In die Finsternis
Kundschafter

Name: _____

Attribute

Intuition

Kraft

Wille

Aktionen

Anführen
Aufpassen
Bewegen
Einschüchtern
Harmonisieren
Kämpfen
Kanalisieren
Schiessen
Schleichen
Tüfteln
Untersuchen
Wissen

TP max

Schild Rüstung

Verderbnis max 40

Rohe Kante Groschen

Stress

Fähigkeiten

- ◇ **Hinterhalt:** Würfele für Überraschungsangriffe +1W und verursache +1W6 Schaden.
- ◇ **Alchemiker:** Du erhältst zu Beginn einer Expedition drei *Alchemikalien* deiner Wahl.
- ◇ **Plünderer:** Der Spielleiter würfelt Beute mit +1W aus. Du kannst gefahrlos verbotene Technologie verkaufen. +3 Groschen, wenn du nach einer Expedition Beute verkaufst.
- ◇ **Tüftler:** Deine Fachkenntnis zählt beim Reparieren oder Untersuchen vorschwarzer Technologie als ideales Hilfsmittel.
- ◇ **Fallensteller:** +1W beim Fallenstellen und +1W, um Fallen/Hinterhalte zu bemerken, zu vermeiden oder ihnen zu widerstehen.
- ◇ **Flink:** Du handelst, als ob du eine Geschwindigkeitsstufe schneller wärst.
- ◇ **Veteran:** Wähle eine Fähigkeit eines anderen Wanderertyps.

EP

7 Ep: Neue Abhärtung, Aktion, Fähigkeit. +1 Stress. +4 Tp.
13 Ep: +1 Attribut (max. +2).

Markiere erreichte Schwellen. Am Ende der Sitzung erhältst du 1 Ep pro Kästchen.

- ☐☐ **Archäologe:** Löse ein Problem mit vorschwarzer Technologie.
- ☐☐☐ **Braumeister:** Löse ein Problem mit Alchemikalien.
- ☐ **Restaurator:** Repariere/rekonstruiere ein vorschwarzes Artefakt.
- ☐☐ **Plünderer:** Verkaufe ein Beutestück im Wert von mindestens 3 Groschen.
- ☐ **Schatz:** Finde exquisite Beute.
- ☐ **Überleben:** Überlebe eine Expedition in die Schwärze.

■ Leicht beladen	■ Normal beladen	■ Schwer beladen
1–3 Last. Schnell & leise.	4–6 Last.	7–9 Last. Langsam & laut.

Eigenschaften: Alchemisch. Flüssigkeit in einem Fläschchen. **Langsam.** Du giltst nie als leicht oder normal beladen. **Leicht.** Nimmt keine Lastkapazität ein. **Rüstung.** Reduziert erhaltenen Schaden um ihren Wert. Wirkt kumulativ. **Schwer.** Du giltst nie als leicht beladen. **Vorschwarz.** Alte Technologie einer vergangenen Zeit. Schwer zu replizieren.

