Charakterbogen

Spielername: _____

Charaktername: _____

Anführer in dieser Szene: _____

Eigenschaften	Wert
1 _____	_____
2 _____	_____
3 _____	_____
4 _____	_____

Mumm:
(entweder 3 Zusatzwürfel oder Stehvermögen wiederherstellen)

o o

Stehvermögen:

o o o

Legende (erneuter Wurf mit +1):

1 _____

2 _____

Ausrüstung (erneuter Wurf mit +1)

_____

_____

Narben (automatischer Erfolg, kein Verlust von Stehvermögen):

1 _____

2 _____

Spickzettel für Spieler

In deiner Runde kannst du:
Dranbleiben (hake Felder auf der Erfolgsleiste ab) oder **auf Abstand halten** (versuche, den Gefahrenpool zu senken).

Bevor du würfelst, kannst du einen Punkt Mumm ausgeben, um:
Entweder dein Stehvermögen wieder auf 3 anzuheben oder **drei Würfel zu deinem Wurf zu addieren.**

Wirf eine Anzahl Würfel gleich der Eigenschaft + passende Legende + passende Ausrüstung – passende Narben.
Falls dein höchstes Würfelergebnis höher als das höchste Ergebnis des Spielleiters ist, hast du gewonnen. Hake eine Anzahl Felder auf der Erfolgsleiste ab oder reduziere den Gefahrenpool um die Anzahl Würfel, mit denen du das höchste Wurfergebnis des Spielleiters übertroffen hast.

Falls du und der Spielleiter unentschieden würfeln, kannst du … (solange wiederholen, bis eine Seite gewinnt)
… dich verletzen (verwandle den höchsten Würfel des Spielleiters in eine 10)
… etwas Dummes machen (addiere einen Würfel zum Gefahrenpool, verwandle den höchsten Würfel des Spielleiters in eine 1)
… abbrechen (du verlierst den Konflikt)

Falls ein anderer Spieler in einem Konflikt versagt, kannst du eine Anekdote erzählen, ihm damit zum Erfolg verhelfen und ihm ein Merkmal geben:
Legenden und **Ausrüstung** gewähren einen erneuten Wurf mit einem zusätzlichen Würfel.
Narben erlauben es, einen beliebigen Würfel in eine 10 zu verwandeln und der Charakter verliert diese Runde kein Stehvermögen.

Du verdienst Mumm, wenn du eine Anekdote erzählst, die: deinen oder einen anderen Charakter erwähnt (abgesehen von dem Charakter mit dem auslösenden Wurf), sich auf eine vorherige Anekdote bezieht oder die sich auf die Katastrophe zurückbezieht.

Wenn du in der Szene der Anführer bist: beschreibst du in der Planungsszene dein Vorgehen, addierst einen Würfel zu all deinen Würfen und kannst am Ende einer Runde entscheiden, dich aus der Szene zurückzuziehen.

Falls du dein ganzes Stehvermögen verlierst, scheidest du aus der Szene aus. Wähle eine der folgenden Optionen am Ende der Szene. Du kannst nicht zweimal die gleiche Option wählen:
Krieg etwas ab (reduziere eine Eigenschaft mit einem Wert von 2 oder höher um 1)
Bring jemand anderes in Gefahr (reduziere eine Eigenschaft eines anderen Charakters mit einem Wert von 2 oder höher um 1)
Verrate die Crew (du wirst zu einem bösen NSC)
Lass dir nichts anmerken (dein Charakter stirbt am Ende der nächsten Szene)