

WILSON ウィルソン



MYTHOS:1 EGO:2 RAUSCHEN:1



WIE MAN SPIELT

ANSAGE

Die SL beschreibt die Szene, Ihre **Bedrohungen** und fragt: „Was tut ihr?“

HANDLUNG

Du beschreibst die Aktion deines SC.
Die SL kann einen **Würfelwurf** verlangen, **schnell** oder **ausgespielt**.

SCHELL Du ermittelst die **KRAFT** der Aktion, indem du alle relevanten Merkmale aufaddierst:

JEDE STÄRKE	+1 KRAFT	NÜTZLICHSTER ZUSTAND	ADDIERE STUFE ZU KRAFT
JEDE SCHWÄCHE	-1 KRAFT	NACHTEILIGSTER ZUSTAND	SUBTRAHIERE STUFE VON KRAFT

Würfel 2W6 und addiere deine Kraft zum Ergebnis.

6 -> MISSERFOLG KONSEQUENZEN	7-9 -> ERFOLG ERFOLG MIT KONSEQUENZEN	10 + -> GUTER ERFOLG KOMPLETTER ERFOLG
--	---	--

AUSGESPIELT Würfle wie oben und gib bei Erfolg deine Kraft für Effekte aus:

ZUSTAND VERLEIHEN/NEHMEN 1 Kraft/Stufe	MERKMAL VERLEIHEN/NEHMEN 2 Kraft/Stufe	DETAIL ENTDECKEN 1 Kraft	EXTRATALENT EINSETZEN 1 Kraft
---	---	-----------------------------	----------------------------------

KONSEQUENZEN Wenn die Aktion Konsequenzen hatte oder du Bedrohungen ignoriert hast, beschreibe die SL daraus **resultierenden negative Entwicklungen der Geschichte und/oder Effekte**.

Abmildern: Die SL kann dich bitten zu reagieren (Regeln wie oben), um negative Effekte abzumildern.

6 -> MISSERFOLG ERLEIDE ALLE EFFEKTE	7-9 -> ERFOLG VERRINGERE EFFEKTE MIT KRAFT (SELBE KOSTEN)	10 + -> GUTER ERFOLG WIE 7-9, ABER MIT -1 KRAFT
--	---	---

UPGRADES

Wird eine deiner Schwächen genutzt, markiere 1 Upgrade-Kästchen beim entsprechenden Thema.
Wenn 3 Kästchen markiert sind, setze die Leiste zurück und wähle ein Upgrade für dieses Thema.

☒ WÄHLE EINE NEUE STÄRKE ODER ☒ AKTIVIERE DIE SPEZIALISIERUNG

STÄRKEKOMBIS

ZIEL DESINTEGRIEREN <i>Militärvergangenheit</i> + <i>Schwere Railgun</i> + <i>Kurzstrecken-Plasmapuls</i> KRAFT 3 <i>(Angriff verletzt)</i>	SÖLDNER:INNENTTEAM KOORDINIEREN <i>Militärvergangenheit</i> + <i>Teamtaktiken</i> + <i>Ronin, Gajjin</i> KRAFT 3 <i>(Verstärken koordiniert)</i>	DENKWÜRDIGER AUFTRIFF <i>Oni-Maske</i> + <i>Ronin, Gajjin</i> + <i>Am Puls der Unterwelt</i> + <i>Schwere Railgun</i> KRAFT 4 <i>(Einfluss bedroht)</i>	AUFPRALL ABSORBIEREN <i>Oni-Maske</i> + <i>Dämonische Standfestigkeit</i> KRAFT 2 <i>(Abmildern)</i>
--	---	---	--

AUSRÜSTUNG

STURMGWEHR	ZIELFERNROHR
GROSSKALIBRIGE HANDFEUERWAFFE	GEPANZERTES MOTORRAD
GRANATWERFER	SCHAMANISTISCHER HEILTRANK
BALLISTISCHER SCHILD	EXPLOSIVMUNITION

ARTEFAKT



MERKMALE

KRAFT

NEUE OPTION

SCHWÄCHE

ONI-MASKE

ONI-KRAFT

DÄMONISCHE STANDFESTIGKEIT

SCHNELLE REGENERATION

GUTER GERUCHSSINN

MUSKELWUCHERUNG

LEICHT REIZBAR

RITUAL

„ICH MUSS MEINE ONI-MASKE IMMER TRAGEN.“

Als Wilson in Japan landete, heuerte er bei einem örtlichen Verbrechenssyndikat an und erhielt eine Oni-Maske, die ihm Kraft und Ausdauer eines Ogers verleiht, damit er seine vielen Waffen transportieren kann. Doch er muss sie immer tragen, auch im Schlaf. Er weiß nicht mehr, wann er sie das letzte Mal abgenommen hat, aber seine Träume werden immer albtraumhafter, und er spürt eine Gier nach Gewalt und Chaos, die nicht aus ihm kommt.

