

Foliant der Klassen

Die zehn Klassen mit verfügbaren Archetypen & Spielzügen

⚙️ Tüftler

G E S C H I C K · Aplanische Republik · Tüftlergilde

ARCHETYPEN — WÄHLE EINEN ALS LEITFADEN

Maschinist: Du kennst Maschinen. Du verstehst, warum sie funktionieren — und warum sie manchmal aufhören.

Alchemistisch veranlagt: Viol ist nicht nur ein Treibstoff — es ist ein Versprechen.

MacGyver: Improvisation ist die Kunst. Wo andere ein Labor brauchen, genügt dir, was herumliegt.

ATTRIBUTE — WÄHLE EINE VERTEILUNG

	ROBUSTHEIT	GESCHICK	SCHARFSINN	EINFLUSS	SCHLEIER
Option A	+1	+2	+1	0	-1
Option B	0	+1	+2	+1	-1

KERN-SPIELZUG — PFLICHT-SPIELZUG

Improvisierte Lösung

Wenn du aus den Materialien deiner Umgebung eine behelfsmäßige Lösung für ein dringendes Problem zusammenbaust, würfle 2W6 + Geschick.

- 10+** Deine Konstruktion funktioniert einwandfrei — zumindest für den Moment. Du erreichst genau das, was du beabsichtigt hast.
- 7–9** Es funktioniert, aber wähle einen Nachteil: Die Konstruktion ist fragil — sie hält nur für eine einzige Anwendung. Du verbrauchst eine wichtige Ressource, die dir später fehlen wird. Die Lösung hat eine Nebenwirkung (Lärm, Viol-Rückstände, Funkenflug).
- 6–** SL-Spielzug. Die Konstruktion versagt im schlimmsten Moment, oder die Materialien reagieren auf unerwartete Weise — besonders wenn Viol im Spiel ist.

WAHL-SPIELZÜGE — WÄHLE 2

1. Meisterwerk

Wenn du dir Zeit nimmst, um in einer Werkstatt etwas Neues zu erschaffen oder eine Apparatur grundlegend zu verbessern, würfle 2W6 + Geschick.

2. Das kenne ich

Wenn du eine unbekannte Apparatur, ein technisches System oder eine Viol-betriebene Vorrichtung untersuchst, würfle 2W6 + Scharfsinn.

3. Automaton-Begleiter

Du besitzt einen kleinen mechanischen Begleiter — ein dampfbetriebenes Wesen aus Zahnrädern, Draht und einem Kern aus destilliertem Viol. Es kann einfache Befehle ausführen, kleine Gegenstände transportieren und als Späheinheit dienen. Wähle zwei Fähigkeiten:

STARTAUSRÜSTUNG

- ▶ Werkzeugtasche — Schraubenzieher, Zangen, LötKolben, Draht, Kleinteile
- ▶ Kleines Viol-Fläschchen (3 Anwendungen)
- ▶ Ein selbstgebauter Gegenstand nach Absprache mit der SL
- ▶ Schutzbrille und schwere Arbeitshandschuhe
- ▶ Robuste Arbeitskleidung

Wirrnisgänger

ROBUSTHEIT / SCHARFSINN · Wirrniswall · Kalfu

ARCHETYPEN — WÄHLE EINEN ALS LEITFADEN

Ich kenne diese Gegend: *Du kennst das Terrain. Wo Raubtiere jagen, wo das Wasser sicher ist.*

Für eine Handvoll Dollar: *Moral kommt nach dem Bezahltwerden. Du bist kein Söldner — du bist Pragmatiker.*

Wenn es blutet, kann man es töten: *Du hast Dinge gesehen, die andere in den Wahnsinn treiben würden. Aber du stehst noch.*

ATTRIBUTE — WÄHLE EINE VERTEILUNG

	ROBUSTHEIT	GESCHICK	SCHARFSINN	EINFLUSS	SCHLEIER
Option A	+2	+1	+1	0	-1
Option B	+1	+1	+2	-1	0

KERN-SPIELZUG — PFLICHT-SPIELZUG

Instinkt

Wenn du aufmerksam durch gefährliches Gelände vordringst — Wirrnis, Stygische Kluft, feindliches Territorium — würfle 2W6 + Scharfsinn.

