel.
- ANALYTIKER: Du erhältst während der **Zwischenzeit zwei Uhren-Segmente** für Langzeitprojekte, die etwas mit Recherche oder dem Herausfinden einer neuen Formel oder eines neuen Konstruktionsplans zu tun haben.
- KONSTRUKTEUR: Wenn du eine *Funkenwerk*-Erfindung **erfindest** oder **anfertigst**, erhältst du **+1 Wirkungsgrad** auf deinen Wurf. Zu Beginn kennst du bereits eine Spezialkonstruktion.
- UNERSCHÜTTERLICH: Du kannst deine **Spezialrüstung** verbrauchen, um den Konsequenzen von Ermüdung, Schwäche oder chemischen Effekten zu widerstehen oder dich bei technischer Arbeit oder dem Hantieren mit alchemistischen Substanzen zu **verausgabeln**.
- BANNKREIS: **Zerstörst** du einen Bereich mit arkanen Substanzen, wird er für Seelen abstoßend oder anziehend (du hast die Wahl).
- MEDIKUS: Du kannst an Körpern **tüfteln**, um Wunden zu versorgen oder Sterbende zu stabilisieren. Du darfst Erkrankungen oder Leichen **studieren**. Jeder in deiner Gang erhält **+1W** auf Würfe zur medizinischen Behandlung.
- SABOTEUR: Beim **Zerstören** ist dein Werk sehr viel leiser und die Beschädigung ist vor flüchtiger Betrachtung äußerst gut verborgen.
- TOXISCH: Wähle eine Droge oder ein Gift (von deinem Bandelier-Vorrat), wogegen du immun geworden bist. Du kannst dich **verausgabeln**, um es über die Haut abzusondern oder als Gifthauch auszumatmen.
- VETERAN: Wähle eine Sonderfähigkeit aus einer anderen Quelle.

SCHLAUE FREUNDE

- Stazia, Apothekerin
- Veldren, Psychonaut
- Eckerd, Leichendieb
- Jul, Bluthändler
- Malista, Priesterin

GEGENSTÄNDE

- Hochwertiges Bastlerwerkzeug
- Hochwertiges Brechwerkzeug
- Blasrohr & Pfeile, Spritzen
- Bandelier (3 Anwendungen)
- Bandelier (3 Anwendungen)
- Apparaturen

ERFAHRUNGSPUNKTE

- Für jede aussichtslose Aktion erhältst du EP im zugehörigen Attribut.
- Trage am Ende der Sitzung für jeden Auslöser 1 EP ein (im Charakterbuch oder einem Attribut). Trage 2 EP ein, wenn er mehrfach vorgekommen ist.
- Du hast eine Herausforderung mit technischem Geschick oder Chaos angegangen.
- Du hast Überzeugung, Antrieb, Herkunft oder Hintergrund deines Charakters zum Ausdruck gebracht.
- Du hast mit Auswirkungen deiner Laster oder Traumata zu kämpfen gehabt.

TEAMARBEIT

Teammitglied **helfen**

Gruppenaktion anführen

Teammitglied **beschützen**

Aktion **vorbereiten**

PLANUNG & LAST

Wählt einen Plan, nennt das *Detail*. Lege deine **Last** für den Einsatz fest.

Überfall: Angriffspunkt	Okkultismus: Methode
Täuschung: Methode	Gesellschaft: Verbindung
Heimlichkeit: Zugangspunkt	Transport: Route

VERMÖGEN

MÜNZEN

CHARAKTERBUCH

VERSTAND

- EINSCHÄTZEN
- JAGEN
- STUDIEREN
- TÜFTELN

WILLE

- BEEINFLUSSEN
- BEFEHLEN
- EINSTIMMEN
- VERKEHREN

ZÄHIGKEIT

- KÄMPFEN
- SCHLEICHEN
- TRICKSEN
- ZERSTÖREN

BONUSWÜRFEL

+

VERAUSGABEN (2 Stress)
– oder – TEUFELSPAKT ANNEHMEN

3 leicht 5 normal 6 schwer

- Ein oder zwei Klingen
- Wurfmesser
- Pistole 2. Pistole
- Große Waffe
- Ungewöhnliche Waffe
- Rüstung +Schwer
- Einbrecherausrüstung
- Kletterausrüstung
- Arkane Gerätschaften
- Dokumente
- Täuscherzubehör
- Brechwerkzeug
- Tüftlerwerkzeug
- Laterne

INFORMATIONEN SAMMELN

- Was haben sie vor?
- Wie bekomme ich sie dazu, [X] zu tun?
- Sagen sie die Wahrheit?
- Woran kann ich hier tüfteln?
- Was könnte passieren, wenn ich [X] tue?
- Wie kann ich [X] finden?
- Worum geht es hier wirklich?

[illegible]

SONDERFÄHIGKEITEN

- **WEITBLICK:** Zweimal pro Coup darfst du einem Teammitglied **helfen**, ohne Stress dafür auszugeben. Beschreibe, wie du dich hierauf vorbereitet hast.
- **KALKÜL:** Dank sorgfältiger Planung darfst du dir selbst und einem weiteren Gangmitglied während der **Zwischenzeit** +1 Aktivität gewähren.
- **BEZIEHUNGEN:** Während der Zwischenzeit erhältst du +1 **Wirkungsgrad**, wenn du **Anschaffungen machst** oder **Verdacht verringerst**.
- **KONTROLLIERTES LASTER:** Wenn du dich deinem Laster hingibst, kannst du das Würfelergebnis um 1 oder 2 (nach oben oder unten) anpassen. Verbündete, die dich begleiten, können das ebenso.
- **GEISTERVERTRAG:** Wenn du eine Abmachung per Handschlag besiegelst oder schriftlich festhältst, tragen sowohl du als auch dein Partner das Mal eures Schwurs. Bricht eine Partei den Vertrag, erleidet sie Schaden 3. Grades: „Verflucht“.
- **KNASTOLOGIE:** Wenn du **inhaftiert** bist, gilt dein Fahndungsgrad als -1, deine Stufe als +1 und du erhältst +1 Status bei einer Fraktion, der du drinnen hilfst, zusätzlich zu allem, was du durch den Inhaftierungswurf bekommst.
- **DRAHTZIEHER:** Du kannst deine **Spezialrüstung** verbrauchen, um ein Teammitglied zu schützen oder um dich beim Sammeln von Informationen oder bei der Arbeit an einem Langzeitprojekt zu **verausgaben**.
- **IM ZENTRUM DES NETZES:** Du erhältst +1W auf **Verkehren**, wenn du für einen Coup über ein Ziel Informationen sammelst. Für diesen Einsatz erhältst du +1W auf den **Einstiegswurf**.
- **VETERAN:** Wähle eine Sonderfähigkeit aus einer anderen Quelle.

GERISSENE FREUNDE	GEGENSTÄNDE	LASTEN
△▽ Salia, Informationshändlerin	<input type="checkbox"/> Hochwertige Tarnidentität	<input type="checkbox"/> Versteckter Wächter
△▽ Augus, Meisterarchitekt	<input type="checkbox"/> Hochwertige Flasche Whiskey	<input type="checkbox"/> Versteckter Wächter
△▽ Jennah, Bedienstete	<input type="checkbox"/> Blaupausen	<input type="checkbox"/> Versteckter Wächter
△▽ Riven, Chemiker	<input type="checkbox"/> Phiole Schlafessenz	<input type="checkbox"/> Versteckter Wächter
△▽ Jeren, Blaurock-Archivar	<input type="checkbox"/> Verborgene Taschenpistole	<input type="checkbox"/> Versteckter Wächter
	<input type="checkbox"/> Geisterbann-Talisman	<input type="checkbox"/> Versteckter Wächter

ERFAHRUNGSPUNKTE

- ◆ Für jede aussichtslose Aktion erhältst du EP im zugehörigen Attribut.
- Trage am Ende der Sitzung für jeden Auslöser 1 EP ein (im Charakterbuch oder einem Attribut). Trage 2 EP ein, wenn er mehrfach vorgekommen ist.
- ◆ Du hast eine Herausforderung mit Berechnung oder Komplotten angegangen.
- ◆ Du hast Überzeugung, Antrieb, Herkunft oder Hintergrund deines Charakters zum Ausdruck gebracht.
- ◆ Du hast mit Auswirkungen deiner Laster oder Traumata zu kämpfen gehabt.

TEAMARBEIT	PLANUNG & LAST
Teammitglied helfen	Wählt einen Plan, nennt das Detail . Lege deine Last für den Einsatz fest.
Gruppenaktion anführen	Überfall: Angriffspunkt
Teammitglied beschützen	Täuschung: Methode
Aktion vorbereiten	Heimlichkeit: Zugangspunkt
	Okkultismus: Methode
	Gesellschaft: Verbindung
	Transport: Route

VERMÖGEN	<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> [] [] [] [] [] [] [] [] [] [] [] [] [] [] [] [] [] [] [] [] </div>
MÜNZEN	<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> [] [] [] [] [] [] [] [] [] [] [] [] [] [] [] [] [] [] [] [] </div>
CHARAKTERBUCH	
VERSTAND	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> [] [] [] [] EINSCHÄTZEN [] [] [] JAGEN </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> [●] [] [] [] STUDIEREN [] [] [] TüFTELN </div>
WILLE	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> [] [] [] BEEINFLUSSEN [] [] [] BEFEHLEN </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> [] [] [] EINSTIMMEN [●] [●] [] VERKEHREN </div>
ZÄHIGKEIT	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> [] [] [] KÄMPFEN [] [] [] SCHLEICHEN </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> [] [] [] TRICKSEN [] [] [] ZERSTÖREN </div>
BONUSWÜRFEL	
+ VERAUSGABEN (2 Stress)	
- oder - TEUFELSPAKT ANNEHMEN	
T	◇ 3 leicht ◇ 5 normal ◇ 6 schwer <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Ein oder zwei Klinge <input type="checkbox"/> Wurfmesser <input type="checkbox"/> Pistole <input type="checkbox"/> 2. Pistole <input checked="" type="checkbox"/><input type="checkbox"/> Große Waffe <input type="checkbox"/> Ungewöhnliche Waffe <input type="checkbox"/><input type="checkbox"/> Rüstung <input type="checkbox"/><input type="checkbox"/><input type="checkbox"/> +Schwe <input type="checkbox"/> Einbrecherausrüstung <input type="checkbox"/><input type="checkbox"/> Kletterausrüstung <input type="checkbox"/> Arkane Gerätschaften <input type="checkbox"/> Dokumente <input type="checkbox"/> Täuscherzubehör <input type="checkbox"/><input type="checkbox"/> Brechwerkzeug <input type="checkbox"/> Tüftlerwerkzeug <input type="checkbox"/> Laterne
INFORMATIONEN SAMMELN	
<p>◆ Was wollen sie am meisten?</p> <p>◆ Worauf sollte ich achtgeben?</p> <p>◆ Welches Druckmittel gibt es hier?</p> <p>◆ Wie kann ich [X] herausfinden?</p> <p>◆ Was haben sie vor?</p> <p>◆ Wie bekomme ich sie dazu, [X] zu tun?</p> <p>◆ Worum geht es hier wirklich?</p>	

BLADES IN THE DARK

[illegible]