NAME	LST.	BESCHREIBUNG	KST.	BES.
☐ **Rüstung**	1	*Schwer. Rüstung 1.*	1/3	◇
☐ **Schild**	1	*Rüstung 1.* Opfern, um Treffer zu negieren.	2/5	◇
☐ **Schwere Rüstung**	2	*Langsam. Rüstung 2.*	3/7	◇
☐ **Siegel**	1	Opfern für –1 Verderbnis und +1W Widerstand.	3/5	◇
☐ **Bolzen**	0	*Leicht.* Munition für Federschleuder (5 Schuss).	1/2	◇
☐ **Einhandwaffe**	1	1W6 Schaden. Nahkampf. Einhändig.	1/4	◇
☐ **Federschleuder**	1	1W6 Schaden auf Distanz. Recht zielsicher.	3/6	◇
☐ **Zweihandwaffe**	1	1W6+1 Schaden. Nahkampf.	1/4	◇
☐ **Abrisswerkzeug**	2	Hämmer, Brechstangen und Bohrer.	2/5	◇
☐☐ **Bücher**	Je 1	+1W auf Beute-, Tüfteln- oder Untersuchenprobe.	1/3	◇◇
☐ **Ersatzteilkiste**	1	*Vorschwarz.* Repariert/überbrückt Technologie.	–/–	◆
☐☐☐ **Fackel**	Je 1	Metall. Raue Oberfläche zum Entzünden.	1/4	◇◇◇
☐ **Kette & Winde**	1	Zum Anheben schwerer Lasten oder Fesseln.	1/3	◇
☐ **Kletterausrüstung**	1	Seil, Haken, Nägel und dergleichen.	2/5	◇
☐ **Kompass**	0	*Vorschwarz. Leicht.* Hilft beim Navigieren.	1/3	◇
☐☐☐ **Verbandstasche**	Je 1	Bei Rast. Heilt 1W6 Tp oder +1W Widerstand.	1/4	◇◇◇
☐☐ **Leichensaft**	0	*Alchemisch.* Tot erscheinen.	1/–	–
☐ **Pechwasser**	0	*Alchemisch.* Entzündet sich bei Luftkontakt.	2/–	–
☐ **Quetschmark**	0	*Alchemisch.* Verwandelt Knochen in Gelatine.	4/–	–
☐ **Schallschlucköl**	0	*Alchemisch.* Verhindert Geräusche.	4/–	–
☐ **Schattenbiss**	0	*Alchemisch.* Gift. ½ Schaden o. +1W Widerstand.	3/–	–
☐ **Schwarzblickpilze**	0	*Alchemisch.* In der Schwärze sehen.	–/–	◆
☐☐☐ **Strahler**	0	*Alchemisch.* Kalte, grelle Leuchtfackel (30 min).	2/–	–
☐☐☐ **Beute**				–
☐☐☐ **Beute**				–
☐ **Lichtkäfig**	1	Birgt die Silberflamme.	–/–	–

In die Finsternis
Lichtträger

Attribute

Intuition

Kraft

Wille

Aktionen

- Anführen
- Aufpassen
- Bewegen
- Einschüchtern
- Harmonisieren
- Kämpfen
- Kanalisieren
- Schiessen
- Schleichen
- Tüfteln
- Untersuchen
- Wissen

Name: _____

TP max

Schild Rüstung

Verderbnis max 40

Rohe Kante Groschen

Stress

Fähigkeiten

- ◇ **Siegel:** Kann einmal pro Expedition eine Konsequenz von Magie/Schwarzkräften ignorieren.
- ◇ **Barrieren:** Harmonisiere Silberflamme zu Barriere/Schutzkreis. Hält Schummer und Schwarzphänomene fern. Widerstand, falls etwas Mächtiges durchzubrechen versucht.
- ◇ **Sanitäter:** Verbandstaschen im Kampf einsetzbar, heilen während Rast +1W6 Tp mehr.
- ◇ **Bannen:** Mystische Effekte mit Silberflamme ausbrennen. Kann dich verbrennen.
- ◇ **Feuerblut:** Harmonisiere Silberflamme in Lebewesen. Brennt Wunden aus (1W6 Tp Heilung), tilgt Verzauberungen und Gifte.
- ◇ **Silberwaffe:** Harmonisiere Silberflamme in Waffen. +1W6 Schaden gegen alle, die mit der Schwärze in Verbindung stehen.
- ◇ **Veteran:** Wähle eine Fähigkeit eines anderen Wanderertyps.

EP

7 Ep: Neue Abhärtung, Aktion, Fähigkeit. +1 Stress. +4 Tp.
13 Ep: +1 Attribut (max. +2).

Markiere erreichte Schwellen. Am Ende der Sitzung erhältst du 1 Ep pro Kästchen.

- ☐☐☐ **Barmherzig:** Heile mindestens 3 Tp bei einem Gefährten.
- ☐☐ **Anführer:** Löse ein schwieriges Problem mit Führung/Weisheit.
- ☐☐☐ **Träger:** Beseitige mithilfe der Silberflamme eine Bedrohung für die Gruppe.
- ☐ **Läuterer:** Versiegele persönlich einen Nachtquell.
- ☐ **Überleben:** Überlebe eine Expedition in die Schwärze.

