

KÖR — Körper

REF — Reflex

VER — Verstand

WIL — Wille

Abgeleitete Werte

Verteidigung (VW) 10 + REF	
Trefferpunkte (TP) 4 + KÖR, +1/ Stufe	
Nahkampf KÖR + Kampfstufe	
Fernkampf REF + Kampfstufe	
Bewegung 15 cm; schwere Rüstung -5	
Nerven WIL	
Belastungsgrenze 3 + WIL (nur Begabte)	
Kampfstufe Kampf- oder Spezialist- Track	

Trefferpunkte — abstreichen, wenn Wunden kommen

Belastung — über der Grenze droht der Rückschlag

Rüstung & Deckung

Rüstung	
Wundschwelle keine 2+ · leicht 3+ · schwer 4+	

Deckung hebt die Wundschwelle (+1 leicht, +2 schwer), **Bruch** senkt sie.
Eine gewürfelte 6 verwundet immer.

Waffen

WAFFE	REICHW.	POOL	BR	SCHLÜSSELWÖRTER

Signaturfähigkeit & Talente

Die Signatur kommt vom Archetyp. Je Stufe kommt ein Talent dazu.

Gaben (nur Begabte)

Jeder Einsatz: +1 Belastung. Über der Grenze: Rückschlag (1W6).

Ausrüstung — Traglast

HAND (2)

KÖRPER (4)

RUCKSACK (8)

Narben & Notizen

○ ○ ○

Bei der dritten bleibenden Narbe zieht sich die Figur zurück — als Pfeiler der Zuflucht.

Eine Figur erschaffen

Sieben Schritte, zehn Minuten — mehr als Bogen, Bleistift und ein paar Würfel braucht ihr nicht.

SCHRITT 1 • ARCHETYP WÄHLEN

Er bestimmt dein **Leitattribut**, deinen **Fortschritts-Track** und deine **Signaturfähigkeit**.

ARCHETYP	LEITATTR.	TRACK	SIGNATURFÄHIGKEIT
Krieger	KÖR	Kampf	<i>Unbeugsam</i> — immun gegen Furcht; 1×/Kampf bleibst du mit 1 TP stehen.
Späher	REF	Kampf	<i>Aus dem Nichts</i> — aus Deckung/Verborgenheit +1W6 Schaden; Vorteil beim Suchen im Vorstoß.
Hüter	KÖR	Spezialist	<i>Schildwall & Abfangen</i> — Nachbarn +1 Wundschwelle; 1×/Runde Treffer für sie kassieren.
Tüftler	VER	Spezialist	<i>Improvisieren</i> — bauen, reparieren, entschärfen; 1×/Szene „findet sich“ ein Gerät.
Hexer	WIL	Spezialist	<i>Gezeichnet</i> — startet mit 2 Gaben und der Belastungsmechanik.
Virologe	VER	Spezialist	<i>Seuchenhauch & Immunserum</i> — Ziel: KÖR-Rettung 12 oder −1W6; Serum heilt 1W3 TP.
Berserker	KÖR	Kampf	<i>Raserei & Kein Schmerz</i> — Belastung für +1 Aktion oder +1W6; unter halben TP Vorteil.

SCHRITT 2 • ATTRIBUTE VERTEILEN

Zuteilen (ausgewogen): verteile **+2 / +1 / +1 / 0** auf KÖR, REF, VER und WIL.

Oder auswürfeln (rauer): je Attribut $1W6 - 1 = -1 \cdot 2-3 = 0 \cdot 4-5 = +1 \cdot 6 = +2$; danach **ein** Attribut deiner Wahl +1.

Anschließend gibt dein **Archetyp +1 auf sein Leitattribut** (höchstens +3 zu Beginn).

SCHRITT 3 • WERTE ABLEITEN

$VW = 10 + REF \cdot TP = 4 + KÖR$ (mind. 1) · Nahkampf = $KÖR + Kampfstufe \cdot Fernkampf = REF + Kampfstufe \cdot$

Nerven = $WIL \cdot Bewegung$ 15 cm (schwere Rüstung −5). Begabte: Belastungsgrenze = $3 + WIL$. **Kampfstufe ist auf Stufe 1 noch +0** und wächst mit dem Track: Kampf $+0/+1/+1/+2/+2/+3/+3/+4/+4/+5$ · Spezialist $+0/+0/+1/+1/+2/+2/+3/+3/+4/+4$.

SCHRITT 4 • PROFESSION — WER WARST DU VORHER?

Jede Figur hat einen Beruf aus dem früheren Leben. Er gibt **+2 (Fokus)** auf Proben, bei denen er wirklich hilft — und erklärt Wissen, Werkzeug und Kontakte. Kein Kampfwert, sondern eine Geschichte.

W12	VORHER WARST DU ...	FOKUS BEI ...
1	Mechanikerin / Schlosser	Motoren, Schlösser
2	Krankenpfleger	Wunden, Krankheit
3	Lehrerin	Sprachen, Geschichte
4	Polizist	Waffen, Verhöre, Spuren
5	Koch / Wirtin	Vorräte, Handel, Gerüche
6	Bauarbeiter	Statik, Klettern, Lasten

W12	VORHER WARST DU ...	FOKUS BEI ...
7	Chemie-Student	Stoffe, Gifte, Sprengsätze
8	Straßenbahnfahrerin	Stadt, Tunnel, Schienen
9	Soldat	Feuerdisziplin, Stellungen
10	Elektrikerin	Strom, Leitungen
11	Mesner / Priesterin	Riten, Kirchen, Glaube
12	Schmuggler	Verstecke, Schleichwege

SCHRITT 5 • AUSRÜSTUNG

Wählt mit der Spielleitung, was zum Archetyp passt — eine Hauptwaffe, etwas für den Notfall, Rüstung nach Geschmack — plus **ein Stück aus eurer Profession**. Alles wandert in die **Traglast**: 2 Hand, 4 Körper, 8 Rucksack.

SCHRITT 6 • GABEN (NUR BEGABTE)

Der **Hexer** beginnt mit **zwei Gaben**; **Virologe** und **Berserker** nutzen die Belastung auf ihre Art. Jeder Einsatz: **+1 Belastung**. Über der Grenze folgt der **Rückschlag (1W6)**.

SCHRITT 7 • NAME, GESICHT, GRUND

Gib ihr einen Namen und **einen Grund weiterzumachen** — jemanden, den sie schützt, etwas, das sie sucht, eine Schuld, die sie abträgt. Ohne einen solchen Grund überlebt hier niemand lange.

UND DANN • DER AUFSTIEG

Erfahrung gibt es fürs **Heimbringen**, nicht fürs Töten: **+4 EP je Relikt**, **+1 EP** je Einsatz — nur, wenn ihr lebend heimkommt. Alle **15 EP** eine Stufe: **+1 TP + 1 Talent**, jede zweite Stufe **+1 Attribut**.