CHARAKTERBUCH		VERMÖGEN MÜNZEN <div><div></div><div></div><div></div></div>
SONDERFÄHIGKEITEN		CHARAKTERBUCH <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>
		VERSTAND <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> <div>● ● ● EINSCHÄTZEN ● ● ● JAGEN ● ● ● STUDIEREN ● ● ● TÜFTELN</div>
		WILLE <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> <div>● ● ● BEEINFLUSSEN ● ● ● BEFEHLLEN ● ● ● EINSTIMMEN ● ● ● VERKEHREN</div>
		ZÄHIGKEIT <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> <div>● ● ● KÄMPFEN ● ● ● SCHLEICHEN ● ● ● TRICKSEN ● ● ● ZERSTÖREN</div>
		BONUSWÜRTEL + VERAUSGABEN (2 Stress) – oder – TEUFELSPAKT ANNEHMEN
FREUNDE	GEGENSTÄNDE	LAST ◆ 3 leicht ◆ 5 normal ◆ 6 schwer
△▽ △▽ △▽ △▽ △▽	<div><div></div><div></div></div> <div><div></div><div></div></div> <div><div></div><div></div></div> <div><div></div><div></div></div> <div><div></div><div></div></div>	□ Ein oder zwei Klinge □ Wurfmesser □ Pistole □ 2. Pistole □-□ Große Waffe □ Ungewöhnliche Waffe □-□ Rüstung □-□ +Schwerer □ Einbrecherausrüstung □-□ Kletterausrüstung □ Arkane Gerätschaften □ Dokumente □ Täuscherzubehör □-□ Brechwerkzeug □ Tüftlerwerkzeug □ Laterne
ERFAHRUNGSPUNKTE		
◆ Für jede aussichtslose Aktion erhältst du EP im zugehörigen Attribut. Trage am Ende der Sitzung für jeden Auslöser 1 EP ein (im Charakterbuch oder einem Attribut). Trage 2 EP ein, wenn er mehrfach vorgekommen ist.		
◆ Du hast eine Herausforderung mit _____ angegangen. ◆ Du hast Überzeugung, Antrieb, Herkunft oder Hintergrund deines Charakters zum Ausdruck gebracht. ◆ Du hast mit Auswirkungen deiner Laster oder Traumata zu kämpfen gehabt.		
TEAMARBEIT	PLANUNG & LAST	
Teammitglied helfen	Wählt einen Plan, nennt das Detail . Lege deine Last für den Einsatz fest.	
Gruppenaktion anführen	Überfall: Angriffspunkt	Okkultismus: Methode
Teammitglied beschützen	Täuschung: Methode	Gesellschaft: Verbindung
Aktion vorbereiten	Heimlichkeit: Zugangspunkt	Transport: Route
	INFORMATIONEN SAMMELN ◆ Was haben sie vor? ◆ Wie bringe ich sie dazu, [X] zu tun? ◆ Was sind ihre wahren Gefühle? ◆ Worauf sollte ich achten/gehen? ◆ Was ist hier die Schwachstelle? ◆ Wie kann ich [X] finden? ◆ Worum geht es hier wirklich?	

STANDARDGEGENSTÄNDE

Ein oder zwei Klingen: Vielleicht trägst du ein einfaches Kampfmesser bei dir. Oder zwei geschwungene Schwerter. Oder ein Rapier und ein Stilet. Oder ein schweres Fleischerbeil. [LAST 1]

Eventuell spiegelt deine Klingenwahl deine Herkunft wider:

Im Norden (Akoros und Skovlan) sind die Klingen eher breit, schwer und einschneidig.

In Severos bevorzugen die Pferdeherren im Gefecht Speere, tragen aber für den Zweikampf auffällige zweischneidige Dolche mit sehr breiten Klingen, die oft aufwändige Gravuren der Familiengeschichten tragen.

Auf den Dolchinseln verwenden die Korsaren häufig schmale und wendige Klingen, die für schnelle Stiche gemacht sind – wie das Rapier und das Stilet.

In Iruvien sind geschwungene Klingen üblich; an der Außenkante geschliffen wie ein Säbel oder an der Innenkannte wie eine Sichel.

Wurfmesser: Sechs kleine, leichte Klingen. [LAST 1]

Pistole: Schwerer, einschüssiger Hinterlader. Auf 20 Schritt verheerend, langsam nachzuladen. [LAST 1]

Große Waffe: Beidhändige Waffe. Streitaxt, Langschwert, Kriegshammer oder Stangenwaffe. Jagdgewehr oder Donnerbüchse. Bogen oder Armbrust. [LAST 2]

Ungewöhnliche Waffe: Zur Waffe umfunktioniertes Werkzeug oder Kuriosität. Peitsche, Dreschflegel, Beil, Schaufel, Kette, Fächer mit rasiermesserscharfen Kanten, Stahlkappenstiefel. [LAST 1]

Rüstung: Waffenrock aus dickem Leder mit verstärkten Handschuhen und Stiefeln. [LAST 2]

+Schwer: Zusätzlich Kettenhemd, Metallplatten und Metallhelm. [LAST 3] *Die Last für schwere*

Rüstung gilt zusätzlich zur normalen Rüstung – insgesamt also Last 5.

Einbrecherausrüstung: Satz Dietriche. Kleine Brechstange. Ölfäschchen, um quietschende Scharniere zum Schweigen zu bringen. Drahtrolle und Angelhaken. Kleiner Beutel feiner Sand. [LAST 1]

Kletterausrüstung: Große Rolle Seil. Kleine Rolle Seil. Wurfhaken. Kleiner Beutel Kreidestaub. Klettergurt mit Schlaufen und Metallringen. Satz eiserner Kletterhaken und ein kleiner Hammer. [LAST 2]

Dokumente: Sammlung schmaler Bände zu einer Vielzahl von Themen, unter anderem ein Verzeichnis der Adelsfamilien, Stadtwachen-Kommandanten und anderer bedeutender Bürger. Leere Blätter, ein Fläschchen Tinte, ein Füllfederhalter. Einige interessante Landkarten. [LAST 1]

Arkane Gerätschaften: Fläschchen Quecksilber. Beutel schwarzes Salz. Seelenanker in Form eines kleinen Steins. Seelenflasche. Fläschchen Elektroplasma, dazu ausgelegt, beim Aufprall zu zerspringen und zu verspritzen. [LAST 1]

Täuscherzubehör: Maskenbildnerkoffer. Sammlung von Blankodokumenten, bereit für das Fälschen. Modeschmuck. Wendeumhang und markanter Hut. Gefälschte Dienstmarke. [LAST 1]

Brechwerkzeug: Vorschlaghammer und Stahleisen. Schwerer Bohrer. Brechstange. [LAST 2]

Bastlerwerkzeug: Sortiment feinmechanische Werkzeuge: Uhrmacherlupe, Pinzette, kleiner Hammer, Zange, Schraubenzieher etc. [LAST 1]

Laterne: Einfache Öllaterne, raffinierte Elektropasmalampe oder andere Lichtquelle. [LAST 1]

Seelenbann-Talisman: Kleines arkanes Schmuckstück, das Geister meiden. [LAST 0]

DUSKWALL: VERSORGER

GENUSS, RAUSCH

- ◆ **Mardin Gull**, Leaky Bucket, Gasthaus, Crow's Foot.
- ◆ **Pux Bolin**, The Harping Monkey, Kneipe, Nightmarket.
- ◆ **Helene**, Silver Stag-Casino, Silkshore.
- ◆ **Lady Freyla**, Kaiserfass, Weinstube, Whitecrown.
- ◆ **Avrick**, Pulver-Dealer, Barrowcleft.
- ◆ **Rolan Volaris**, Der Schleier, Salon, Nightmarket.
- ◆ **Madame Tesslyn**, Red Lamp, Bordell, Silkshore.
- ◆ **Travens** Rauchwaren-Handlung, Coalridge.
- ◆ **Eldrin Prichard**, Silver Swan, Vergnügungsbarke, Kanäle von Brightstone.
- ◆ **Jewel, Bird und Shine**, Catcrawl Alley, die Docks.

GLAUBE

- ◆ **Mutter Narya**, Haus der Weinenden Dame, Six Towers.
- ◆ **Ilacille**, Ruinen des Tempels für die Vergessenen Gottheiten, Coalridge.
- ◆ **Nelisanne**, Die Kirche der fleischlichen Verzückung, Brightstone.
- ◆ **Lord Penderyn**, Archiv der Echos, Charterhall.

GLÜCKSSPIEL

- ◆ **Spoggs** Würfelspiel, Crow's Foot.
- ◆ **Grist**, Boxkämpfe, die Docks.
- ◆ **Helene**, Silver Stag-Casino, Silkshore.
- ◆ **Meister Vreen**, Hunderennen, Nightmarket.
- ◆ **Lady Dusk**, Dusk Manor-Club, Whitecrown.
- ◆ **Sergeant Velk**, Kampfarenen, Dunsloough.

LUXUS, GENUSS

- ◆ **Singer**, Badehaus, Crow's Foot.
- ◆ **Harvale Brogan**, Centuralia-Club, Brightstone.
- ◆ **Travens** Rauchwaren-Handlung, Coalridge.
- ◆ **Dunridge & Söhne** feine Stoffe und Schneiderei, Nightmarket.
- ◆ **Küchenchefin Rosele**, Zur Goldenen Zwetschge, Restaurant, Six Towers.
- ◆ **Maestro Helleren**, Spiregarden-Theater, Whitecrown.

PFLICHT

- ◆ **Familienmitglieder** (Herkunft) oder **ehemalige Arbeitskollegen** (Vorgeschichte).
- ◆ **Hutton**, Skovländische Geflüchtete/ Revolutionäre, Charhollow.
- ◆ **Der Zirkel der Flamme**, eine Geheimgesellschaft.

UNHEIMLICHES

- ◆ **Die verhüllte Herrschaft**, betreibt eine Kneipe in einer halb überfluteten Grotte nahe den Docks. Seltsame Stollen führen in noch seltsamere Räume dahinter.
- ◆ **Vater Yoren**, Haus der Weinenden Dame, Six Towers.
- ◆ **„Salia“**, ein Geist der Ausgesöhnten, der eigenständig von Körper zu Körper reist.
- ◆ **Schwester Thorn**, Bande von Siechland-Plünderern, Gaddoc Station.
- ◆ **Ojak**, tycherosischer Händler am Dachmarkt, Silkshore.
- ◆ **Aranna die Gesegnete**, Kultistin einer vergessenen Gottheit, ihr Boot liegt in Nightmarket an.

GANGERSCHAFFUNG IM ÜBERBLICK

1. Gang-Typ auswählen. Der Typ eurer Gang bestimmt die Ziele der Gruppe, ihre Sonderfähigkeiten und wie sie aufsteigt.

Ihr steht am Anfang auf **Stufe 0**, mit **festem Griff** und **0 RESPEKT**. Zu Beginn habt ihr **2 MÜNZEN**.

2. Anfangsruf & Versteck auswählen. Wählt aus, wofür die anderen Unterweltfraktionen euch halten: *brutal, diskret, ehrenhaft, ehrgeizig, gerissen, professionell, seltsam, waghalsig*. Schaut euch die Karte an und sucht euch einen Stadtteil, in den ihr euer Versteck legt. Beschreibt euer Versteck.

3. Jagdgebiet festlegen. Schaut euch die Karte an und sucht euch einen Stadtteil, in das ihr euer Jagdgebiet legt. Entscheidet, wie ihr mit einer der Fraktionen verfahren wollt, zu deren Territorien das Gebiet gehört.

- ♦ Zahlt ihr **1 MÜNZE**.
- ♦ Zahlt ihr **2 MÜNZEN**, erhaltet **+1 Status** bei ihr.
- ♦ Zahlt ihr gar nichts, erleidet **-1 Status** bei ihr.

4. Sonderfähigkeit wählen. Diese stehen in der grauen Spalte in der Mitte des Gangbogens. Wenn ihr euch nicht entscheiden könnt, nehmt die oberste Fähigkeit der Liste. Sie steht dort als gute erste Wahl.

5. Gang-Verbesserungen bestimmen. Eure Gang hat zwei vorausgewählte Verbesserungen. Wählt noch zwei weitere. Hat eure Gang Komplizen, erstellt sie nach der entsprechenden Anleitung. Notiert die Änderungen im Fraktionsstatus, die sich durch eure Verbesserungen ergeben:

- ♦ Eine Fraktion hat euch zu einer Verbesserung verholfen. Ihr erhaltet bei ihr **+1 Status** – oder gebt **1 MÜNZE** aus, um stattdessen gleich **+2 Status** zu bekommen.
- ♦ Einer Fraktion wurde geschadet, als ihr eine Verbesserung bekam. Ihr erleidet bei ihr **-2 Status** – oder gebt **1 MÜNZE** aus, um stattdessen nur **-1 Status** zu erleiden.