10+ Deine Sinne sind geschärft. Du nimmst die Gefahr rechtzeitig wahr — wähle zwei : Du erkennst die Natur der Bedrohung (Kreatur, Anomalie, Hinterhalt). Du findest einen sicheren Weg , der die Bedrohung umgeht. Du gewinnst einen taktischen Vorteil : +1 vorwärts gegen diese Gefahr.

7-9 Du spürst, dass etwas nicht stimmt — wähle eines . Aber die Gefahr ist näher als du dachtest: die SL stellt dich vor eine unangenehme Entscheidung.

6- SL-Spielzug. Die Wirrnis ist ein geduldiger Jäger — und du bist gerade in ihre Falle getappt.

WAHL-SPIELZÜGE — WÄHLE 2

1. Kreaturenjäger

Du bist auf die mutierten Bestien der Wirrnis spezialisiert — die Viol-verdorbenen Ungeheuer an der Grenze zur Zivilisation. Du kennst ihre Schwachstellen, Verhaltensmuster und die Zeichen ihrer Nähe.

2. Überlebenskünstler

Wenn du in der Wildnis ein Lager aufschlägst und die Gruppe sicher durch die Nacht bringst, würfle 2W6 + Robustheit.

3. Grenzwissen

Wenn du eine Kreatur, Pflanze oder ein Phänomen der Wirrnis untersuchst oder beobachtest, würfle 2W6 + Scharfsinn.

STARTAUSRÜSTUNG

- ▶ Bewährte Nahkampfwaffe — Machete, Speer oder Axt
- ▶ Fernkampfwaffe — Armbrust oder Jagdgewehr (wenig Munition)
- ▶ Überlebensausrüstung — Feuerstahl, Seil, Feldflasche, Tarnumhang
- ▶ Trophäe einer besiegten Kreatur (beschreibe sie)
- ▶ Abgetragene, aber funktionale Lederrüstung

◆ Adliger

EINFLUSS · Iyobetisches Königreich · Arkaner Dom

ARCHETYPEN — WÄHLE EINEN ALS LEITFADEN

Gebildet: *Du hast die besten Lehrer des Kontinents genossen — Geschichte, Sprachen, Diplomatie.*

Respektiert: *Dein Name öffnet Türen. Die Leute kennen dich — oder zumindest deine Familie.*

Setzen sie es auf die Rechnung: *Geld war nie ein Problem. Du bist es gewohnt, dass sich finanzielle Fragen von selbst lösen.*

ATTRIBUTE — WÄHLE EINE VERTEILUNG

	ROBUSTHEIT	GESCHICK	SCHARFSINN	EINFLUSS	SCHLEIER
Option A	0	+1	+1	+2	-1
Option B	+1	-1	+1	+2	0

KERN-SPIELZUG — PFLICHT-SPIELZUG

Noblesse oblige

Wenn du Familienname, Titel oder gesellschaftlichen Stand einsetzt, um Audienz, Gefallen, freien Durchgang oder Kooperation zu erreichen, würfle 2W6 + Einfluss.

10+ Dein Name wirkt. Man gewährt dir, was du verlangst, mit dem Respekt deines Standes — ohne Gegenleistung.

7-9 Man erkennt deinen Stand an, aber es gibt Bedingungen. Wähle eines : Man erwartet eine Gegenleistung — Gefallen, Zahlung

oder Versprechen. Dein Auftreten erregt unerwünschte Aufmerksamkeit bei einem Feind deiner Familie. Man hilft widerwillig — und wird sich daran erinnern.

6– SL-Spielzug. Nicht überall ist der Adel willkommen. Vielleicht hat deine Familie hier Feinde.

WAHL-SPIELZÜGE — WÄHLE 2

1. Intrigant

Wenn du hinter dem Rücken einer Person Fäden ziehst — Gerüchte, Verbündete, verdeckte Sabotage — würfle 2W6 + Einfluss.

2. Ausgebildet

Wenn du dein breites Wissen heranziehst — Geschichte, Heraldik, Sprachen, Recht, Diplomatie — um eine Situation zu verstehen, würfle 2W6 + Scharfsinn.

3. Leibgarde

Du hast einen loyalen Leibwächter — einen ausgebildeten Kämpfer, der geschworen hat, dich mit seinem Leben zu schützen. Gib ihm einen Namen und eine kurze Hintergrundgeschichte.