SPEZIALISIERUNG

■ RÜCKSICHTSLOSE ENTLADUNG

Wenn du einen Wurf aus diesem Thema nicht schaffst (6 oder weniger), kannst du ihn als Erfolg (7-9) behandeln und Verfall bei diesem Thema markieren oder als Guten Erfolg (10+) und zweimal Verfall markieren.

BEWEGTE VERGANGENHEIT



MERKMALE

KRAFT

NEUE OPTION

SCHWÄCHE

MILITÄRVERGANGENHEIT

TEAMTAKTIKEN

SCHUSSWAFFENMODIFIKATIONEN

RUHE BEWAHREN

DECKUNG GEBEN

SCHARFSCHÜTZE

ERINNERUNGEN AN FRÜHERE SCHLACHTEN

IDENTITÄT

„DIE MISSION ABSCHLIESSEN.“

Ehe Wilson nach Tokyo kam, diente er in einer geheimen internationalen oder Konzern-Einheit. Sein Dienst hat ihn abgehärtet und ihm die Entschlossenheit und die Fertigkeiten eines Soldaten verliehen. Doch er hat auch Narben hinterlassen, die sich darin manifestieren, dass er nur ungern an frühere Schlachten zurückdenkt.

SPEZIALISIERUNG

■ HEIKLES THEMA

Wann immer jemand deine Vergangenheit in einer verletzenden Weise oder einer Art, dir nicht passt, erwähnst, kannst du dich echauffieren und für den Rest der Szene oder bis du dich beruhigst (je nachdem, was früher eintritt) einen passenden Zustand deiner Wahl der Stufe 2 nehmen.

PERSÖNLICHKEIT



MERKMALE

KRAFT

NEUE OPTION

SCHWÄCHE

RONIN, GAIJIN

AM PULS DER UNTERWELT

EXPAT-NETZWERK

VETTERNWIRTSCHAFT

PISTOLENHIEB

BLICK FÜR DIE MENGE

ADRENALINJUNKIE

IDENTITÄT

„ICH BIN NUR SÖLDER WEGEN DER KNARREN.“

Wilson, ein Expat (Gaijin oder „Fremder“) aus den USA, ist Söldner geworden, weil er Schusswaffen liebt. Er ist in der Unterwelt als Schütze und Umbauer von Schusswaffen bekannt und geachtet und arbeitet oft mit anderen Expats zusammen, die ihm Jobs verschaffen und mit Gerüchten versorgen. Er stellt sich Gefahren frontal und liebt harte Kämpfe.

SPEZIALISIERUNG

■ SCH***EGAL

Einmal pro Szene kannst du, wenn du gesellschaftliche Konsequenzen abmilderst und einen guten Erfolg erzielst, deine gesamte Kraft ausgeben, um alle Effekte der Konsequenzen zu ignorieren.

INNOVATION



MERKMALE

KRAFT

NEUE OPTION

SCHWÄCHE

SCHWERE RAILGUN

PROJEKILE, ZU SCHNELL ZUM AUSWEICHEN

KURZSTRECKEN-PLASMAPULS

QUERSCHLÄGER-RECHNER

KABELBINDERPISTOLE

SCHNELLES ANGRIFFSFAHRZEUG

LADEHEMMUNG

HAKEN

„MACH'S MIT GEWALT.“

Das Kronjuwel von Wilsons ausgedehnter Waffensammlung und zugleich seine Lieblingswaffe ist eine unhandliche, experimentelle Railgun, die eigentlich auf ein Fahrzeug gehört. Nur jemand mit der gewaltigen Kraft eines Onis kann sie sinnvoll als Handfeuerwaffe nutzen. Die schwere Bewaffnung führt ihn in Versuchung, jede Situation mit brutaler Gewalt zu lösen.