6. Lieblingskontakt wählen. Markiert jemanden als engen Freund, langjährigen Verbündeten oder Helfer. Notiere die Änderungen im Fraktionsstatus, die damit einhergehen:

- ♦ Eine Fraktion versteht sich gut mit eurem Kontakt. Ihr erhaltet bei ihr **+1 Status**.
- ♦ Eine Fraktion versteht sich schlecht mit eurem Kontakt. Ihr erleidet bei ihr **-1 Status**.

Intensiviert auf Wunsch die Beziehung der Fraktionen mit eurem Kontakt und erhaltet stattdessen **+2** bzw. **-2 Status** bei ihnen.

GANG-VERBESSERUNGEN

- ♦ **BOOTSHAUS:** Ihr habt ein Boot, eine Anlegestelle an einer Wasserstraße und einen kleinen Schuppen zum Aufbewahren eurer Boots-ausrüstung. Eine zweite Verbesserung ergänzt euer Boot um Panzerung und mehr Laderaum.
- ♦ **GEHEIMES VERSTECK:** Euer Versteck befindet sich an einer geheimen Stelle und ist vor fremden Blicken getarnt. Wird euer Versteck entdeckt, wendet zwei Zwischenzeitaktivitäten auf und zahlt **MÜNZEN** in Höhe eurer Stufe, um es umzuziehen und erneut zu verstecken.
- ♦ **KOMPLIZEN:** Komplizen sind Banden oder einzelne NSC-Experten, die für eure Gang arbeiten. Alle Einzelheiten zu Komplizen findest du auf den folgenden Seiten.
- ♦ **KUTSCHENHAUS:** Ihr habt eine Kutsche, zwei Zugziegen und einen Stall. Eine zweite Verbesserung ergänzt die Kutsche um Panzerung und größere und schnellere Ziegen. *Pferde sind in Doskvol sehr selten – die meisten Kutschen der Stadt verwenden die große akorosische Ziege als Zugtier.*
- ♦ **MEISTERSCHAFT:** Eure Gang hat Zugang zu Training auf Meisterniveau. Ihr dürft die Aktionswerte eurer SC auf bis zu 4 steigern (bevor ihr diese Verbesserung freischaltet, haben SC-Aktionswerte eine Obergrenze von 3). Das Freischalten kostet vier Verbesserungskästchen.
- ♦ **QUALITÄT:** Jede Verbesserung erhöht den **Qualitätswert** aller Gegenstände dieser Sorte im Besitz der SC, und zwar über die Qualität hinaus, die durch die Stufe der Gang und hochwertige Gegenstände vorgegeben ist. Ihr könnt die Qualität von **Dokumenten**, **Ausrüstung** (deckt Einbrecher- und Kletterausrüstung ab), **arkanen Gerätschaften**, **Täuscherzubehör**, **Werkzeug** (deckt Brech- und Bastlerwerkzeug ab) und **Waffen** verbessern.

Steht ihr also auf Stufe 0 und habt hochwertige Dietriche (+1) und die Qualitätsverbesserung für Ausrüstung (+1), könnt ihr es ebenbürtig mit einem Schloss der Qualitätsstufe II aufnehmen.

- ♦ **SICHERES VERSTECK:** Euer Versteckt hat Schlösser, Alarmvorrichtungen und Fallen, um Eindringlinge abzuwehren. Eine zweite Verbesserung ergänzt die Abwehr um arkane Maßnahmen zur Abwehr von Geistern. *Werden diese Maßnahmen je auf die Probe gestellt, müsst ihr eventuell auf die Stufe eurer Gang würfeln, um zu sehen, wie gut sie Eindringlinge fernhalten können.*
- ♦ **SPEICHER:** Euer Versteck hat einen sicheren Speicher, wodurch sich euer **MÜNZEN**-Lagerraum auf 8 vergrößert. Eine zweite Verbesserung vergrößert euren Lagerraum auf 16. Ein getrennter Bereich eures Speichers kann als Gefängniszelle genutzt werden.
- ♦ **TRAINING:** Habt ihr eine Trainingsverbesserung, verdienst du 2 EP (statt 1), wenn du während der Zwischenzeit eine bestimmten EP-Leiste trainierst (**VERSTAND**, **WILLE**, **ZÄHIGKEIT** oder Charakterbuch-EP). Im Wesentlichen hilft euch diese Verbesserung, schneller aufzusteigen. Siehe **Aufstieg** auf S. 54.
- Besitzt ihr **Verstands-Training**, trägst du 2 EP (statt nur 1) auf der **VERSTANDS**-Leiste ein, wenn du in der Zwischenzeit **VERSTAND** trainierst. Besitzt ihr **Charakterbuch-Training**, markierst du dir beim Trainieren 2 EP auf der EP-Leiste des Charakterbuchs.*
- ♦ **WERKSTATT:** Euer Versteck hat eine Werkstatt, die mit Bastler- und Alchemiewerkzeugen ausgestattet ist, sowie eine kleine Bibliothek aus Büchern, Dokumenten und Karten. Mit diesen Mitteln könnt ihr Langzeitprojekte bewerkstelligen, ohne euer Versteck zu verlassen.
- ♦ **WOHNRAUM:** Euer Versteck verfügt über einen Wohnbereich für die Gang. Ohne diese Verbesserung muss jeder SC woanders schlafen und ist dabei entsprechend angreifbar.

BLADES IN THE DARK

GANGBOGEN

NAME RUF

VERSTECK

RESPEKT REVIER GRIFF SCHWACH FEST STUFE

Grid of 20 cards with various abilities and effects, including KASERNE, REVIER, BÜRGER IN ANGST, INFORMANTEN, SCHUTZGELD, KAMPF-ARENA, VERSTECK, KRANKEN-STUBE, BLAURÖCKE IN ANGST, STRASSEN-HEHLER, LAGER-HÄUSER, and BLAUROCK-BÜTTEL.

VERDACHT FAHNDUNGSGRAD MÜNZEN SPEICHER

Bei Gang-Aufstieg erhält jeder SC Vermögen = Stufe +2.

Blank lines for notes or additional information.

HAUDEGEN

SÖLDNER & TOTSCHLÄGER

SONDERFÄHIGKEITEN

- GEFÄHRLICH: Jeder SC kann sich +1 Aktionswert zu Jagen, Kämpfen oder Zerstören hinzufügen (bis zum Höchstwert von 3).
- BLUTSBRÜDER: Wenn ihr in der Schlacht Seite an Seite mit euren Komplizen kämpft, erhalten sie +1W auf Teamarbeits-Würfe (Vorbereitung und Gruppenaktionen). Alle eure Komplizen erhalten den Typ Schläger gratis (sind sie bereits Schläger, fügt einen anderen Typ hinzu).
- TÜREINTRETER: Führt ihr einen Angriffs-Plan durch, erhaltet ihr +1W auf den Einstiegswurf.
- UNHOLDE: Für euch gilt jeder Fahndungsgrad als Revier.
- FEUERTAUF: Ihr erhaltet +1W auf Widerstandswürfe.
- MÄZEN: Wenn ihr eure Stufe steigert, kostet euch das nur halb so viele Münzen wie üblich. Wer ist euer Mäzen? Warum hilft er euch?
- EISENFRESSER: Wenn ihr euch im Krieg befindet (-3 Fraktionsstatus), erleidet eure Gang nicht -1 Griff und SC haben weiterhin zwei Zwischenzeitaktivitäten statt nur einer.
- VETERANEN: Wählt eine Sonderfähigkeit einer anderen Gang.

GANG-ERFAHRUNGSPUNKTE

- Tragt am Ende der Sitzung für jeden Auslöser 1 EP ein. Tragt 2 EP ein, wenn er mehrfach vorgekommen ist.
- Führt einen erfolgreichen Gefechts-, Erpressungs-, Sabotage- oder Blitzeinbruchs-einsatz durch.
- Messt euch mit Herausforderungen oberhalb eures Standes.
- Unterstreicht den Ruf eurer Gang oder entwickelt einen neuen.
- Bringt die Ziele, Antriebe, inneren Konflikte oder den wahren Kern der Gang zum Ausdruck.

KONTAKTE

- Meg, Arenakämpferin
- Conway, Blaurock
- Keller, Schmiedin
- Tomas, Medikus
- Walker, Bezirksboss
- Lutes, Kneipenbesitzer

GANG-VERBESSERUNGEN

- Haudeggen-Ausstattung (2 Last Waffen oder Rüstung)
- Ironhook-Kontakte (+1 Stufe im Gefängnis)
- Elite-Vagabunden
- Elite-Schläger
- Abgebrüht (+1 Trauma-Kästchen)

JAGDGEBIET: GEFECHT - ERPRESSUNG - SABOTAGE - BLITZEINBRUCH

Blank lines for notes or additional information.

KOMPLIZEN BANDE EXPERTE

Schläger

KOMPLIZEN BANDE EXPERTE

KOMPLIZEN BANDE EXPERTE

KOMPLIZEN BANDE EXPERTE

VERSTECK QUALITÄT
Kutsche, Boot, Geheim, Wohnraum, Sicher, Speicher, Werkstatt, Dokumente, Ausrüstung, Gerätschaften, Zubehör, Werkzeug, Waffen
TRAINING KOMPLIZEN
Verstand, Wille, Zähigkeit, Charakterbuch, Meisterschaft, VERBESSERUNGSKOSTEN, Neue Komplizen: 2, Weiteren Typ: 2

BLADES IN THE DARK

GANGBOGEN

NAME RUF

VERSTECK

RESPEKT REVIER GRIFF SCHWACH FEST STUFE



VERDACHT FAHNDUNGSGRAD MÜNZEN SPEICHER

Bei Gang-Aufstieg erhält jeder SC Vermögen = Stufe +2.

Blank lines for player notes or additional information.

PHANTOME

DIEBE UND SPIONE

SONDERFÄHIGKEITEN

- ALLE STEHLEN: Jeder SC kann sich +1 Aktionswert zu Schleichen, Tricksen oder Tüfteln hinzufügen (bis zum Höchstwert von 3).
- GEISTERECHO: Alle Gangmitglieder erhalten die Fähigkeit, das im Geisterfeld existierende Echo von Doskvol mit seinen geisterhaften Bauten, Straßen und Objekten zu sehen und mit diesen zu interagieren.
- HAMSTERER: Euer Versteck ist ein einziges Durcheinander gestohlener Gegenstände. Ihr erhaltet +1W auf Würfe, um Anschaffungen zu machen.
- MÄZEN: Wenn ihr eure Stufe steigert, kostet euch das nur halb so viele Münzen wie üblich. Wer ist euer Mäzen? Warum hilft er euch?
- FASSADENKLETTERER: Wenn ihr irgendwo heimlich eindringt, erhaltet ihr +1W auf euren Einstiegswurf.
- AALGLATT: Wenn ihr Verwicklungen auswürfelt, würfelt zweimal und nehmt das Ergebnis, das euch besser gefällt. Wenn ihr für eure Gang den Verdacht verringern wollt, erhaltet ihr +1W.
- EIN RAD GREIFT INS ANDERE: Wenn ihr eine Gruppenaktion ausführt, dürft ihr mehrere Sechsen aus unterschiedlichen Würfeln zusammennehmen, um einen kritischen Erfolg zu erzielen.
- VETERANEN: Wählt eine Sonderfähigkeit einer anderen Gang.

GANG-ERFAHRUNGSPUNKTE

- Tragt am Ende der Sitzung für jeden Auslöser 1 EP ein. Tragt 2 EP ein, wenn er mehrfach vorgekommen ist.
- Führt einen erfolgreichen Einbruchs-, Raub-, Sabotage- oder Spionageeinsatz durch.
 - Messt euch mit Herausforderungen oberhalb eures Standes.
 - Unterstreicht den Ruf eurer Gang oder entwickelt einen neuen.
 - Bringt die Ziele, Antriebe, inneren Konflikte oder den wahren Kern der Gang zum Ausdruck.

KONTAKTE

- Dowler, Entdecker
- Laroze, Blaurock
- Amancio, Vermittler
- Fitz, Sammlerin
- Adelaide Phroaig, Adlige
- Rigney, Kneipenbesitzerin

GANG-VERBESSERUNGEN

- Diebes-Ausstattung (2 Last Werkzeug oder Gerätschaften frei)
- Untergrundkarten & -schlüssel
- Elite-Schwindler
- Elite-Baldower
- Ruhig (+1 Stress-Kästchen)

JAGDGEBIETE: EINBRUCH – RAUB – SABOTAGE – SPIONAGE

Blank lines for player notes or additional information.