STARTAUSRÜSTUNG

- ▶ Feine Kleidung mit Familienwappen
- ▶ Siegel oder Dokument, das deinen Stand belegt
- ▶ Zierdegen oder ein anderes standesgemäßes Seitengewehr
- ▶ Gefüllte Geldbörse — mehr als die meisten Abenteurer je besitzen
- ▶ Persönlicher Gegenstand von familiärem Wert (beschreibe ihn)

✕ Soldat

ROBUSTHEIT · Dammstadt · Garnison

ARCHETYPEN — WÄHLE EINEN ALS LEITFADEN

Blut und Ehre: Du bist ein Duellant. Mann gegen Mann, Klinge gegen Klinge — du kennst den Rhythmus des Zweikampfs.

Ein Plan, der funktioniert: Du bist ein Taktiker. Du erkennst Schwachstellen, bevor der erste Schuss fällt.

Kampferprobt: Du bist eins mit deiner Rüstung. Du trägst sie nicht — du lebst in ihr.

ATTRIBUTE — WÄHLE EINE VERTEILUNG

	ROBUSTHEIT	GESCHICK	SCHARFSINN	EINFLUSS	SCHLEIER
Option A	+2	+1	+1	0	-1
Option B	+2	+1	0	+1	-1

KERN-SPIELZUG — PFLICHT-SPIELZUG

Kampferprobt

Wenn du in einen Kampf eintrittst oder eine bedrohliche Konfrontation eskaliert, würfle 2W6 + Robustheit.

10+ Veteranenroutine. Nimm 3 Einsatz.

7–9 Du bist bereit, aber die Lage ist unübersichtlich. Nimm 1 Einsatz.

6– SL-Spielzug. Der Feind hat den ersten Zug.

WAHL-SPIELZÜGE — WÄHLE 2

1. Taktisches Kommando

Wenn du im Kampf die Führung übernimmst und Verbündeten Anweisungen gibst — Positionierung, Deckungsfeuer, koordinierte Angriffe — würfle 2W6 + Scharfsinn.

2. Unerschütterlich

Wenn du dich einer überwältigenden Bedrohung entgegenstellst und Stand hältst — Übermacht, Wirrnis-Bestie, Anblick aus Albträumen — würfle 2W6 + Robustheit.

3. Veteranennarben

Die Narben vergangener Schlachten haben dich abgehärtet. Dein Körper kennt den Schmerz und hat gelernt, ihn zu ignorieren.

STARTAUSRÜSTUNG

- ▶ Hauptwaffe — Schwert, Gewehr, Streitaxt oder Hellebarde
- ▶ Nebenwaffe — Dolch, Pistole oder Schlagring
- ▶ Leichte bis mittlere Rüstung — Kettenhemd, verstärkte Lederjacke oder Brustpanzer
- ▶ Militärischer Gürtel — Feldflasche, Verbandszeug, Feuerzeug
- ▶ Erinnerungsstück aus dem Dienst (beschreibe es)

★ Aeronaut

G E S C H I C K · Schirwindt · Pilotengilde

ARCHETYPEN — WÄHLE EINEN ALS LEITFADEN

Schmuggler, ich?: Du bist den Behörden bekannt. Nicht als Verbrecher — eher als wiederkehrendes Ärgernis.

Der rote Baron: Waghalsige Manöver sind dein Markenzeichen. Du fliegst dein Schiff wie kein Zweiter.

Die ganz großen Pötte: Du hast Erfahrung mit Frachtern, Kriegsschiffen, den Kolossen der Lüfte.

ATTRIBUTE — WÄHLE EINE VERTEILUNG

	ROBUSTHEIT	GESCHICK	SCHARFSINN	EINFLUSS	SCHLEIER
Option A	0	+2	+1	+1	-1
Option B	+1	+2	-1	+1	0

KERN-SPIELZUG — PFLICHT-SPIELZUG

Himmelsreiter

Wenn du dein Luftschiff oder ein anderes Vehikel durch eine gefährliche Situation steuerst — Sturm, feindliches Feuer, Viol-Nebel, enge Schlucht, Anflug auf umkämpften Hafen — würfle 2W6 + Geschick.