SPEZIALISIERUNG

■ DIE GARANTIE NICHTIG MACHEN

Wenn du mit der innovativen Technik Mit Glanz und Gloria untergehst und dabei dieses Thema auf signifikante oder unumkehrbare Weise opferst, kannst du einen misslungenen Wurf (6-) als einfachen Erfolg (7-9) behandeln.

UNAGI 鰻姫



MYTHOS:1 EGO:2 RAUSCHEN:1



WIE MAN SPIELT

ANSAGE

Die SL beschreibt die Szene, Ihre **Bedrohungen** und fragt: „Was tut ihr?“

HANDLUNG

Du beschreibst die Aktion deines SC.
Die SL kann einen **Würfelwurf** verlangen, **schnell** oder **ausgespielt**.

SCHELL Du ermittelst die **KRAFT** der Aktion, indem du alle relevanten Merkmale aufaddierst:

JEDE STÄRKE	+1 KRAFT	NÜTZLICHSTER ZUSTAND	ADDIERE STUFE ZU KRAFT
JEDE SCHWÄCHE	-1 KRAFT	NACHTEILIGSTER ZUSTAND	SUBTRAHIERE STUFE VON KRAFT

Würfel 2W6 und addiere deine Kraft zum Ergebnis.

6 -> MISSEFOLG
KONSEQUENZEN

7-9 -> ERFOLG
ERFOLG MIT KONSEQUENZEN

10 + -> GUTER ERFOLG
KOMPLETTER ERFOLG

AUSGESPIELT Würfle wie oben und gib bei Erfolg deine Kraft für Effekte aus:

ZUSTAND VERLEIHEN/NEHMEN 1 Kraft/Stufe	MERKMAL VERLEIHEN/NEHMEN 2 Kraft/Stufe	DETAIL ENTDECKEN 1 Kraft	EXTRATALENT EINSETZEN 1 Kraft
---	---	-----------------------------	----------------------------------

KONSEQUENZEN

Wenn die Aktion Konsequenzen hatte oder du Bedrohungen ignoriert hast, beschreibe die SL daraus **resultierenden negative Entwicklungen der Geschichte und/oder Effekte**.

Abmildern: Die SL kann dich bitten zu reagieren (Regeln wie oben), um negative Effekte abzumildern.

6 -> MISSEFOLG
ERLEIDE ALLE EFFEKTE

7-9 -> ERFOLG
VERRINGERE EFFEKTE MIT KRAFT (SELBE KOSTEN)

10 + -> GUTER ERFOLG
WIE 7-9, ABER MIT -1 KRAFT



UPGRADES

Wird eine deiner Schwächen genutzt, markiere 1 Upgrade-Kästchen beim entsprechenden Thema.
Wenn 3 Kästchen markiert sind, setze die Leiste zurück und wähle ein Upgrade für dieses Thema.

☒ WÄHLE EINE NEUE STÄRKE ODER ☒ AKTIVIERE DIE SPEZIALISIERUNG

STÄRKEKOMBIS

QUELLE FINDEN

Tiefenscanner +
Quelle durch Anomalien
triangulieren +
Datenbank potenzieller Quellen
KRAFT 3 (Entdecken)

NAVIGATION IM URBANEN Dschungel

Schrotter:in +
Sportklettern +
Überlebensausrüstung
KRAFT 3 (Entwickeln durchqueren)

UNTERWASSER-HEIMLICHKEIT

Aalprinzessin +
Glitschige Haut +
Wasser atmen
KRAFT 3 (Verstärken verborgen)

SCHLAG AUSWEICHEN

Aalprinzessin +
Glitschige Haut +
Gute Instinkte
KRAFT 3 (Abmildern)

AUSRÜSTUNG

X-3 SCHNELLFEUER-
MASCHINENPISTOLE

POLYMERSEILPISTOLE

KLETTERHAKEN

KÜHLBOX MIT SCHLOSS

INFRAROTBRILLE

SPRENGLADUNGEN

UPDATES FÜR QUELLENDATENBANK

SCHUTZWESTE MIT KAPUZE

EXPOSITION



MERKMALE KRAFT NEUE OPTION SCHWÄCHE

AALPRINZESSIN

GLITSCHIGE HAUT

WASSER ATMEN

STROMSTOB

VERFÜHRUNG

KRIEGER:INNEN BETÖREN

DIREKTE KONFRONTATION

RITUAL

„ICH ZIEHE MICH REGELMÄSSIG IN DIE RUHE MEINES TEICHS ZURÜCK.“

Bei einem Raubzug in die Ruinen des Megaplexes fand Unagi einen leuchtenden unterirdischen Teich, in dem Riesenäale schwammen. Solange sie sich regelmäßig an die Einsamkeit dieses Ortes zurückzieht, erhält sie die Gunst Unagi Himes, der Aalprinzessin, die ihre Schrotter:innenfähigkeiten verstärkt.