KOMPLIZEN BANDE EXPERTE

Blank lines for player notes or additional information.

KOMPLIZEN BANDE EXPERTE

Blank lines for player notes or additional information.

KOMPLIZEN BANDE EXPERTE

Blank lines for player notes or additional information.

KOMPLIZEN BANDE EXPERTE

Blank lines for player notes or additional information.

- | | |
|--|--|
| VERSTECK | QUALITÄT |
| <input type="checkbox"/> Kutsche | <input type="checkbox"/> Dokumente |
| <input type="checkbox"/> Boot | <input type="checkbox"/> Ausrüstung |
| <input checked="" type="checkbox"/> Geheim | <input type="checkbox"/> Gerätschaften |
| <input type="checkbox"/> Wohnraum | <input type="checkbox"/> Zubehör |
| <input type="checkbox"/> Sicher | <input type="checkbox"/> Werkzeug |
| <input type="checkbox"/> Speicher | <input type="checkbox"/> Waffen |
| <input type="checkbox"/> Werkstatt | |

- | | |
|---|---------------------|
| TRAINING | KOMPLIZEN |
| <input type="checkbox"/> Verstand | VERBESSERUNGSKOSTEN |
| <input type="checkbox"/> Wille | Neue Komplizen: 2 |
| <input checked="" type="checkbox"/> Zähigkeit | Weiteren Typ: 2 |
| <input type="checkbox"/> Charakterbuch | |
| <input type="checkbox"/> Meisterschaft | |

BLADESIN THE DARK

GANGBOGEN

NAME

RUF

VERSTECK

RESPEKT

REVIER

GRIFF

SCHWACH

FEST

STUFE

REVIEW

NEBEN-VERDIENST
(Stufe) – Verdacht
= Münzen in
Zwischenzeit

LUXUS-HEHLER
+2 Münzen für
Oberschicht-Ziele

LASTER-HÖHLE
(Stufe) – Verdacht
= Münzen in
Zwischenzeit

KNEIPE
Hier +1W auf
Verkehren und
Beeinflussen

ANTIKES TOR
Sichere Reise durch
die Siechlande

REVIEW

VERSTECK

REVIEW

REVIEW

GEHEIM-ROUTEN
+1W auf Einstieg
für Transport-Pläne

INFOR-MANTEN
+1W auf
Informationen
sammeln für Coups

FLOTTE
Eure Komplizen
haben eigene
Fahrzeuge

LEGALE FASSADE
-2 Verdacht pro
Coup

LAGER-HÄUSER
+1W auf
Anschaffungen
machen

VERDACHT

FAHNDUNGSGRAD

MÜNZEN

SPEICHER

Fahrzeug-Stärken

Robust: Das Fahrzeug läuft auch erledigt weiter.

Unkompliziert: Entfernt während der Zwischenzeit jeglichen Schaden an dem Fahrzeug.

Wendig: Gilt als Hilfe bei kniffligen Manövern.

Fahrzeug-Schwächen

Kostspielig: Es kostet pro Zwischenzeit 1 Münze, das Fahrzeug in Betrieb zu halten.

Markant: Ihr erhaltet +1 Verdacht, wenn ihr es bei einem Coup einsetzt.

Störrisch: Nur eine Person kennt die Eigenheiten des Fahrzeugs. Wird es ohne diese gesteuert, hat es –1 Qualität.

SCHMUGGLER

LIEFERANTEN
VERBOTENER
WAREN

SONDERFÄHIGKEITEN

- GEHÖRT FAST ZUR FAMILIE: Eines eurer Fahrzeuge gilt als Komplize (nutzt für die Stärken und Schwächen für Fahrzeuge). Seine Qualität entspricht eurer Stufe +1.
- HANDLANGER: Ein Komplize der Gang kann in der Zwischenzeit eine Aktivität ausführen, um Anschaffungen zu machen, Verdacht zu verringern oder an einem Langzeitprojekt zu arbeiten.
- GEISTERFAHRT: Alle Gangmitglieder sind immun gegen die Ergreifung durch Seelen, können aber freiwillig einen Geist als „Passagier“ im eigenen Körper befördern.
- NUR AUF DER DURCHREISE: Ihr erhaltet in der Zwischenzeit –1 Verdacht. Ist euer Verdacht höchstens 4, erhaltet ihr +1W, um jemandem zu täuschen, indem ihr euch als normale Bürger ausgibt.
- DRUCKMITTEL: Eure Gang beliefert andere Fraktionen mit illegalen Gütern. Jedes Mal, wenn ihr Respekt erhaltet, erhaltet ihr +1 Respekt dazu.
- ENTERKAMPE: Wenn ihr mit eurem Fahrzeug in den Kampf zieht, erhaltet ihr +1 Wirkung. Euer Fahrzeug erhält außerdem Rüstung.
- GESETZLOSE: Jeder SC kann sich +1 Aktionswert zu Kämpfen, Schleichen oder Tricksen hinzufügen (bis zum Höchstwert von 3).
- VETERANEN: Wählt eine Sonderfähigkeit einer anderen Gang.

GANG-ERFAHRUNGSPUNKTE

- Tragt am Ende der Sitzung für jeden Auslöser 1 EP ein. Tragt 2 EP ein, wenn er mehrfach vorgekommen ist.
- Führt einen erfolgreichen Schmuggeleinsatz durch oder gewinnt neue Kunden oder Quellen für Schmuggelwaren.
 - Messt euch mit Herausforderungen oberhalb eures Standes.
 - Unterstreicht den Ruf eurer Gang oder entwickelt einen neuen.
 - Bringt die Ziele, Antriebe, inneren Konflikte oder den wahren Kern der Gang zum Ausdruck.

KONTAKTE

- Elynn, Hafenarbeiterin
- Rolan, Drogenhändler
- Sera, Waffenhändlerin
- Nyelle, Seelenschieberin
- Decker, Anarchist
- Esme, Kneipenbesitzerin

GANG-VERBESSERUNGEN

- Schmuggler-Ausstattung (2 Gegenstände sind verborgen)
- Tarnung (stillstehende Fahrzeuge sind verborgen)
- Elite-Vagabunden
- Frachtkahn (+Beweglichkeit für Versteck)
- Standhaft (+1 Stress Kästchen)

FRACHT: ARKAN/UNHEIMLICH – HEISSE WARE – PASSAGIERE – WAFFEN

KOMPLIZEN

BANDE

EXPERTE

GESCHWÄCHT

ANGESCHLAGEN

ERLEDIGT

RÜSTUNG

KOMPLIZEN

BANDE

EXPERTE

GESCHWÄCHT

ANGESCHLAGEN

ERLEDIGT

RÜSTUNG

KOMPLIZEN

BANDE

EXPERTE

GESCHWÄCHT

ANGESCHLAGEN

ERLEDIGT

RÜSTUNG

KOMPLIZEN

BANDE

EXPERTE

GESCHWÄCHT

ANGESCHLAGEN

ERLEDIGT

RÜSTUNG

VERSTECK

Qualität

Verstand

Wille

Zähigkeit

Charakterbuch

Meisterschaft

Qualität

Dokumente

Ausrüstung

Gerätschaften

Zubehör

Werkzeug

Waffen

Komplizen

Verbesserungskosten

Neue Komplizen: 2

Weiteren Typ: 2

TERRITORIEN IM GEFÄNGNIS

Immer wenn ein Gangmitglied ins Gefängnis kommt, habt ihr die Gelegenheit, ein Territorium im Gefängnis zu beanspruchen. Siehe Inhaftierungswurf auf S. 154.

**BEWÄHRUNG
BEEINFLUSST**
Dauer von Haftstrafen
verringert sich um
eine Stufe

**WACHEN
GESCHMIERT**
+1W auf
Inhaftierungswürfe

**WACHEN
GESCHMIERT**
+1W auf
Inhaftierungswürfe

HÄRTEFALL

Stufenaufstieg kostet
2 Münzen weniger

SCHMUGGEL
+2 Last im Gefängnis

GEFÄNGNIS

GEFÄNGNIS

SCHMUGGEL
+2 Last im Gefängnis

VERBÜNDETES TERRITORIUM
Erhältet ein Territorium eines anderen Gang-Typs (kein Revier)

**WACHEN
GESCHMIERT**
+1W auf
Inhaftierungswürfe

**WACHEN
GESCHMIERT**
+1W auf
Inhaftierungswürfe

VERBÜNDETES TERRITORIUM
Erhältet ein Territorium eines anderen Gang-Typs (kein Revier)

**ZELLENBLOCK
KONTROLLIERT**
Du erleidest keine
Traumata durch
Inhaftierung

VERBÜNDETES TERRITORIUM
Erhaltet ein Territorium eines anderen Gang-Typs
(kein Revier)

VERBÜNDETES TERRITORIUM
Erhält ein Territorium eines anderen Gang-Typs (kein Revier)

VERBÜNDETES TERRITORIUM
Erhältet ein Territorium eines anderen Gang-Typs (kein Revier)

Unterschiedliche politische Druckmittel können gegen Richter und Gefängnisdirektoren verwendet werden, um die von ihnen verhängten Strafen abzumildern. Mit diesem Territorium kannst du immer eine kürze Haftstrafe einfädeln lassen, als ob euer Fahndungsgrad einen Grad niedriger wäre. Wenn euer also Fahndungsgrad 3 war, als du eingesperrt wurdest, wirst du trotzdem nur wenige Monate hinter Gittern verbringen (wie bei Stufe 2) und nicht ein ganzes Jahr.

Du fädelst regen Schmuggel ins Gefängnis ein. Du hast +2 Last solange du eingesperrt bist (als Gefangener startest du bei 0). Wenn du dieses Territorium zwei Mal besitzt, hast du in Ironhook also 4 Last. Während deiner Haft kannst du außerdem Münzen als Last wählen, etwa um jemanden zu bestechen oder eine Anschaffung zu machen. Du kannst deine Ausrüstung im Gefängnis in der Zwischenzeit deiner Gang neu bestimmen.

Dein Ruf als besonders übler Häftling stärkt das Bild deiner Gang in Duskwall. Wenn eure Gang eine Stufe aufsteigt, kostet euch das 2 Münzen weniger als üblich.

Einer eurer Verbündeten im Gefängnis hat eingefädelt, dass euch dessen Fraktion einen Gefallen tut. Eure Gang erhält ein Territorium bei einem anderen Typ von Gang. Du kannst auf diese Weise kein Revier beanspruchen.

Einige der Wachen in Ironhook werden nun von euch bezahlt. Wenn ein Mitglied eurer Gang eingesperrt wird, erhält es +1W auf den Inhaftierungswurf.

Deine Gang kontrolliert den ganzen Zellenblock, samt Wachen und allem. Du erleidest niemals ein Trauma von deiner Inhaftierung.