10+ Eleganz eines geborenen Piloten. Wähle zwei : Du bringst das Schiff unbeschadet durch. Du gewinnst einen Positionsvorteil (Höhe, Geschwindigkeit, Überraschung). Alle an Bord sind sicher — niemand wird durchgeschüttelt oder verletzt. Du beeindruckst Verfolger so, dass sie zögern.

7-9 Wähle eines aus der obigen Liste — die SL wählt eine Komplikation : Schaden am Schiff, verlorene Ladung, verletzte Besatzung, oder die Behörden haben euch bemerkt.

6- SL-Spielzug. Die Schwerkraft vergibt keine Fehler.

WAHL-SPIELZÜGE — WÄHLE 2

1. Schmuggler

Wenn du Fracht, Passagiere oder Informationen an Kontrollen, Inspektionen oder neugierigen Blicken vorbeischmuggeln willst, würfle 2W6 + Geschick.

2. Kenne jeden Hafen

Wenn du an einem Hafen ankommst, in dem du schon einmal warst (oder den du vom Hörensagen kennst), würfle 2W6 + Einfluss.

3. Sturzflug

Wenn du ein waghalsiges Flugmanöver durchführst — Sturzflug, Ausweichmanöver im letzten Moment, unmöglich erscheinende Wendung — würfle 2W6 + Geschick.

STARTAUSRÜSTUNG

- ▶ Pilotenbrille und wetterfeste Fliegerkleidung
- ▶ Fernglas oder Viol-Optik
- ▶ Persönliche Seitenwaffe — Pistole oder Entermesser
- ▶ Sternenkarten und Navigationsbesteck
- ▶ Zugang zu einem Luftschiff — Zustand und Größe nach Absprache mit der SL

🔍 Journalist

S C H A R F S I N N · Dammstadt · Akademie-Skandal

ARCHETYPEN — WÄHLE EINEN ALS LEITFADEN

Die richtige Frage: Du holst Informationen aus Menschen heraus — mit Charme, mit Druck oder mit der Frage, die niemand erwartet.

Mit der Laterne: Wo andere wegsehen, stellst du dich hin und leuchtest. Auch wenn dich keiner sehen will.

Chronist: Du schreibst die erste Fassung der Geschichte — und sie wird gelesen.

ATTRIBUTE — WÄHLE EINE VERTEILUNG

	ROBUSTHEIT	GESCHICK	SCHARFSINN	EINFLUSS	SCHLEIER
Option A	0	+1	+2	+1	-1
Option B	-1	+1	+1	+2	0

KERN-SPIELZUG — PFLICHT-SPIELZUG

Die richtige Frage

Wenn du jemanden befragst oder einen Sachverhalt recherchierst, um an verborgene Informationen zu gelangen, würfle 2W6 + Scharfsinn.

10+ Dein Gegenüber verrät dir mehr, als es beabsichtigt hat. Stelle der SL 3 Fragen zum Thema deiner Recherche — die Antworten

sind ehrlich und nützlich.

- 7-9 Du bekommst eine brauchbare Antwort auf 1 Frage — wähle eines : Dein Gegenüber wird misstrauisch oder feindselig . Du verrätst dabei, was du bereits weißt . Die Antwort wirft mehr Fragen auf , als sie beantwortet.
- 6- SL-Spielzug. Deine Fragen haben die falschen Leute aufmerksam gemacht.

WAHL-SPIELZÜGE — WÄHLE 2

1. Presseausweis

Wenn du deine Rolle als Journalist nutzt, um Zugang zu Orten, Personen oder Informationen zu erhalten, die dir eigentlich verschlossen wären, würfle 2W6 + Einfluss.

2. Netzwerk

Wenn du dein Netzwerk aus Informanten kontaktierst, um Informationen über eine bestimmte Person, Organisation oder ein Ereignis zu erhalten, würfle 2W6 + Einfluss.

3. Die Wahrheit ans Licht

Wenn du eine brisante Wahrheit veröffentlichst — Zeitung, Flugblatt, andere Kanäle — um einer Person, Organisation oder Institution zu schaden, würfle 2W6 + Scharfsinn.