SPEZIALISIERUNG

■ LANGLEBIG

Du hast dich verändert und es überlebt. Wann immer du mit Stärken aus diesem Thema Körper oder Geist verändernde mythische Konsequenzen abmilderst, behandelst du Messerfolge (6 oder weniger) als einfachen Erfolg (7-9).

EXPERTISE



MERKMALE KRAFT NEUE OPTION SCHWÄCHE

SCHROTTER:IN

SPORTKLETTERN

ÜBERLEBENS-AUSRÜSTUNG

TARNUMHANG

ORTSKUNDE

MEINE BEUTE BESCHÜTZEN

SOZIAL UNBEHOLFEN

IDENTITÄT

„ICH WETTE, DA UNTEN WARTET FETTE BEUTE ...“

Unagi lebt vom Sammeln kleinerer Relikte und verlorener Technik in den Ruinen der Megacity. Dabei macht ihr niemand etwas vor, ob der Kram nun unter einem eingestürzten Wolkenkratzer begraben liegt oder am Grunde vollgelaufener Hochwassertunnel. Wenn es da ist, findet sie es.

SPEZIALISIERUNG

■ FLEXIBLE DISZIPLIN

In Drehpausen kannst du einen Geschichten-Marker erhalten, der für eine spezielle Methode oder Praxis steht, die du dir für den nächsten Job wieder ins Gedächtnis rufst.

HORIZONT



MERKMALE KRAFT NEUE OPTION SCHWÄCHE

SUCHE NACH NAKO

BEHARRLICH

GUTE INSTINKTE

KENNTNIS DER UNTERSTADT

KONTAKTE IN DER UNTERSTADT

SPARKONTO DER FAMILIE

ALS UNRUHESTIFTERIN BEKANNT

IDENTITÄT

„WO AUCH IMMER DU BIST, NAKO, ICH WERDE DICH FINDEN.“

Unagi ist getrieben von dem Wunsch, ihre kleine Schwester Naoko zu finden, die im Untergrund des Megaplexes verschollen ist. Unagi durchstreift die Ruinensektoren auf der Suche nach ihrer Schwester – oder einer Möglichkeit, sie zu finden.

SPEZIALISIERUNG

■ AUS FEHLERN LERNEN

Einmal pro Spielsitzung kannst du 1 Upgrade-Kästchen bei diesem Thema markieren, wenn du einen Wurf, um deinen Horizont zu erreichen, nicht schaffst (6 oder weniger).

VERCYBERUNG



MERKMALE KRAFT NEUE OPTION SCHWÄCHE

TIEFEN-SCANNER

QUELLE DURCH ANOMALIEN TRIANGULIEREN

DATENBANK POTENZIELLER QUELLEN

STRUKTURSCHWACHPUNKTE IDENTIFIZIEREN

WEG REIN/RAUS FINDEN

SICHERHEITSSYSTEME ANALYSIEREN

SPEKULATIVE SCHLÜSSE ZIEHEN

HAKEN

„WENN MAN ALLES SCANNT, LASSEN SICH VIELLEICHT INTERESSANTE RUINEN UND DINGE FINDEN“

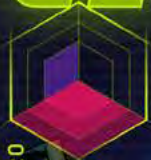
Ehe Unagi sich in eine Ruine wagt, scannt sie sie mit ihrem ausfahrbaren Hochleistungsscanner an der Schulter, der den Betonschutt der Ruinensektoren durchdringen kann. Dieses Implantat verschafft ihr einen Überblick, was darunter liegt, inklusive 3-D-Diagramme und technische Analysen, und weist sie auf potenzielle Quellen hin.

SPEZIALISIERUNG

■ SCHNELLER REBOOT

Einmal pro Spielsitzung kannst du 2 Stufen eines negativen Fehlfunktions-Zustands entfernen oder eine verbrannte Stärke deiner Vercyberung wiederherstellen.