■ Leicht beladen	■ Normal beladen	■ Schwer beladen
1–3 Last. Schnell & leise.	4–6 Last.	7–9 Last. Langsam & laut.

Eigenschaften: Alchemisch. Flüssigkeit in einem Fläschchen. **Langsam.** Du giltst nie als leicht oder normal beladen. **Leicht.** Nimmt keine Lastkapazität ein. **Rüstung.** Reduziert erhaltenen Schaden um ihren Wert. Wirkt kumulativ. **Schwer.** Du giltst nie als leicht beladen. **Vorschwarz.** Alte Technologie einer vergangenen Zeit. Schwer zu replizieren.

NAME	LST.	BESCHREIBUNG	KST.	BES.
☐ **Rüstung**	1	*Schwer. Rüstung 1.*	1/3	◇
☐ **Schild**	1	*Rüstung 1.* Opfern, um Treffer zu negieren.	2/5	◇
☐ **Schwere Rüstung**	2	*Langsam. Rüstung 2.*	3/7	◇
☐ **Siegel**	1	Opfern für –1 Verderbnis und +1W Widerstand.	3/5	◇
☐ **Bolzen**	0	*Leicht.* Munition für Federschleuder (5 Schuss).	1/2	◇
☐ **Einhandwaffe**	1	1W6 Schaden. Nahkampf. Einhändig.	1/4	◇
☐ **Federschleuder**	1	1W6 Schaden auf Distanz. Recht zielsicher.	3/6	◇
☐ **Patronen**	0	*Leicht.* Munition für Pistole (5 Schuss).	2/–	–
☐ **Pistole**	1	*Vorschwarz.* 2W6 Schaden auf Distanz. Laut.	–/6	◇
☐ **Unzerstörbare Kette**	1	Unzerstörbar. Verbrennt Schwarzbestien.	–/8	◇
☐ **Zweihandwaffe**	1	1W6+1 Schaden. Nahkampf.	1/4	◇
☐ **Abrisswerkzeug**	2	Hämmer, Brechstangen und Bohrer.	2/5	◇
☐ **Atemgerät**	0	*Leicht. Vorschwarz.* Stellt Atemluft bereit.	1/4	◇
☐☐ **Bücher**	Je 1	+1W auf Beute-, Tüfteln- oder Untersuchenprobe.	1/3	◇◇
☐ **Ersatzteilkiste**	1	*Vorschwarz.* Repariert/überbrückt Technologie.	5/10	◇
☐☐☐ **Fackel**	Je 1	Metall. Raue Oberfläche zum Entzünden.	1/4	◇◇◇
☐ **Flüstermurmeln**	0	*Leicht. Vorschwarz.* Kommunikation auf Distanz.	3/–	–
☐ **Kette & Winde**	1	Zum Anheben schwerer Lasten oder Fesseln.	1/3	◇
☐ **Kletterausrüstung**	1	Seil, Haken, Nägel und dergleichen.	2/5	◇
☐ **Kompass**	0	*Vorschwarz. Leicht.* Hilft beim Navigieren.	1/3	◇
☐☐☐ **Verbandstasche**	Je 1	Bei Rast. Heilt 1W6 Tp oder +1W Widerstand.	1/2	◇◇◇
☐ **Pechwasser**	0	*Alchemisch.* Entzündet sich bei Luftkontakt.	2/–	–
☐ **Silberöl**	0	*Alchemisch.* +1W6 Schaden, ruiniert Waffe.	2/–	–
☐ **Vernebler**	0	*Alchemisch.* Inhalieren, um Rauch auszustoßen.	–/–	◆
☐☐☐ **Beute**				–
☐☐☐ **Beute**				–
☐ **Lichtkäfig**	1	Birgt die Silberflamme.	–/–	–