STARTAUSRÜSTUNG

- ▶ Notizbuch und Schreibgerät
- ▶ Presseausweis — echt oder gefälscht
- ▶ Kleines Aufnahmegerät oder Kamera (Viol-betrieben)
- ▶ Unauffällige Kleidung
- ▶ 1W6 Viol-Gulden Spesen

✘ Arbeiter

ROBUSTHEIT · Schlotgrube · Konzerne

ARCHETYPEN — WÄHLE EINEN ALS LEITFADEN

Hafenarbeiter: Du hast Säcke geschleppt, bis dein Rücken bog. Aber du hast nie aufgegeben.

Fabriksschlosser: Die Maschine ist deine zweite Sprache. Du hörst, wenn etwas nicht stimmt — eine Schicht früher als der Meister.

Minenarbeiter: Du warst dort unten, wo das Licht aufhört. Du weißt, wie der Berg atmet.

ATTRIBUTE — WÄHLE EINE VERTEILUNG

	ROBUSTHEIT	GESCHICK	SCHARFSINN	EINFLUSS	SCHLEIER
Option A	+2	+1	+1	0	-1
Option B	+2	+1	0	+1	-1

KERN-SPIELZUG — PFLICHT-SPIELZUG

Zäh wie Leder

Wenn du körperliche Strapazen, Schmerz oder widrige Bedingungen ertragen musst, um weiterzumachen oder eine Aufgabe zu Ende zu bringen, würfle 2W6 + Robustheit.

- 10+ Du steckst es weg, ohne mit der Wimper zu zucken. Du machst weiter, als wäre nichts gewesen, und erhältst +1 auf die nächste körperliche Aktion .
- 7-9 Du hältst durch — wähle eines : Du erleidest 1 Schaden , drückst dich aber durch. Du schaffst es, bist aber erschöpft — -1 fortlaufend bis zur nächsten Rast. Du hältst stand, aber etwas geht zu Bruch (Ausrüstung, Kleidung, deine Geduld).
- 6- SL-Spielzug. Dein Körper gibt nach — und der Zeitpunkt könnte nicht schlechter sein.

WAHL-SPIELZÜGE — WÄHLE 2

1. Straßenwissen

Wenn du dich in Arbeitervierteln, Schwarzmärkten oder zwilichtigen Ecken einer Stadt zurechtfinden musst — Informationen, Unterschlupf, verbotene Waren — würfle 2W6 + Scharfsinn.

2. Improvisation

Wer sein Leben lang mit dem arbeitet, was gerade da ist, lernt schnell, aus allem etwas zu machen.

3. Solidarität

Wenn du einfache Leute — Arbeiter, Tagelöhner, Bauern, Bettler — um Hilfe, Beistand oder Zusammenhalt bittest, würfle 2W6 + Einfluss.

STARTAUSRÜSTUNG

- ▶ Robuste Arbeitskleidung — leichte Rüstung (1 Rüstung)
- ▶ Schweres Werkzeug deiner Wahl — Vorschlaghammer, Brechstange, Spitzhacke (Nahkampfwaffe, 2 Schaden)
- ▶ Feldration und Feldflasche
- ▶ Abgetragener Rucksack
- ▶ 1W6 Viol-Gulden Ersparnis

✦ Abenteurer

G E S C H I C K / S C H A R F S I N N · Stygische Kluft · Fort Aplan

ARCHETYPEN — WÄHLE EINEN ALS LEITFADEN

Schatzsucher: *Es gibt Reichtum unter dieser Erde. Du gräbst, bis du ihn findest.*

Entdecker: *Du willst nicht reich werden. Du willst sehen, was hinter dem Horizont liegt.*

Grenzgänger: *Die Welt ist groß. Du bist gerade erst gewesen, wo niemand sonst sich hintraut.*

ATTRIBUTE — WÄHLE EINE VERTEILUNG

	ROBUSTHEIT	GESCHICK	SCHARFSINN	EINFLUSS	SCHLEIER
Option A	+1	+2	+1	0	-1
Option B	-1	+1	+2	+1	0

KERN-SPIELZUG — PFLICHT-SPIELZUG

Glück des Tüchtigen

- ▶ Das Schicksal hat ein Faible für die, die sich trauen. Manchmal wendet sich das Blatt im letzten Moment — wenn man nur die Nerven behält.

Effekt Einmal pro Sitzung darfst du einen misslungenen Wurf (6-) komplett wiederholen. Du musst das neue Ergebnis akzeptieren.