GENJI 源氏



MYTHOS: 1 EGO: 3 RAUSCHEN: 0



WIE MAN SPIELT

ANSAGE

Die SL beschreibt die Szene, Ihre **Bedrohungen** und fragt: „Was tut ihr?“

HANDLUNG

Du beschreibst die Aktion deines SC.
Die SL kann einen **Würfelwurf** verlangen, **schnell** oder **ausgespielt**.

SCHELL Du ermittelst die **KRAFT** der Aktion, indem du alle relevanten Merkmale aufaddierst:

JEDE STÄRKE	+1 KRAFT	NÜTZLICHSTER ZUSTAND	ADDIERE STUFE ZU KRAFT
JEDE SCHWÄCHE	-1 KRAFT	NACHTEILIGSTER ZUSTAND	SUBTRAHIERE STUFE VON KRAFT

Würfel 2W6 und addiere deine Kraft zum Ergebnis.

6 -> **MISSERFOLG**

KONSEQUENZEN

7-9 -> **ERFOLG**

ERFOLG MIT KONSEQUENZEN

10 + -> **GUTER ERFOLG**

KOMPLETTER ERFOLG

AUSGESPIELT Würfle wie oben und gib bei Erfolg deine Kraft für Effekte aus:

ZUSTAND VERLEIHEN/NEHMEN 1 Kraft/Stufe	MERKMAL VERLEIHEN/NEHMEN 2 Kraft/Stufe	DETAIL ENTDECKEN 1 Kraft	EXTRATALENT EINSETZEN 1 Kraft
---	---	-----------------------------	----------------------------------

KONSEQUENZEN

Wenn die Aktion Konsequenzen hatte oder du Bedrohungen ignoriert hast, beschreibe die SL daraus **resultierenden negative Entwicklungen der Geschichte und/oder Effekte**.

Abmildern: Die SL kann dich bitten zu reagieren (Regeln wie oben), um negative Effekte abzumildern.

6 -> **MISSERFOLG**

ERLEIDE ALLE EFFEKTE

7-9 -> **ERFOLG**

VERRINGERE EFFEKTE MIT KRAFT (SELBE KOSTEN)

10 + -> **GUTER ERFOLG**

WIE 7-9, ABER MIT -1 KRAFT



UPGRADES

Wird eine deiner Schwächen genutzt, markiere 1 Upgrade-Kästchen beim entsprechenden Thema.
Wenn 3 Kästchen markiert sind, setze die Leiste zurück und wähle ein Upgrade für dieses Thema.

☒ WÄHLE EINE NEUE STÄRKE ODER ☒ AKTIVIERE DIE SPEZIALISIERUNG

STÄRKEKOMBIS

ZAUBER ODER MONSTER
BLOCKEN

Onmyōdo +
Fünfsackiger Sternschild +
Mystische Kräfte abwehren

KRAFT 3
(Abmildern)

ANTWORTEN KRIEGEN

Ergrauter Ermittler +
Weiß, wo zu suchen ist +
Informant:innennetzwerk

KRAFT 3
(Entdecken)

EINFLUSS AUSNUTZEN

Onmyō-Büro +
Regierungsbeamter +
Bürokratie umgehen

KRAFT 3
(Entdecken oder Einfluss)

BESCHOSSEN WERDEN

Onmyōdo +
Kevlargefüllter Regenmantel +
Fünfsackiger Sternschild

KRAFT 3
(Abmildern)

AUSRÜSTUNG

ONMYŌJI-BUCH DER
ELEMENTARZAUBER

TARNHOLSTER

FLACHMANN MIT WHISKY
ODER SHOCHU

AUTODIETRICH

ROSTIGES AUTO

TRACKINGMUNITION

OFUDA DER MONSTERBINDUNG

STÖRMUNITION

ESOTERIK



MERKMALE KRAFT NEUE OPTION SCHWÄCHE

ONMYÖDŌ

FÜNFZACKIGER STERNSCHILD

MYSTISCHE KRÄFTE ABWEHREN

MYSTISCHES UNGLEICHGEWICHT SPÜREN

GLEICHGEWICHT WIEDERHERSTELLEN

UNERWÜNSCHTE GEISTER BANNEN

ÜBERWÄLTIGENDES RAUSCHEN

RITUAL

„ICH MUSS DAS GLEICHGEWICHT ZWISCHEN DEM ÜBERNATÜRLICHEN UND DEM PROFANEN WAHREN.“

Ein alter, langweiliger Geschichtslehrer, der sich als Onmyōji, Agent des Onmyō-Büros, entpuppte, rekrutierte Genji, einen vielversprechenden Akademiker mit Hang zu außergewöhnlichen Lösungsansätzen. Als Teil seiner Ausbildung erlernte Genji die Geheimnisse des Onmyōdō, der mystischen Kunst der Wahrung des Gleichgewichts zwischen den Elementen, um Mythen abzuwehren und zu kontrollieren.