In die Finsternis
Schattenbändiger

Name: _____

Attribute

Intuition

Kraft

Wille

Aktionen

- Anführen
- Aufpassen
- Bewegen
- Einschüchtern
- Harmonisieren
- Kämpfen
- Kanalisieren
- Schiessen
- Schleichen
- Tüfteln
- Untersuchen
- Wissen

TP max

Schild Rüstung

Verderbnis max 40

Hohe Kante Groschen

Stress

Fähigkeiten

- ◇ **Schattenformung:** Kanalisiere Schwärze zu Waffen/Krallen/usw. an deinem Körper.
- ◇ **Beschwörung:** Beschwöre Schummer. Du beginnst mit dem wahren Name eines Schummers mit zwei Talenten (wie *Blutvergießen*, *Spähen*, *Magieassistenz*).
- ◇ **Blutmagie:** Füge dir 1W6–2 Schaden (Minimum 0) für +1W auf Kanalisierenprobe zu.
- ◇ **Binden:** Bändige oder befehlige Schwarzbestien. Eventuell Widerstand.
- ◇ **Zwielichtige Kontakte:** Du kannst gefahrlos Schwarzpflanzen, Monsterteile und dergleichen verkaufen. Jeweils +1 Groschen.
- ◇ **Schutzzauber:** Rüstung 1 gegen mystische und körperlose Angriffe. Du erleidest zudem jeweils 1 Punkt Verderbnis weniger.
- ◇ **Veteran:** Wähle eine Fähigkeit eines anderen Wanderertyps.

EP

7 EP: Neue Abhärtung, Aktion, Fähigkeit. +1 Stress. +4 TP.
13 EP: +1 Attribut (max. +2).

Markiere erreichte Schwellen. Am Ende der Sitzung erhältst du 1 EP pro Kästchen.

- ☐☐☐ **Bändiger:** Löse ein schwieriges Problem mithilfe eines Handlangers.
- ☐☐ **Former:** Löse ein schwieriges Problem mittels Kanalisieren.
- ☐☐☐ **Gewieft:** Löse ein schwieriges Problem mittels List/Fachwissen.
- ☐ **Gieric:** Erlange neues okkultes Wissen oder eine neue Quelle der arkaner Macht.
- ☐ **Überleben:** Überlebe eine Expedition in die Schwärze.

■ **Leicht beladen** 1–3 Last. Schnell & leise.
■ **Normal beladen** 4–6 Last.
■ **Schwer beladen** 7–9 Last. Langsam & laut.

Eigenschaften: Alchemisch. Flüssigkeit in einem Fläschchen. **Langsam.** Du giltst nie als leicht oder normal beladen. **Leicht.** Nimmt keine Lastkapazität ein. **Rüstung.** Reduziert erhaltenen Schaden um ihren Wert. Wirkt kumulativ. **Schwer.** Du giltst nie als leicht beladen. **Vorschwarz.** Alte Technologie einer vergangenen Zeit. Schwer zu replizieren.