WAHL-SPIELZÜGE — WÄHLE 2

1. Schatzspürnase

Wenn du Ruinen, verlassene Gebäude oder unerforschte Orte nach Wertgegenständen, Artefakten oder versteckten Vorräten durchsuchst, würfle 2W6 + Scharfsinn.

2. Ich war schon mal hier

Wenn du an einem neuen Ort eintriffst, würfle 2W6 + Scharfsinn.

3. Raus hier!

Wenn du versuchst, aus einer gefährlichen Situation zu fliehen — einstürzende Ruinen, eine Horde Feinde, eine ausgelöste Falle — würfle 2W6 + Geschick.

STARTAUSRÜSTUNG

- ▶ Abgenutzte Expeditionskleidung — leichte Rüstung (1 Rüstung)
- ▶ Zuverlässige Nahkampfwaffe — Machete, Kurzschwert, Handaxt (2 Schaden)
- ▶ Seil (15 m), Kletterhaken, Öllampe
- ▶ Alte Karte eines unerforschten Gebiets — Zuverlässigkeit fragwürdig
- ▶ Feldflasche und Proviant für 3 Tage
- ▶ 1W6 Viol-Gulden

♁ Alchemist

S C H A R F S I N N · Quartzstadt · Meditec & Healthcare

ARCHETYPEN — WÄHLE EINEN ALS LEITFADEN

Der Heiler: *Du hast den Eid abgelegt — kein Schaden, kein Leid, soweit du es verhindern kannst.*

Der Giftmischer: *Heilung und Gift sind dieselbe Wissenschaft. Du beherrschst beide — und entscheidest, welche du anwendest.*

Der Forscher: *Andere wollen es nutzen. Du willst es verstehen.*

ATTRIBUTE — WÄHLE EINE VERTEILUNG

	ROBUSTHEIT	GESCHICK	SCHARFSINN	EINFLUSS	SCHLEIER
Option A	-1	+1	+2	0	+1
Option B	0	+1	+2	+1	-1

KERN-SPIELZUG — PFLICHT-SPIELZUG

Viol-Rezeptur

Wenn du eine Viol-haltige Substanz, ein magisches Phänomen oder einen Gegenstand mit Viol-Verbindung untersuchst, würfle 2W6 + Scharfsinn.

- ▶ Während einer Ruhephase kannst du aus deinen Vorräten alchemistische Mischungen herstellen. Wähle 3 Präparate aus der folgenden Liste — sie halten bis zur nächsten Ruhephase.

10+ Du erkennst Zusammensetzung, Herkunft und Wirkung. Die SL beantwortet 3 Fragen deiner Wahl — ehrlich und vollständig.

7-9 Brauchbare Einschätzung — 1 Frage. Wähle eines: Die Analyse dauert länger als erwartet. Du musst eine deiner Zutaten oder Phiolen verbrauchen. Der Kontakt mit der Substanz hat eine Nebenwirkung (1 Stress oder vorübergehendes Symptom).

- 6- SL-Spielzug. Du hast dich verschätzt — und die Reaktion ist alles andere als harmlos.
- 10+ Heile 2 Schaden oder entferne einen negativen Zustand (Gift, Krankheit). Der Patient ist stabilisiert.
- 7-9 Du kannst helfen — wähle eines : Du heilst nur 1 Schaden statt 2. Behandlung ist schmerzhaft — Patient erleidet 1 Stress . Du verbrauchst dabei wertvolle Vorräte — ein Präparat geht verloren.
- 6- SL-Spielzug. Deine Behandlung verschlimmert die Lage — oder du erkennst, dass das Problem schlimmer ist als gedacht.
- 10+ Sofort und zuverlässig. Wähle ein beliebiges Präparat aus der Viol-Rezeptur-Liste — es wirkt sofort.
- 7-9 Wirkt — wähle eines : Effekt ist schwächer oder kürzer als normal. Mischung hat eine ungewollte Nebenwirkung (SL wählt). Verbrauche zusätzliche Vorräte — verliere ein vorbereitetes Präparat .
- 6- SL-Spielzug. „Instabil“ ist keine gute Eigenschaft für etwas, das du gerade in der Hand hältst.