SPEZIALISIERUNG

WERKZEUGE DER KUNST

Einmal pro Spielsitzung kannst du einen Geschichten-Marker erhalten, der einen Gegenstand als Werkzeug deiner esoterischen Praxis beschreibt.

EXPERTISE



MERKMALE KRAFT NEUE OPTION SCHWÄCHE

ERGRAUTER ERMITTLER

WEISS, WO ZU SUCHEN IST

INFORMANT:INNENNETZWERK

WAS MAN SO HÖRT

VERHÖRTECHNIKEN

ICH HABE EINE VERMUTUNG

MORSCHER KNOCHEN

IDENTITÄT

„BEI MIR GIBT ES KEINE OFFENEN ENDEN.“

Genji kennt sich aus. Er hat mysteriöse Morde rasender Yokai aufgeklärt und mystische Kulte infiltriert, die im Cyberspace Seelen raubten. Er ist ein Spitzenermittler und hat Erfolg durch seine beharrliche Suche nach Antworten.

SPEZIALISIERUNG

NEUE TECHNIK

Einmal pro Spielsitzung kannst du eine Stärke dieses Themas in eine neue umwandeln, die für einen revolutionären Weg steht, deine Erfahrung einzusetzen.

ZUGEHÖRIGKEIT



MERKMALE KRAFT NEUE OPTION SCHWÄCHE

ONMYŌ-BÜRO

REGIERUNGSBEAMTER

BÜROKRATIE UMGEHEN

KENNTNIS DER HIMMLISCHEN BÜROKRATIE

VERSTÄRKUNG RUFEN

ZUGANG ZU SELTENEN MANUSKRIPTE

HASST FEHLENDE STRUKTUR

IDENTITÄT

„DAS BÜRO HAT IMMER RECHT, SELBST WENN ES UNRECHT HAT.“

Genji ist zwar ein treuer Mitarbeiter des Onmyō-Büros, doch seine Wahrheitssuche kann bald zu Loyalitätskonflikten führen. Er erkennt langsam, dass das Büro zutiefst makelbehaftet ist und andere für die Indiskretionen der Onmyōjis teuer bezahlen müssen, je mächtiger es wird. So ist er auf einen moralischen Kollisionskurs geraten, was er noch nicht zuzugeben bereit ist.

SPEZIALISIERUNG

MITGLIEDSCHAFTSVORTEILE

Einmal pro Spielsitzung kannst du einen Geschichten-Marker erhalten, der für Ressourcen des Büros steht, die im Notfall du nutzen, anfordern oder beschaffen kannst.

AKTIVPOSTEN



MERKMALE KRAFT NEUE OPTION SCHWÄCHE

HANDWERKSZEUG

AUTOMATIK

KEVLARGEFÜTTERTER REGENMANTEL

TAKTISCHE BFA-KONTAKTLINSEN

SCHALLSCHLUCKENDE STIEFEL

ADRENALIN-AUTOINJEKTOR

MITTELMÄßIGE QUALITÄT

IDENTITÄT

„UNVORBEREITET SEIN ZEUGT VON MANGELNDEM ENGAGEMENT.“

Klar, Onmyōdō ist das beste Werkzeug im Kampf gegen Yokai, aber was macht man, wenn menschlichen Gauner einen mit Kugeln beharken? Genji weiß, dass ein echter Agent mit mystischen wie mit weltlichen Bedrohungen klarkommen können muss, und Letzteres tut er, indem er seine Standardausrüstung immer dabei hat und optimal in Schuss hält.

SPEZIALISIERUNG

EKLEKTISCHES ARSENAL

Einmal pro Spielsitzung entdeckst du etwas Nützliches, das du bei dir trägst oder wozu du Zugang hast (oder eine neue Anwendung für etwas Altbekanntes). Erzeuge einen Geschichten-Marker, der den Gegenstand oder die Eigenschaft eines Ausrüstungsgegenstands beschreibt.