NAME	LST.	BESCHREIBUNG	KST.	BES.
☐ **Rüstung**	1	*Schwer. Rüstung 1.*	1/3	◇
☐ **Schild**	1	*Rüstung 1.* Opfern, um Treffer zu negieren.	2/5	◇
☐ **Schwere Rüstung**	2	*Langsam. Rüstung 2.*	3/7	◇
☐ **Siegel**	1	Opfern für –1 Verderbnis und +1W Widerstand.	3/5	◇
☐ **Athame**	1	Wie Einhandwaffe. Fügt Geistern Schaden zu.	–/3	◇
☐ **Bolzen**	0	*Leicht.* Munition für Federschleuder (5 Schuss).	1/2	◇
☐ **Einhandwaffe**	1	1W6 Schaden. Nahkampf. Einhändig.	1/4	◇
☐ **Federschleuder**	1	1W6 Schaden auf Distanz. Recht zielsicher.	3/6	◇
☐ **Zweihandwaffe**	1	1W6+1 Schaden. Nahkampf.	1/4	◇
☐ **Abrisswerkzeug**	2	Hämmer, Brechstangen und Bohrer.	2/5	◇
☐ **Blase frischen Bluts**	1	Lenkt Schwarzbestien ab. Ernährt Schummer.	1/8	◇
☐☐ **Bücher**	Je 1	+1W auf Beute-, Tüfteln- oder Untersuchenprobe.	1/3	◇◇
☐ **Ersatzteilkiste**	1	*Vorschwarz.* Repariert/überbrückt Technologie.	5/10	◇
☐☐☐ **Fackel**	Je 1	Metall. Raue Oberfläche zum Entzünden.	1/4	◇◇◇
☐ **Kette & Winde**	1	Zum Anheben schwerer Lasten oder Fesseln.	1/3	◇
☐ **Kletterausrüstung**	1	Seil, Haken, Nägel und dergleichen.	2/5	◇
☐ **Kompass**	0	*Vorschwarz. Leicht.* Hilft beim Navigieren.	1/3	◇
☐ **Schimmerstein**	0	*Leicht.* Wird in der Nähe von Schwarzbestien kalt.	2/–	–
☐☐☐ **Verbandstasche**	Je 1	Bei Rast. Heilt 1W6 TP oder +1W Widerstand.	1/4	◇◇◇
☐ **Wiedergänger**	0	Kleiner Schwarzalb unter deiner Kontrolle.	2/8	◇
☐ **Pechwasser**	0	*Alchemisch.* Entzündet sich bei Luftkontakt.	2/–	–
☐ **Quecksilber**	0	*Alchemisch.* +1W Kanalisieren. Suchterzeugend.	2/4	◇
☐ **Schwarze Kerzen**	0	*Alchemisch.* +1W, um Schummer zu beschwören.	4/–	–
☐ **Traumtabak**	1	*Alchemisch.* Kräuter, die Sinne vom Körper lösen.	2/4	◇
☐☐☐ **Beute**				–
☐☐☐ **Beute**				–
☐ **Lichtkäfig**	1	Birgt die Silberflamme.	–/–	–

In die Finsternis
Schwarzjäger

Attribute

Intuition

Kraft

Wille

Aktionen

Anführen
Aufpassen
Bewegen
Einschüchtern
Harmonisieren
Kämpfen
Kanalisieren
Schiessen
Schleichen
Tüfteln
Untersuchen
Wissen

Name: _____

TP max

Schild Rüstung

Verderbnis max 40

Rohe Kante Groschen

Stress

Fähigkeiten

- ◇ **Hart im Nehmen:** Du erhältst permanent +6 TP.
- ◇ **Waffenmeister:** +1W6 Nahkampfschaden mit Einhandwaffen. +1W6+1 Nahkampfschaden mit Zweihandwaffen.
- ◇ **Kriegsgerät:** Die Last deiner Rüstung sinkt um 1 und du ignorierst die Auswirkungen der Eigenschaften *Langsam/Schwer*.
- ◇ **Vital:** Du heilst bei jeder Rast automatisch +1W6 TP.
- ◇ **Breites Kreuz:** Deine Lastgrenzen erhöhen sich jeweils um 2 (Leicht 1–5, Normal 6–8, Schwer 9–11).
- ◇ **Zäh wie Leder:** Du erhältst +1W auf Widerstandsproben gegen Gifte, Alchemie, Angst, Bewegungseinschränkungen und Elemente.
- ◇ **Veteran:** Wähle eine Fähigkeit eines anderen Wanderertyps.

EP

7 EP: Neue Abhärtung, Aktion, Fähigkeit. +1 Stress. +4 TP.
13 EP: +1 Attribut (max. +2).

Markiere erreichte Schwellen. Am Ende der Sitzung erhältst du 1 EP pro Kästchen.

- ☐☐ **Schild:** Beschütze einen Gefährten vor einer Gefahr der Schwärze.
- ☐☐ **Schlächter:** Füge einer Schwarzbestie oder einem Schummer den Todesstoß zu.
- ☐☐ **Unnachgiebig:** Senke erhaltenen Schaden von mindestens 4 auf 0.
- ☐☐☐ **Verwüster:** Lande einen Treffer, der mindestens 4 Schaden verursacht.
- ☐ **Überleben:** Überlebe eine Expedition in die Schwärze.