FRAKTIONEN VON DOSKVOL

UNTERWELT	STUFE	GRIFF	STATUS
Der Stock	IV	F	
Die Unsichtbaren	IV	F	
Der Zirkel der Flamme	III	F	
Lord Scurlock	III	F	
Die Silbernägel	III	F	
Die Billhooks	II	S	
Die Crows	II	S	
Die Fahlen Schwestern	II	F	
Die Grauröcke	II	F	
Die Grinders	II	S	
Die Lampblacks	II	S	
Die Rotschärpen	II	S	
Die Wraiths	II	S	
Die Fog Hounds	I	S	
Die Verlorenen	I	S	
Ulf Eisenbart	I	F	

OBRIGKEIT	STUFE	GRIFF	STATUS
Imperiales Militär	VI	F	
Stadtrat	V	F	
Leviathanfänger	V	F	
Ministerium für Verpflegung	V	F	
Ironhook-Gefängnis	IV	F	
Funkenmacher	IV	F	
Seelenwächter	IV	F	
Blauröcke	III	F	
Inspektoren	III	F	
Iruvisches Konsulat	III	F	
Skovisches Konsulat	III	S	
Die Wehr	II	F	
Konsulat der Dolchinseln	I	F	
Severosisches Konsulat	I	F	

ARBEIT & HANDEL	STUFE	GRIFF	STATUS
Das Fundament	IV	F	
Hafenarbeiter	III	F	
Gondolieri	III	F	
Arbeiterschaft	III	S	
Seeleute	III	S	
Kutscher	II	S	
Chiffren	II	F	
Tintenspeier	II	S	
Schientreiber	II	S	
Dienerschaft	II	S	

ANDERSWELTLICHES	STUFE	GRIFF	STATUS
Die Kirche der Verzückung	IV	F	
Die Vergessenen Gottheiten	III	S	
Die Horde	III	F	
Der Weg des Widerhalls	III	F	
Die Ausgesöhnten	III	F	
Skovische Geflüchtete	III	S	
Siechland-Plünderer	II	S	
Die Weinende Dame	II	S	

BÜRGERSCHAFT	STUFE	GRIFF	STATUS
Whitecrown	V	F	
Brightstone	IV	F	
Charterhall	IV	F	
Six Towers	III	S	
Silkshore	II	F	
Nightmarket	II	F	
Crow's Foot	II	F	
Die Docks	II	F	
Barrowcleft	II	F	
Coalridge	II	S	
Charhollow	I	F	
Dunslough	I	S	

KRIEG

Wenn ihr mit einer oder mehrerer Fraktionen im Krieg seid (Status –3), erleidet ihr folgende Nachteile:

- ◆ Verliert (vorübergehend, während Krieg ist) 1 Griff. Dies kann zum Stufenabstieg führen.
- ◆ SC bekommen in der Zwischenzeit nur eine Aktion statt zwei.
- ◆ Jeder Coup zieht +1 Verdacht auf euch.
- ◆ Eure Territorien, die Münzen generieren (z.B. Lasterhöhle, Kampfarena, Hehler) bringen nur halb so viele Münzen (abgerundet) ein.

DOSKVOL



WAHRZEICHEN

- 1 DIE LEERE SEE.** Während des Kataklysmus haben sich die Meere in schwarze Tinte verwandelt. Tief unter den Wellen scheinen winzige Lichtpunkte, angeordnet wie Sternkonstellationen. Nur wahrhaft mutige oder verzweifelte Kapitäne trauen sich außer Sichtweite der Küste zu segeln, hinein in eine See so schwarz und dunkel wie der Himmel darüber. Zwar meiden die rachsüchtigen Geister, die das Land heimsuchen, die offene See, aber in ihren Untiefen lauern noch grauenerregendere Geschöpfe.
- 2 DER VERLORENE BEZIRK.** Dieser einst reiche Stadtteil wurde nach Ausbruch einer Seuche aufgegeben und mit der Errichtung des zweiten Blitzwalls zu einem Teil der Siechlande. Noch immer suchen verwegene Abenteuer dort nach verlorenen Schätzen.
- 3 DAS IRONHOOK-GEFÄNGNIS.** Eine gewaltige Festung aus Metall, in der die schlimmsten (oder glücklosesten) Verbrecher eingesperrt sind. Viele von ihnen werden zur Arbeit in den südlichen Feldern oder den Bergwerken von Dunsloough gezwungen. Die zum Tode Verurteilten werden als Suchtrupp in die Siechlande geschickt.
- 4 GADDOK STATION.** Elektrozüge mit Passagieren und Waren aus dem ganzen Imperium kommen hier tagtäglich an.
- 5 AALZUCHTEN & BAUERNHÖFE.** Etwa die Hälfte aller Lebensmittel in Doskvol wird importiert. Die andere Hälfte kommt von Aalkulturen, Pilztunneln und Feldern, die im wundersamen Schein strahlender Pflanzen und Tiere gezüchtet werden.
- 6 DER ALTE NORDHAFEN.** Vor der Flut im 3. Jh war das Flussdelta des Dosk nur eine Sumpflandschaft rund um die Kohlebausiedlung. Schiffe legten am Alten Nordhafen an, um ihre Vorräte aufzustocken, bevor sie das offene Meer nach Skovlan überquerten. Als der zweite Blitzwall gebaut wurde, legte man den Hafen still und überließ ihn den Siechlanden.
- 7 DIE SIECHLANDE.** Hinter dem Blitzwall liegt ein endloses Ödland aus versteinerten Bäumen, Asche und Wolken von beißendem Gestank. Ruhelose Geister jagen hier ohne Unterlass nach der kleinsten Spur von Lebensessenz.

BEZIRKE

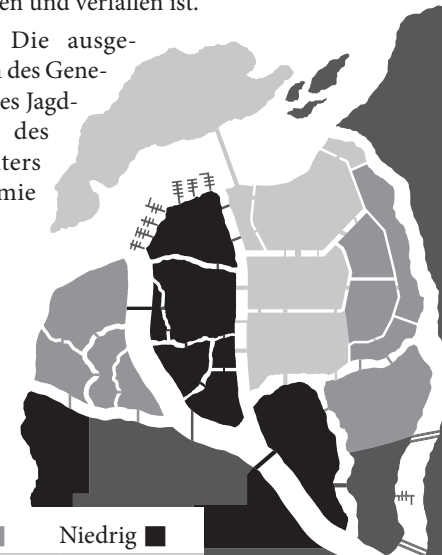
- BARROWCLEFT.** Die Häuser und Märkte der Bauern, die die Felder und Aalzuchten bewirtschaften.
- BRIGHTSTONE.** Die Villen und Luxusboutiquen der reichen Elite.
- CHARHOLLOW.** Ein überfüllter Bezirk aus Mietskasernen und aufeinandergetürmten Häusern.
- CHARTERHALL.** Die Verwaltungsgebäude und das Zentrum für Geschäfte, Handwerksbetriebe und Handel.
- COALRIDGE.** Die Reste von Doskvol's ursprünglicher Bergbausiedlung oberhalb der Stadt; heute das Zuhause von Arbeitern und Standort für Fabriken.
- CROW'S FOOT.** Ein dicht bebautes Viertel mit Straßenzügen auf mehreren Stockwerken, das von Banden beherrscht wird.
- DIE DOCKS.** Raue Spelunken, Tätowierstuben, Kampfarenen und Lagerhäuser.
- DUNSLOUGH.** Ein Armenviertel und Arbeitslager für Sträflinge.
- NIGHTMARKET.** Der Hauptumschlagplatz für exotische Importwaren, die per Bahn kommen. Die meisten Händler haben auch illegale Angebote.
- SILKSHORE.** Der „Rote-Lampen-Bezirk“ und ein Künstlerviertel.
- SIX TOWERS.** Ein ehemals reicher Bezirk, der nun heruntergekommen und verfallen ist.
- WHITECROWN.** Die ausgedehnten Anwesen des Generalgouverneurs, des Jagdkommandanten, des Obersten Wächters und der Akademie zu Doskvol.

WOHLSTAND

Hoch

Mittel

Niedrig



DOSKVOL

AUCH BEKANNT ALS DUSKWALL, NORTH HOOK

Imperiale Provinz Akoros

Um ca. 847 IZ

DER VERLORENE
BEZIRK

SIX TOWERS

NIGHTMARKET

Gaddoc
Station

DER DUSK

BRIGHTSTONE

CHARTERHALL

COALRIDGE

NORTH -
HOOK -
KANAL

Festung des
General-
gouverneurs

WHITECROWN

DIE DOCKS

CROW'S
FOOT

CHARHOLLOW

Ironhook-
Gefängnis

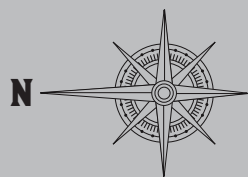
DUNSLOUGH

STRAHLLENDE HÖFE
& AALZUCHTEN

DER ALTE
NORDHAFEN

SILKSHORE

BARROWCLEFT





DIE TRÜMMERINSELN

AKOROS

Ein Land voller düsterer, versteinerter Wälder und felsiger Hügel. Der Wohlstand der reichen Küstenstädte beruht auf dem Leviathanfang und den Bergbaukolonien tiefer im Landesinneren. Akorosier werden manchmal auch „Imperiale“ genannt, da hier das Imperium seinen Anfang nahm. Sie haben meist helle Haut und dunkle Haare.

SEVEROS

Ein flaches, windgepeitschtes Land, bedeckt mit finsternem Unterholz und dornigen Sträuchern. Außerhalb der imperialen Städte an der Küste leben immer noch einige Severosi in freien Völkern, züchten Pferde für die Geisterjagd, auf denen sie die Siechlande durchstreifen. Sie haben meist braune Haut und dunkles Haar.

IRUVIEN

Ein Land zwischen schwarzen Wüsten, Gebirgen aus Obsidian und tobenden Vulkanen. Manche behaupten, in Iruvien seien ganz offen Dämonen an der Macht. Die Menschen dort haben meist bernsteinfarbene Haut und dunkle Haare.

DIE DOLCHINSELN

Ein tropischer Archipel, über und über von dichtem Dschungel bedeckt, der durch die seltsame Magie des Kataklysmus finster und verworren geworden ist. Manchmal hört man, die Leute dort würden ohne Blitzwall leben. Die Inselbewohner haben meist kupferfarbene Haut und dunkles Haar.

SKOVLAN

Ein zerklüftetes Land mit kalten Bergen und rauer Tundra. Skovlan war die letzte Bastion gegen die imperiale Kontrolle. Die Menschen hier haben meist blasser Haut und blonde oder rote Haare.

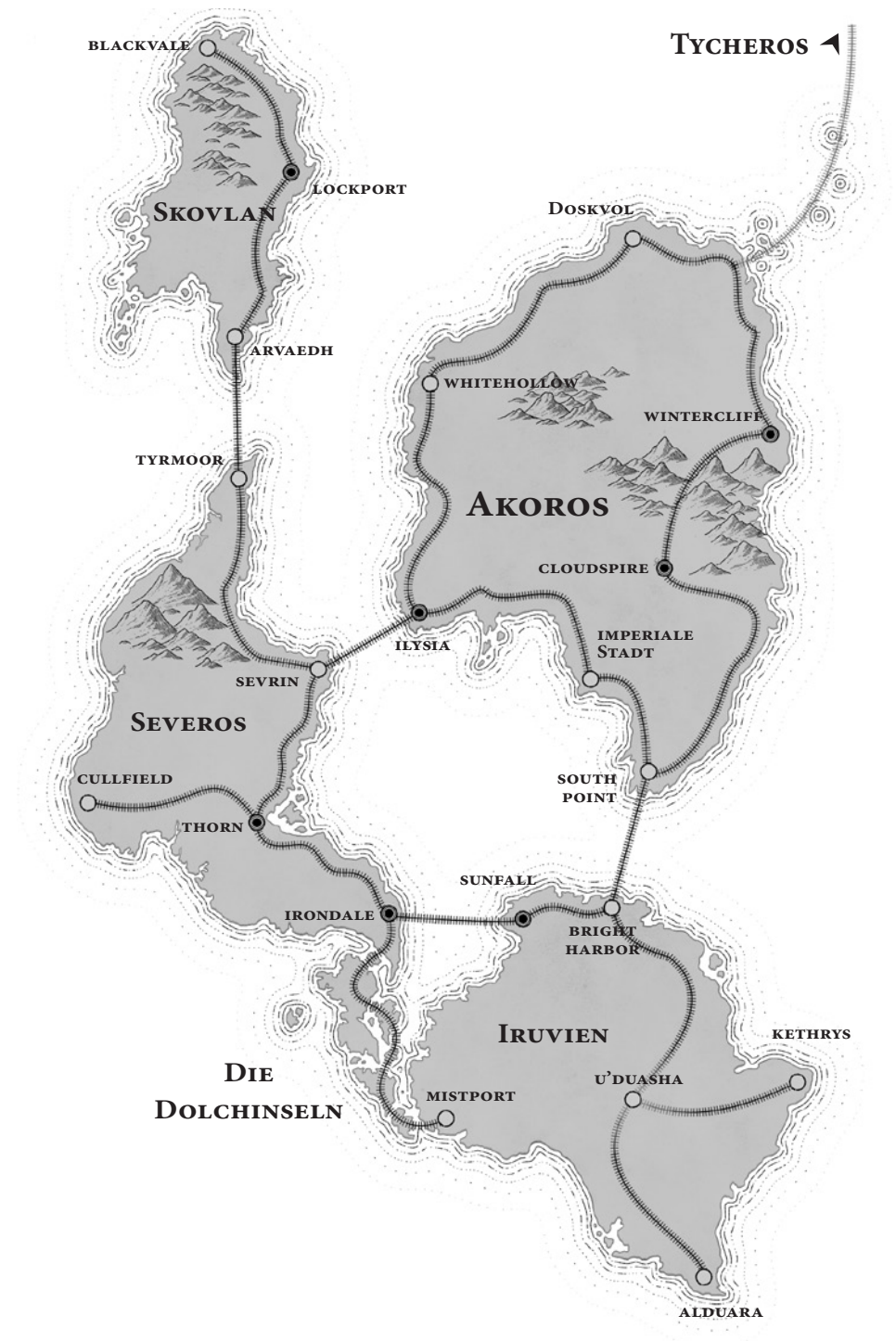
TYCHEROS

Ein entlegenes Land fernab des Imperiums. Man erzählt sich, die Tycherosier (herablassend nur „Fremde“ genannt) trügen einen Teil dämonisches Blut in sich.