WAHL-SPIELZÜGE — WÄHLE 2

1. Viol-Analyse

Wenn du eine Viol-haltige Substanz, ein magisches Phänomen oder einen Gegenstand mit Viol-Verbindung untersuchst, würfle 2W6 + Scharfsinn.

2. Heiler

Wenn du Wunden, Vergiftungen oder Krankheiten einer Person behandelst, würfle 2W6 + Scharfsinn.

3. Instabile Mischung

Wenn du unter Zeitdruck oder im Gefecht hastig ein alchemistisches Präparat zusammenbraust, würfle 2W6 + Geschick.

STARTAUSRÜSTUNG

- ▶ Tragbares Alchemie-Set — Mörser, Phiolen, Brenner, Destille
- ▶ Lederhandschuhe und Schutzbrille
- ▶ Tasche mit Grundzutaten — Viol-Pulver, Kräuter, Mineralsalze
- ▶ Fachbuch — Grundlagen der Viol-Pharmazie oder Gifte und Gegengifte Clermeils
- ▶ Haltbarer Umhang mit vielen Innentaschen
- ▶ 1W6 Viol-Gulden

F

★ Schüler der Akademie

SCHLEIER · Der Finger · Violette Akademie

ARCHETYPEN — WÄHLE EINEN ALS LEITFADEN

Der Stolze: *Du trägst die Robe mit Würde. Was die Akademie getan hat, ändert nichts an dem, was sie dich gelehrt hat.*

Der Zweifelnde: *Du hast Dinge im Finger gesehen, die du nicht hättest sehen sollen. Du fragst dich, was sonst noch wahr ist.*

Der Heimliche: *Du verbirgst, wer du bist. Eine Robe der Akademie öffnet keine Türen mehr — sie zieht Steine an.*

ATTRIBUTE — WÄHLE EINE VERTEILUNG

	ROBUSTHEIT	GESCHICK	SCHARFSINN	EINFLUSS	SCHLEIER
Option A	-1	0	+1	+1	+2
Option B	+1	0	+1	-1	+2

KERN-SPIELZUG — PFLICHT-SPIELZUG

Violaturgie

Wenn du Viol-Energie kanalisierst, um einen übernatürlichen Effekt zu erzeugen, beschreibe dein Ziel und würfle 2W6 + Schleier.

10+ Der Effekt manifestiert sich wie beabsichtigt. Wähle einen Bonus : Der Effekt ist stärker oder weitreichender als erwartet. Du behältst volle Kontrolle — keine Nebeneffekte. Du beeindruckst oder schüchterst Anwesende ein.

7-9 Der Effekt funktioniert — wähle einen Preis : Markiere 1 Kristallisation auf deinem Korruptionsbogen. Effekt ist schwächer, kürzer oder ungenauer als gewollt. Das Viol zieht unerwünschte Aufmerksamkeit an (Kreaturen, Anomalien, die Akademie). Du erleidest 1 Stress .

6- Das Viol ist wild. Markiere 1 Kristallisation und die SL macht einen harten Spielzug .

WAHL-SPIELZÜGE — WÄHLE 2

1. Arkanes Wissen

Wenn du deine akademische Ausbildung nutzt, um ein magisches Phänomen, ein arkanes Artefakt oder eine übernatürliche Bedrohung zu analysieren, würfle 2W6 + Scharfsinn.

2. Viol-Gespür

Wenn du deine Sinne öffnest, um Viol-Konzentrationen, arkane Rückstände oder übernatürliche Präsenzen wahrzunehmen, würfle 2W6 + Schleier.

3. Schutzsiegel

Wenn du ein Schutzsiegel aus kristallisiertem Viol errichtest, um dich oder andere vor physischem oder arkanem Schaden zu schützen, würfle 2W6 + Schleier.

STARTAUSRÜSTUNG

- ▶ Robe der Akademie — violett gesäumt, sofort erkennbar
- ▶ Kleiner Viol-Kristall — Fokus-Stein für Zauber

- ▶ Notizbuch mit persönlichen Aufzeichnungen zu arkaner Theorie
 - ▶ Grundlegendes Ritual-Set — Kreide, Kerzen, Schablonen
 - ▶ 1W6 Viol-Gulden Stipendium
-



(c) 2026 by Dennis Schiavo – www.violetofate.de