■ **Leicht beladen** 1–3 Last. Schnell & leise.
■ **Normal beladen** 4–6 Last.
■ **Schwer beladen** 7–9 Last. Langsam & laut.

Eigenschaften: Alchemisch. Flüssigkeit in einem Fläschchen. **Langsam.** Du giltst nie als leicht oder normal beladen. **Leicht.** Nimmt keine Lastkapazität ein. **Rüstung.** Reduziert erhaltenen Schaden um ihren Wert. Wirkt kumulativ. **Schwer.** Du giltst nie als leicht beladen. **Vorschwarz.** Alte Technologie einer vergangenen Zeit. Schwer zu replizieren.

NAME	LST.	BESCHREIBUNG	KST.	BES.
☐ **Rüstkasten**	1	Aufwenden, um Rüstung zu reparieren.	–/–	◆
☐ **Rüstung**	1	*Schwer. Rüstung 1.*	1/3	◇
☐ **Schild**	1	*Rüstung 1.* Opfern, um Treffer zu negieren.	2/5	◇
☐ **Schwere Rüstung**	2	*Langsam. Rüstung 2.*	3/7	◇
☐ **Siegel**	1	Opfern für –1 Verderbnis und +1W Widerstand.	3/5	◇
☐ **Bolzen**	0	*Leicht.* Munition für Federschleuder (5 Schuss).	1/2	◇
☐ **Einhandwaffe**	1	1W6 Schaden. Nahkampf. Einhändig.	1/4	◇
☐ **Federschleuder**	1	1W6 Schaden auf Distanz. Recht zielsicher.	3/6	◇
☐ **Zweihandwaffe**	1	1W6+1 Schaden. Nahkampf.	1/4	◇
☐ **Abrisswerkzeug**	2	Hämmer, Brechstangen und Bohrer.	2/5	◇
☐☐ **Bücher**	Je 1	+1W auf Beute-, Tüfteln- oder Untersuchenprobe.	1/3	◇◇
☐ **Ersatzteilkiste**	1	*Vorschwarz.* Repariert/überbrückt Technologie.	5/10	◇
☐☐☐ **Fackel**	Je 1	Metall. Raue Oberfläche zum Entzünden.	1/4	◇◇◇
☐ **Kette & Winde**	1	Zum Anheben schwerer Lasten oder Fesseln.	1/3	◇
☐ **Kletterausrüstung**	1	Seil, Haken, Nägel und dergleichen.	2/5	◇
☐ **Knisterer**	1	*Vorschwarz.* Falle. Einmalig 3W6 Schaden.	3/–	–
☐ **Kompass**	0	*Vorschwarz. Leicht.* Hilft beim Navigieren.	1/3	◇
☐ **Kreischer**	1	Lockt nach Zerbrechen Schwarzbestien an.	2/–	–
☐ **Schattenband**	1	Verleiht enorme Stärke. Gefährdet Gliedmaße.	–/5	◇
☐☐☐ **Verbandstasche**	Je 1	Bei Rast. Heilt 1W6 TP oder +1W Widerstand.	1/4	◇◇◇
☐ **Vogelstein**	0	*Vorschwarz.* Lässt Dinge schweben.	–/9	◇
☐ **Zerwirkwerkzeug**	1	Verwandelt Monster in Beute.	–/–	◆
☐ **Blendblitz**	0	*Alchemisch.* Explosion grellen Lichts.	2/–	–
☐ **Eiserne Reserve**	1	*Alchemisch.* Heilt augenblicklich 1W6 TP.	–/–	◆
☐ **Pechwasser**	0	*Alchemisch.* Entzündet sich bei Luftkontakt.	2/–	–
☐☐☐ **Beute**				–
☐☐☐ **Beute**				–
☐ **Lichtkäfig**	1	Birgt die Silberflamme.	–/–	–