EIN HINWEIS ZUR WELT

Auf den Trümmerinseln ist das Klima durch die magischen Rückstände des Kataklysmus sehr unterschiedlich. Das „Wasser“ der Leeren See wirkt, als wäre es aus trüber, schwarzer Tinte, nichtsdestotrotz kann man Konstellationen von schimmernden Sternen tief unter der Oberfläche erkennen. Die Sonne gleicht einer schwachen Glut, die nur zur Morgen- und Abenddämmerung schummriges Zwielicht spendet; ansonsten ist die Welt in Dunkelheit gehüllt.

All das war einst eine märchenhafte Fantasy-Welt voller Magie und Wunder. Bis sie zerstört wurde und man auf ihren Ruinen eine Industriegesellschaft aufbaute. Erwartet also keinen wissenschaftlich fundierten Realismus.



REGELÜBERSICHT 1

AKTIONSWURF

1W pro Punkt
AKTIONSWERT.

+1W wenn du
HILFE erhältst.

+1W wenn du **DICH**
VERAUSGABST
-ODER-
einen **TEUFELS-**
PAKT eingehst.

KONTROLLIERT

Du hast die Situation im Griff. Du nutzt einen entscheidenden Vorteil.

KRITISCH: Du schaffst es mit **erhöhter Wirkung**.

6: Du schaffst es.

4/5: Du zögerst. Zieh dich zurück und versuche etwas anderes, oder schaffe es mit einer kleinen Konsequenz: eine kleine **Komplikation** tritt auf, du erzielst **verringerte Wirkung**, du erleidest **leichten Schaden**, du gerätst in eine **riskante** Position.

1-3: Du zweifelst. Nutze eine **riskante** Gelegenheit, um es dennoch zu versuchen, oder zieh dich zurück und versuche etwas anderes.

RISKANT

Du bist in direktem Wettstreit. Du handelst unter Druck. Du gehst ein Wagnis ein.

KRITISCH: Du schaffst es mit **erhöhter Wirkung**.

6: Du schaffst es.

4/5: Du schaffst es, aber es gibt eine Konsequenz: du erleidest **Schaden**, eine **Komplikation** tritt auf, du erzielst **verringerte Wirkung**, du gerätst in eine **aussichtslose** Position.

1-3: Es geht schief. Du erleidest **Schaden**, eine **Komplikation** tritt auf, du gerätst in eine **aussichtslose** Position, du **verpasst diese Gelegenheit**.

AUSSICHTSLOS

Du bist ernsthaft in Schwierigkeiten. Du hast dich übernommen.

KRITISCH: Du schaffst es mit **erhöhter Wirkung**.

6: Du schaffst es.

4/5: Du schaffst es, aber es gibt eine Konsequenz: du erleidest **schweren Schaden**, eine **ernste Komplikation** tritt auf, du erzielst **verringerte Wirkung**.

1-3: Das Schlimmste geschieht. Du erleidest **schweren Schaden**, eine **ernste Komplikation** tritt auf, du **verpasst diese Gelegenheit**.

Immer wenn du einen aussichtslosen Aktionswurf machst, erhältst du 1 EP in dem Attribut der Aktion, auf die du gewürfelt hast.

Die SL bestimmt **Konsequenzen** abhängig von der Situation: eine, mehrere oder alle angegebenen Konsequenzen können dich betreffen. Mit einem **Widerstandswurf** kannst du sie vermeiden oder verringern.

ÜBERSICHT WIDERSTANDSWURF

1W pro ATTRIBUTS-
WERT.

Du verringerst oder vermeidest die Konsequenz und erleidest 6 STRESS minus dem höchsten Würfelergbnis. Bei einem **kritischen** Widerstandswurf entfernst du 1 STRESS.

TEAMARBEIT

HELFEN

Du erleidest 1 Stress und gibst einem anderen Charakter +1W. Eventuell trägst du auch anfallende Konsequenzen. Pro Wurf kann nur ein Charakter Hilfe leisten.

ANFÜHREN

Du führst eine **Gruppenaktion** an. Alle Beteiligten machen einen Aktionswurf. Das beste Einzelergebnis gilt für alle Gruppenmitglieder, die gewürfelt haben.

BESCHÜTZEN

Du nimmst die **Konsequenzen** auf dich, die sonst ein Teammitglied erlitten hätte. Du darfst ganz normal einen Widerstandswurf ausführen.

VORBEREITEN

Wenn deine **vorbereitende Aktion** Erfolg hat, erhält jedes Gruppenmitglied, das auf deinem Manöver aufbaut, +1 **Wirkungsgrad** oder eine **verbesserte Position**.

AKTIONEN

- ◆ **BEEINFLUSSEN** ändert das Verhalten oder die Einstellung Anderer durch Charme, Logik, List, Verstellung oder Manipulation.
- ◆ **BEFEHLEN** erzwingt Gehorsam durch Einschüchterung, Drohung oder Willensstärke. Dient auch zum Anführen einer Aktion mit einer **Bande** der Gang.
- ◆ **EINSCHÄTZEN** verschafft einen Eindruck davon, was in einer Situation oder an einem Ort vor sich geht. Ein sechster Sinn für Gefahren und eine Methode zum Informationen sammeln.
- ◆ **EINSTIMMEN** eröffnet die Möglichkeit, mit Seelen und dem Geisterfeld in Kontakt zu treten, sowie elektroplasmatische Energie zu kanalisieren.
- ◆ **JAGEN** umfasst das Verfolgen eines Opfers, das Sammeln von Informationen über seine Aktivitäten sowie präzise Fernkampfangriffe.
- ◆ **KÄMPFEN** bedeutet, dass du einen Gegner in den Nahkampf verwickelst, eine Position eroberst und hältst oder dich prügelt.
- ◆ **SCHLEICHEN** schützt vor Entdeckung und dient zum Überwinden von Hindernissen; sei es durch Klettern, Schwimmen, Rennen, Springen oder Akrobatik. Es wird auch für Nahkampfangriffe aus dem Hinterhal genutzt.
- ◆ **STUDIEREN** verleiht tieferen Einblick in eine Person, ein Dokument oder einen Gegenstand. Es umfasst genaues Erforschen, Informationen sammeln und Wissen anwenden.
- ◆ **TRICKSEN** beinhaltet geschickte und raffinierte Manöver, darunter Taschendiebstahl, Finten oder das Lenken eines Fahrzeugs oder Reittiers.
- ◆ **TÜFTELN** lässt sich mit Mechanismen, um sie zu bauen oder zu modifizieren, auszuschalten oder zu reparieren. Schlösser und Tresore können so geknackt, Fallen entschärft und Maschinen manipuliert werden.
- ◆ **VERKEHREN** beschreibt den Umgang mit Kontakten, die du durch Herkunft oder Hintergrund kennst, mit Freunden und Rivalen. Durch sie erlangst du Zugang zu Ressourcen, Informationen, Personen oder Orten.
- ◆ **ZERSTÖREN** bedeutet, einen Ort, Gegenstand oder ein Hindernis mit roher Kraft oder gezielter Sabotage zu zerlegen. Es erzeugt Ablenkung und Chaos.

REGELÜBERSICHT 2

HANDELT NACH DEM COUP ABRECHNUNG, VERDACHT, VERWICKLUNGEN UND ZWISCHENZEIT AB – IN DIESER REIHENFOLGE.

1. ABRECHNUNG

Die Gang verdient normalerweise 2 **RESPEKT** pro Coup. Wenn das Ziel ihres Coups eine **höhere Stufe** innehat, verdienen sie +1 **RESPEKT**, bei **niedrigerer Stufe** –1 **RESPEKT** pro Stufe Unterschied (Minimum 0). (*Verläuft der Einsatz völlig ruhig, erhältet ihr stattdessen 0 RESPEKT*).

Ihr verdient außerdem **MÜNZEN** je nach Einsatz und gemachter Beute (siehe Liste rechts).

- ♦ **2 MÜNZEN:** Ein unbedeutender Auftrag; einige volle Geldbörsen.
- ♦ **4 MÜNZEN:** Ein kleiner Auftrag; eine Geldkassette.
- ♦ **6 MÜNZEN:** Ein gewöhnlicher Coup; gute Beute.
- ♦ **8 MÜNZEN:** Ein großer Coup; beachtliche Beute.
- ♦ **10+ MÜNZEN:** Ein herausragender Coup; beeindruckende Beute.

Zieht Münzen in Höhe eurer Stufe +1 ab, falls ihr einem Unterweltboss oder einer Organisation einen Anteil zahlt.

3. VERWICKLUNGEN

Würfelt mit eurem **FAHNDUNGSGRAD**, und lest das Ergebnis, das zu eurem aktuellen **VERDACHT** passt:

VERDACHT 0-3	VERDACHT 4/5	VERDACHT 6+
1-3 Ärger in der Gang oder Die üblichen Verdächtigen	1-3 Ärger in der Gang oder Befragung	1-3 Überläufer oder Verhör
4/5 Rivalitäten oder Ruhelose Tote	4/5 Vergeltung oder Ruhelose Tote	4/5 Dämonische Aufmerksamkeit oder Exempel
6 Zusammenarbeit	6 Exempel	6 Verhaftung

ÄRGER IN DER GANG. Die Schwäche(n) einer eurer Banden (oder anderer Komplizen) sorgen für Ärger. Verliert euer Gesicht und **RESPEKT** entsprechend eurer **STUFE+1**), statuiert ein Exempel oder stellt euch der Vergeltung der Geschädigten. Habt ihr keine Bande/Komplizen mit Schwäche, entgeht ihr der Verwicklung.

BEFRAGUNG. Die Blauröcke befragen einen NSC über eure Verbrechen. *Wer erscheint den Blauröcken am verwundbarsten?* Macht einen **Schicksalswurf**, um herauszufinden wie viel sie erzählen (1-3: +2 **VERDACHT**, 4/5: +1 **VERDACHT**), oder bestecht die Blauröcke mit 2 **MÜNZEN**.

DÄMONISCHE AUFMERKSAMKEIT. Ein Dämon macht ein düsteres Angebot. Nehmt an, versteckt euch vor ihm (verliert 3 **RESPEKT**), oder löst das Problem anderweitig.

DIE ÜBLICHEN VERDÄCHTIGEN. Die Blauröcke schnappen jemand aus dem Umfeld eurer Gang (Spieler schlägt jemanden vor). Macht einen **Schicksalswurf**, um herauszufinden, ob die Person sich widersetzt (1-3: +2 **VERDACHT**, 4/5: **Schaden 2. Grades**), oder bestecht die Blauröcke mit 1 **MÜNZE**.

EXEMPEL. Eine Fraktion mit negativem Status geht gegen euch vor. Trete 1 **TERRITORIUM** ab oder zieht in den Krieg (Status auf -3). Habt ihr keine Territorien, **verliert ihr stattdessen 1 Griff**.

RIVALITÄTEN. Eine neutrale Fraktion bedroht euch (direkt oder indirekt) Verliert 1 **RESPEKT** oder 1 **MÜNZE** pro **STUFE** der Rivalen oder wehrt euch und verliert 1 **STATUS** mit ihnen.

RUHELOSE TOTE. Ein Geist ist hinter euch her. Bezahl einen Flüsterer oder Schienentreiber, um sich um ihn zu zerstören oder zu bannen, oder stellt ihm euch selbst.

ÜBERLÄUFER. Ein Kontakt, Mäzen, Klient oder einige Kunden wechseln die Seiten und sind nun einer anderen Fraktion gegenüber loyal.

VERGELTUNG. Eine verfeinde Fraktion greift euch an (direkt oder indirekt). Zahl ihnen 1 **RESPEKT** und 1 **MÜNZE** pro **STUFE** des Gegners, lasst es geschehen oder schlägt zurück.

VERHAFTUNG. Blauröcke kommen, um euch festzunehmen. Bestecht sie mit **MÜNZEN** (Fahndungsgrad +3), überlasst ihnen jemanden (löst Verdacht auf), oder versucht, ihnen zu entgehen.

VERHÖR. Die Blauröcke befragen einen SC über die Verbrechen der Gang. *Wie haben sie es geschafft, dich festzunehmen?* Bestich sie mit 3 **MÜNZEN** oder sie schlagen dich zusammen (**Schaden 2. Grades**) und du erzählst ihnen, was sie wissen wollen (+3 **VERDACHT**). Du kannst jeder dieser Konsequenzen einzeln **Widerstand** leisten.

ZUSAMMENARBEIT. Eine Fraktion mit +3 Status bittet euch um einen Gefallen. Stimmt zu oder verliert 1 **RESPEKT** pro ihrer **STUFE** oder 1 Status bei ihnen. Habt ihr bei keiner Fraktion +3 Status, entgeht ihr der Verwicklung.

2. VERDACHT

Nach einem Clou oder Konflikt mit Feinden erweckt die Gang **VERDACHT** (siehe Liste rechts). Fügt hinzu: +1 **VERDACHT**, falls das Ziel berühmt oder gut vernetzt ist. +1 **VERDACHT**, falls ihr euch dabei in feindlichem Revier befunden habt. +1 **VERDACHT**, falls ihr euch im Krieg befindet. +2 **VERDACHT**, falls jemand getötet wurde.

- ♦ **0 VERDACHT:** Still & leise; wenig Aufmerksamkeit.
- ♦ **2 VERDACHT:** In geregelten Bahnen; die übliche Aufmerksamkeit.
- ♦ **4 VERDACHT:** Laut & chaotisch; viel Aufmerksamkeit.
- ♦ **6 VERDACHT:** Außer Kontrolle; sensationelle Aufmerksamkeit.

Addiert während des Coups entstandenen Verdacht.

4. ZWISCHENZEIT

Wenn du zwischen den Coups etwas Freizeit hastl, **kannst du zwei Zwischenzeitaktivitäten** von der Liste durchführen. Außerdem wird deine **Rüstung** wiederhergestellt. Jede zusätzliche Aktivität von der Liste kostet 1 **MÜNZE** oder 1 **RESPEKT**.

Hilfe durch einen Freund oder Kontaktperson gibt +1W auf den Zwischenzeitwurf. Danach kannst du den **Ergebnisgrad verbessern**: um 1 Grad pro ausgegebener **MÜNZE** (1-3 wird 4/5, 4/5 wird 6, 6 wird KRITISCH).

ANSCHAFFUNG MACHEN	Ihr könnt vorübergehend eine Anschaffung nutzen. Würfelt auf die STUFE der Gang für die Qualität (1-3: Stufe -1, 4/5: Stufe, 6: Stufe +1, KRITISCH : Stufe +2). <i>Eine Erhöhung der Stufe über +2 hinaus kostet 2 Münzen pro zusätzlicher Stufe.</i>
LANGZEIT-PROJEKT	Wenn möglich, kannst du an einem Langzeitprojekt arbeiten. Würfle auf eine Aktion, drehe die Uhr vor (1-3: ein Segment, 4/5: zwei, 6: drei, KRITISCH : fünf).
ERHOLUNG	Durch Behandlung wird die Heilungs-Uhr vorgestellt (wie ein Langzeitprojekt). <i>Wenn die Uhr abläuft, wird aller Schaden um jeweils einen Grad reduziert.</i>
VERDACHT VERRINGERN	Beschreibe, wie du den Verdacht der Gang verringerst, würfle auf deine AKTION verringere Verdacht (1-3: ein Segment, 4/5: zwei, 6: drei, KRITISCH : fünf).
TRAINING	Trage 1 EP für ein Attribut oder dein Charakterbuch ein (+1 EP mit der passenden Trainings-Verbesserung). <i>Du kannst jede EP-Leiste einmal pro Zwischenzeit trainieren.</i>
LASTER	Suche einen Versorger auf und würfle mit dem niedrigsten Attribut . Baue Stress entsprechend dem höchsten Würfelergebnis ab. Baust du mehr Stressgrade ab, als du ausgefüllt hast, gibst du dich maßloß hin (siehe unten). <i>Wenn du dich deinem Laster nicht hingeben kannst oder willst, erleidest du Stress im Ausmaß deiner TRAUMATA.</i>

MASSLOSIGKEIT: Du triffst eine schlechte Entscheidung, während der Besorgung oder dem Konsum deines Lasters. Was hast du getan?

- ♦ **ZIEHE ÄRGER AN:** *Vielleicht hat dich ein Feind zu deinem Versorger verfolgt, wo du dich sicher gefühlt hast.* Such dir eine zusätzliche **Verwicklung** aus oder würfle sie aus.
- ♦ **PRAHLE:** *Vielleicht gibst du mit deinen Großtaten an.* Die Gang zieht +2 **VERDACHT** auf sich.
- ♦ **VERLIERE DICH:** Spiele einen anderen Charakter, bis der erste wieder auftaucht.
- ♦ **WERDE ABGEWIESEN:** Dein jetziger Versorger dreht dir den Hahn zu. Finde eine neue Quelle für dein Laster.

ÜBERSICHT FÜR DIE SL

SL-ZIELE

Spiele, um rauszufinden, was passiert.
Stelle die Spielwelt stimmig dar.
Erwecke Doskvol zum Leben.

SL-PRINZIPIEN

Sei ein Fan der SC.
Lass alles aus der Erzählung entstehen.
Zeichne die Welt in geisterhaften Farben.
Umgeb sie mit ausufernder Industrie.
Sprich die Charaktere an.
Sprich die Spielgruppe an.
Wäge die Risiken ab.

SL-AKTIONEN

Wenn es losgeht:
♦ **Was ist euer Ziel?**
♦ **Welchen Plan habt ihr?** (Und was ist das Detail?)

Wenn die Dinge im Gange sind:
♦ **Wie machst du das?** (Welche Aktion nutzt du?)
♦ **Was ist dein Ziel?** (Was ist die Wirkung?)

Spring ins Geschehen.
Kündige Ärger an, bevor er eintritt.
Beschreibe Konsequenzen, lass sie entscheiden.
Biete einen Teufelspakt an.
Drehe eine Uhr vor.
Stelle Fragen.
Auswirkungen reichen weit.
Denke abseits des Geschehens.

Was tust du?

KONSEQUENZEN

Komplikation (Drehe Uhr 1–3 Segmente vor. **Hindernis** / **Bedrohung** taucht auf.)

Du erleidest **Schaden** (1–3).

Du verpasst eine **Gelegenheit**

Du gerätst in eine **schlechtere Position**.

WIRKUNG

Wie zeigt sich die Wirkung?

Wenn das Hindernis eine Uhr hat, wird sie so viele Segmente vorgestellt, wie der Wirkungsgrad angibt.

- GERING:** Was mindert den Erfolg? Welche Hindernisse bleiben bestehen?
- GEWÖHNLICH:** Wie zeigt sich die erwartete Wirkung? Bleibt noch etwas zu tun?
- GROSS:** Wie erhöht sich die Wirkung? Welcher zusätzliche Nutzen entsteht?

AUSSEHEN

männlich, weiblich, uneindeutig, verhüllt

anmutig	knochig	sportlich
attraktiv	kräftig	stämmig
blass	markant	streng
drahtig	massig	träge
düster	mollig	traurig
gebeugt	munter	umgänglich
gelassen	nervös	verlebt
grimmig	offen	vernarbt
grüblerisch	schlank	weich,
kantig	schmuddelig	zierlich

<i>Aalhaut-Body</i>	<i>Kutschermantel</i>
<i>alte Uniform</i>	<i>langer Mantel</i>
<i>Anzug & Weste</i>	<i>langer Schal</i>
<i>Arbeitsstiefel</i>	<i>Lederkleidung</i>
<i>Dreispietz</i>	<i>Lumpen</i>
<i>enge Jacke</i>	<i>Maske & Robe</i>
<i>Felle & Pelze</i>	<i>Rock & Bluse</i>
<i>fließende Seide</i>	<i>schnittige Hose</i>
<i>hautenge Leggings</i>	<i>schwerer Umhang</i>
<i>hohe Stiefel</i>	<i>Stehkragenhemd</i>
<i>Hosenträger</i>	<i>Strickmütze</i>
<i>Kapuze & Schleier</i>	<i>tailliertes Kleid</i>
<i>Kapuzenmantel</i>	<i>Wachsmantel</i>
<i>kurzer Umhang</i>	<i>weiche Stiefel</i>

DIE STADT BESCHREIBEN

rußgeschwärzt, Kopfsteinpflaster, düster, stockdunkel, Küchengeruch, Ölpfützen, Mondlicht, Nebel, feucht, kühl, windig, schattig, Backsteinwände, Echos, Kamine, Gaslicht, elektrisches Licht, Kutschen, Uhrentürme, Laternen, Pfeifenrauch, Kanäle, Gondeln, regennass, Wasserspeier, Ruinen, Türme, Brücken, Stege, Gerüste, Gassen, Zisternen, Maschinenlärm, schmiedeisern.

WIRKUNGSFAKTOREN

–	QUALITÄT/STUFE	+
–	AUSMASS	+
–	EIGNUNG	+

PERSÖNLICHKEITEN

Lyssa, Gang-Anführerin. Kalt und berechnend. Hat ihren Ex-Boss **Roric** getötet.

Die fahlen Schwestern. Man sagt, es seien Hexen, die in Blut baden würden. Verlassen nie ihr Haus.

Ulf Eisenbart, ein brutaler und machthungriger Skove. **Mylera Klev**, Anführerin der *Rotschärpen*. Sammlerin.

Bazso Baz, Anführer der *Lampblacks*. Liebt Whiskey.

Merrul Brime, Geheimnishändler im Hooded Fox.

Lady Drake, Magistratin, von der Unterwelt bestochen.

Der Turm, Oberhaupt der *Unsichtbren*. **Der Stern**, seine rechte Hand. **Grull**, ein Handlanger mit großen Zielen.

Mordis, vermummte Gestalt, die auf dem Nightmarket mit Fehlerware handelt.

Taffer, Händler auf dem Nightmarket. Kultist.

Jira, Händlerin auf dem Nightmarket. Schmugglerin.

Elstera Avrathi, Iruvische Diplomatin.

Brynna Skyrkallan, Skovische Diplomatin.

Tyrstin Nol, Severosischer Diplomat.

Andris, Spion und Informant mit flexibler Loyalität.

Krop, ein unbestechlicher Konstabler.

Lewit, Jol, Cinda, Reyf, Blauröcke.

Alon Helker, Inspektorin. Bekämpft Korruption.

Casslyn Mora, Richterin mit krimineller Familie.

Belindra, Aufseherin im Ironhook-Gefängnis.

Ereth Skane, Advokat mit ungebührlichen Lasteren.

Denkirk Sol, Advokat mit Gewissensbissen.

Polix, Attaché des Generalgouverneurs von Doskvol. Im Geheimen ein Spiritist und Runenbinder.

Nyryx und **Hoxan**, Geister in den Körpern von Straßenmädchen, auf der Suche nach einem Flüsterer.

Levyra, Medium für Seelen.

Kember, Besitzer des Devil's Tooth, destilliert Essenzen und Tränke,

Raffello, meisterhafter Maler, vom Arkanen besessen.

Lannic, meisterhafter Kunstfälscher.

EINSTIEGSWURF

- ♦ **Beginnt mit 1W** für reines Glück.
- ♦ **+1W** wenn der Einsatz besonders gewagt oder tollkühn ist. –1W wenn der Einsatz übermäßig kompliziert oder von vielen Faktoren abhängig ist.
- ♦ **+1W** wenn das **Detail des Plans** eine Schwachstelle des Ziels trifft. –1W wenn das Ziel gegen diesen Ansatz besonders stark oder gut vorbereitet ist.
- ♦ **+1W** wenn euch **Freunde oder Kontakte** unterstützen können. –1W wenn sich **Feinde oder Rivalen** in den Einsatz einmischen.
- ♦ Möchtet ihr **weitere Elemente** berücksichtigen? Stufe, Ort usw.

BEZIRKE (von reich zu arm)

Whitecrown	Coalridge
Brightstone	The Docks
Six Towers	Crow's Foot
Charterhall	Dunslough
Nightmarket	Barrowcleft
Silkshore	Charhollow

ORTE

Undercross	Zum Teufelszahn
Echogärten	Zur roten Lampe
Die Kanäle	Die Mondtochter
Chalk Street Bridge	Die Küsterei
Candle Street Bridge	Zum Schotbruch
Gaddoc Rail Station	The Hooded Fox
Heartbreak Square	The Hook & Line
Die Ambosswerke	The Leaky Bucket
Der Schwarze Kreis	The Black Tree
Bellweather-Krematorium	The Cat & Candle
Ironhook-Gefängnis	The Nail & Bottle
Die Blutgruben	The Six Arms
Der verlorene Bezirk	The Old Rasp
Razor Hill	Hazlewood
	Quinn's

STRESSKOSTEN RÜCKBLENDEN

0 STRESS für eine gewöhnliche und leicht einzurichtende Aktion.

1 STRESS für eine komplexe Aktion oder seltene Gelegenheit.

2+ STRESS für eine aufwändige Aktion, die von einer Verkettung besonderer Umstände abhängt.

VERSTAND WILLE ZÄHIGKEIT

Einschätzen	Beeinflussen	Kämpfen
Jagen	Befehlen	Schleichen
Studieren	Einstimmen	Tricksen
Tüfteln	Verkehren	Zerstören

KRITISCH: *Das erste Hindernis ist bereits überwunden und ihr seid in kontrollierter Position.*

6: *Ihr beginnt das Geschehen in kontrollierter Position.*

4/5: *Ihr beginnt das Geschehen in riskanter Position.*

1–3: *Ihr beginnt das Geschehen in aussichtsloser Position.*

COUP (ART DES PLANS)

ZIEL

ORT

ABRECHNUNG: MÜNZEN / RESPEKT

VERDACHT

VERWICKLUNGEN, STATUSÄNDERUNG FRAKTIONEN

NOTIZEN, EREIGNISSE, VORANSCHREITENDE UHREN

COUP (ART DES PLANS)

ZIEL

ORT

ABRECHNUNG: MÜNZEN / RESPEKT

VERDACHT

VERWICKLUNGEN, STATUSÄNDERUNG FRAKTIONEN

NOTIZEN, EREIGNISSE, VORANSCHREITENDE UHREN

COUP (ART DES PLANS)

ZIEL

ORT

ABRECHNUNG: MÜNZEN / RESPEKT

VERDACHT

VERWICKLUNGEN, STATUSÄNDERUNG FRAKTIONEN

NOTIZEN, EREIGNISSE, VORANSCHREITENDE UHREN

BLADES IN THE DARK

NAME: _____ GANG: _____

DECKNAME: _____

AUSSEHEN: _____

HERKUNFT: AKOROS – DIE DOLCHINSELN – IRUVIEN – SEVEROS – SKOVLAN – TYCHEROS
VORGESCHICHTE: ADEL – AKADEMISCH – ARBEIT – GESETZ – GEWERBE – MILITÄR – UNTERWELT

MEINE BESTIMMUNGEN SIND: BESCHÜTZEN – VERNICHTEN – ENTDECKEN – BESCHAFFEN – AN ETWAS ARBEITEN (was auch immer mein **Besitzer** befiehlt)

Dein Blitzwerkkörper läuft mit **ELEKTROPLASMA**. Lade deine Kondensatoren wieder auf, indem du dich (als Zwischenzeitaktivität) mit einem industriellen Generator verbinest. Dann entferne **5 Verfall**.

VERFALL: [10 Balken] VERSCHLEISS: [5 Balken]
BLOCKIERT – FUNKENSPRÜHEND – INSTABIL – RAUCHEND – SCHEPPERND – UNDICHT

SCHADEN			HEILUNG
3		BRAUCHT HILFE	Projekt-Uhr
2		-1W	RÜSTUNG
1		VERRINGERTE WIRKUNG	NORMAL <input type="checkbox"/>
			SCHWER <input type="checkbox"/>
			SPEZIAL <input type="checkbox"/>

GEISTER-SONDERFÄHIGKEITEN (AUS URSPRÜNGLICHEM CHARAKTERBUCH)		KOMPONENTEN
_____	_____	<input type="radio"/> LEVITATION
_____	_____	<input type="radio"/> REFLEXE
_____	_____	<input type="radio"/> LEBENSECHTES AUSSEHEN
_____	_____	<input type="radio"/> KLETTERHAKEN
_____	_____	<input type="radio"/> KABINE
_____	_____	<input type="radio"/> PANZERUNG
_____	_____	<input type="radio"/> PHONOGRAPH
_____	_____	<input type="radio"/> SENSOREN
_____	_____	<input type="radio"/> NEBELMASCHINE
_____	_____	<input type="radio"/> SPRUNGFEDERN
Du kannst deine Komponenten als Zwischenzeitaktivität austauschen.		
_____	_____	
_____	_____	
_____	_____	

GEHÄUSE

Eine Seele, die ein Blitzwerkgestell belebt
SEELEN-CHARAKTERBUCH

GEHÄUSE-MERKMALE

- **AUTOMAT:** Als Seele in einen Blitzwerkkörper hast du menschenähnliche Stärke und Sinne. Allerdings verfügst du grundsätzlich über **Rüstung** (die nicht zu deiner Last zählt). Deine früheren menschlichen Gefühle, Interessen und Beziehungen sind nur noch schwache Erinnerungen. Nun existierst du, um deine Bestimmungen zu erfüllen. Wähle drei (siehe links). Falls du schwer beschädigt oder zerstört wirst, kannst du wieder zusammengebaut werden. Wenn dein Seelengefäß zerstört wird, bist du aus der Knechtschaft befreit und wirst zu einem Geist. *Immer wenn du Stress erleiden würdest, erleidest du stattdessen Verfall.*
- **BAUTEILE:** Deine **Gegenstände** sind in dein Gestell verbaut und können in Fächern darin verstaut werden. Dein Gestell kann nun +2 Last tragen.
- **ELEKTROPLASMA-WERFER:** Du kannst einen Teil deiner Energie als elektrischen Schock freisetzen, entweder in deinem Umkreis oder als gerichteten Strahl. Du kannst diese Fähigkeit auch dazu nutzen, eine Blitzbarriere zu schaffen, die Seelen zurückdrängt oder einfängt. Pro Grad **Größenordnung** erleidest du **1 Verfall**.
- **SCHNITTSTELLE:** Du kannst dich auf das elektroplasmatische Feld vor Ort **Einstimmen**, um dieses Feld oder etwas, das mit ihm verbunden ist, zu kontrollieren (einschließlich eines anderen Gehäuses).
- **ÜBERLADEN:** Erleide **1 Verfall**, um einen Kraftakt besonderer Stärke oder Schnelligkeit zu leisten. *Das wird in die Wirkung miteinbezogen.*
- **ZWEITGEHÄUSE:** Wähle ein zusätzliches Gestell und ein Merkmal zu Beginn. Du kannst dein Bewusstsein zwischen deinen Gestellen hin- und her transferieren.
- ○ ○ ○ **GESTELLVERBESSERUNG:** Wähle eine zusätzliche *Eigenschaft* für ein Gestell.

GESTELL & GEGENSTÄNDE Wähle **Gestell** & **Aussehen**. Wähle zu Beginn eine **Komponente**. **LAST**

- ☐ **KLEIN** (Größe einer Katze, **–1 Ausmaß**): Eine metallene Kugel, eine mechanische Puppe, eine Uhrwerk-Spinne. *Levitation – Reflexe*
 - ☐ **MITTEL** (Größe eines Menschen): Eine metallene Gliederpuppe, ein Uhrwerk-Tier. *Lebensechtes Aussehen – Kletterhaken*
 - ☐ **GROSS** (Größe einer Kutsche **+1 Ausmaß**): Ein ungeschlachter metallener Riese, ein selbstfahrendes Vehikel. *Kabine – Panzerung (spezial)*
- Komponenten für jegliches Gestell: *Phonograph (Aufnehmen & Abspielen) – Sensoren – Nebelmaschine – Sprungfedern*

XP

- ◆ Für jede aussichtslose Aktion erhältst du EP im zugehörigen Attribut.
- Trage am Ende der Sitzung für jeden Auslöser 1 EP ein (im Charakterbuch oder einem Attribut). Trage 2 EP ein, wenn er mehrfach vorgekommen ist.
- ◆ Du hast deine Bestimmungen trotz Schwierigkeiten oder Gefahr erfüllt.
- ◆ Du hast Überzeugung, Antrieb, Herkunft oder Hintergrund deiner menschlichen Seite unterdrückt.
- ◆ Du hast mit Auswirkungen von Verschleiß zu kämpfen gehabt.

TEAMARBEIT

Helfen
Gruppenaktion anführen
Beschützen
Vorbereiten

PLANUNG & LAST

Wählt einen Plan, nennt das **Detail**. Lege deine **Last** für den Einsatz fest.

Überfall: Angriffspunkt	Okkultismus: Methode
Täuschung: Methode	Gesellschaft: Verbindung
Heimlichkeit: Zugangspunkt	Transport: Route

Ein Gehäuse besitzt weder **MÜNZEN** noch **VERMÖGEN**, aber darf evtl. die seines Besitzers nutzen.

CHARAKTERBUCH

VERSTAND

●	● ● ●	EINSCHÄTZEN
●	● ● ●	JAGEN
●	● ● ●	STUDIEREN
●	● ● ●	TÜFTELN

WILLE

●	● ● ●	BEEINFLUSSEN
●	● ● ●	BEFEHLEN
●	● ● ●	EINSTIMMEN
●	● ● ●	VERKEHREN

ZÄHIGKEIT

●	● ● ●	KÄMPFEN
●	● ● ●	SCHLEICHEN
●	● ● ●	TRICKSEN
●	● ● ●	ZERSTÖREN

BONUSWÜRFEL

+	VERAUSGABEN (2 Stress) – oder – TEUFELSPAKT ANNEHMEN
---	---

◆ 3 leicht ◆ 5 normal ◆ 7 schwer

- ☐ Ein oder zwei Klingen
- ☐ Wurfmesser
- ☐ Pistole ☐ 2. Pistole
- ☐ Große Waffe
- ☐ Ungewöhnliche Waffe
- Rüstung ☐ +Schwer
- ☐ Einbrecherausrüstung
- ☐ Kletterausrüstung
- ☐ Arkane Gerätschaften
- ☐ Dokumente
- ☐ Täuscherzubehör
- ☐ Brechwerkzeug
- ☐ Tüftlerwerkzeug
- ☐ Laterne

INFORMATIONEN SAMMELN

- ◆ Was haben sie vor?
- ◆ Wie bekomme ich sie dazu, [X] zu tun?
- ◆ Was sind ihre wahren Gefühle?
- ◆ Wo sind sie verwundbar?
- ◆ Wohin ist [X] gegangen?
- ◆ Wie kann ich [X] finden?
- ◆ Worum geht es hier wirklich?

