



CODENAME

NAME

ALTER

HERKUNFT

Kadett

RANG

ANTRIEB

ANWERBUNG

FÜHRUNGSOFFIZIER

FOTO

ATTRIBUTE

gestrichelter Kreis: Höchstwert 6, nur durch Erfahrung

Stärke ST

○○○○○○○ ○

Kraft

Geschicklichkeit GE

○○○○○○○ ○

Reaktion, Präzision

Konstitution KO

○○○○○○○ ○

Ausdauer, Lebenspunkte

Intelligenz IN

○○○○○○○ ○

Verstand, Wissen

Weisheit WE

○○○○○○○ ○

Wahrnehmung, Intuition

Willenskraft WK

○○○○○○○ ○

innere Stärke, Grauen

Charisma CH

○○○○○○○ ○

Ausstrahlung

Manipulation MA

○○○○○○○ ○

Täuschung, Lenken

Gelassenheit GL

○○○○○○○ ○

Ruhe unter Druck

WERTE

LEBENSUNKTE
6 + KO + ZähigkeitBELASTBARKEIT
4 + WK + GLINITIATIVE
GEVERTEIDIGUNG
1 + (GE + Ausw.) + 4PSI-PUNKTE
WK + WE + IN

LEBENSUNKTE

BELASTUNG

FERTIGKEITEN

◆ Kernfertigkeit · G Grundausbildung · gestrichelt: 6, nur durch Erfahrung · letzte Spalte: weiße + bunte Würfel

KÖRPERLICH

Athletik	ST	○○○○○○○ ○
Handgemeine	ST	○○○○○○○ ○
Nahkampf	ST	○○○○○○○ ○
Schwere Waffen	ST	○○○○○○○ ○
Akrobatik	GE	○○○○○○○ ○
Ausweichen G	GE	○○○○○○○ ○
Energiewaffen	GE	○○○○○○○ ○
Fahren	GE	○○○○○○○ ○
Fingerfertigkeit	GE	○○○○○○○ ○
Heimlichkeit	GE	○○○○○○○ ○
Pilotieren	GE	○○○○○○○ ○
Schusswaffen	GE	○○○○○○○ ○
Sicherheitssysteme	GE	○○○○○○○ ○
Ausdauer	KO	○○○○○○○ ○
Zähigkeit	KO	○○○○○○○ ○

GEISTIG

Akademisches Wissen	IN	○○○○○○○ ○
Biologie	IN	○○○○○○○ ○
Chemie	IN	○○○○○○○ ○
Energie-manipulation	IN	○○○○○○○ ○
Ermittlung	IN	○○○○○○○ ○

Geschichte	IN	○○○○○○○ ○
Hacking	IN	○○○○○○○ ○
Handwerk	IN	○○○○○○○ ○
Ingenieurwesen	IN	○○○○○○○ ○
Kryptografie	IN	○○○○○○○ ○
Kybernetik	IN	○○○○○○○ ○
Medizin	IN	○○○○○○○ ○
Nanotechnologie	IN	○○○○○○○ ○
Navigation	IN	○○○○○○○ ○
Okkultismus	IN	○○○○○○○ ○
Physik	IN	○○○○○○○ ○
Robotik	IN	○○○○○○○ ○
Sprengstoffe	IN	○○○○○○○ ○
Technik	IN	○○○○○○○ ○
Xenobiologie	IN	○○○○○○○ ○
Menschenkenntnis ◆	WE	○○○○○○○ ○
Spurenlesen	WE	○○○○○○○ ○
Taktik	WE	○○○○○○○ ○
Tierkunde	WE	○○○○○○○ ○
Überleben	WE	○○○○○○○ ○
Wahrnehmung G	WE	○○○○○○○ ○
Geistige Widerstand...	WK	○○○○○○○ ○

Konzentration ◆ WK ○○○○○○ ○

SOZIAL

Auftreten	CH	○○○○○○○ ○
Führung	CH	○○○○○○○ ○
Kontakte	CH	○○○○○○○ ○
Überzeugen	CH	○○○○○○○ ○
Verhandeln	CH	○○○○○○○ ○
Täuschung	MA	○○○○○○○ ○
Verführung	MA	○○○○○○○ ○
Verkleidung	MA	○○○○○○○ ○
Einschüchtern	GL	○○○○○○○ ○
Etikette	GL	○○○○○○○ ○
Stressbewältigung	GL	○○○○○○○ ○

PSIONISCH

Telepathie	IN	○○○○○○○ ○
Telekinese	IN	○○○○○○○ ○
Präkognition	WE	○○○○○○○ ○
Psychische Heilung	WE	○○○○○○○ ○
Elementarkontrolle	WE	○○○○○○○ ○
Psi-Kampf	WK	○○○○○○○ ○



DEINE WÜRFEL

FÄHIGKEITEN DER SUBKLASSE

PSI-KRÄFTE

DER HELM

Preis: Resonanz

HELM

Mk. I · ☐ Plombe · ☐ Helmbindung

UMBAUTEN

BRUCHSTÜCKE

RESONANZ

☐☐☐☐☐☐☐

WAFFEN

WAFFE	SCHADEN	REICHW.	EIGENSCHAFTEN
-------	---------	---------	---------------

AUSRÜSTUNG

KONTAKTE

TRAUMATA

ANKER

EP

	GESAMT	FREI
-------	-------------------	-----------------

HINTERGRUND

DER HELM

MODELL	SERIENNUMMER	PLOMBE	HELMBINDUNG	AUFZEICHNUNG
		☐	☐	☐

UMBAUTEN

PSI-PUNKTE

WK + WE + IN · Kosten 1 / 2 / 3 / 6

[illegible]

RESONANZ

+1 je Knoten des Überladungsastes, sinkt nie. W6 bei Überladung oder Psi-Patzer: gleich oder kleiner, und etwas hört mit.

0	1	2	3	4	5	6

BRUCHSTÜCKE

Erinnerungen, die nicht zum eigenen Leben passen

DER BAUM: STAMM

	STUFE	KNOTEN	WIRKUNG
☐	I	Tiefe Reserve	
☐	I	Stabile Wand	
☐	I	Helmbindung	
☐	I	Stille in sich	

EIGENER AST

	STUFE	KNÖTEN	WIRKUNG
☐	I		
☐	II A		
☐	III A		
☐	IV A		
☐	II B		
☐	III B		
☐	IV B		
☐	V		

ÜBERLADUNGSAST

ab Rang Agent

	STUFE	KNOTEN	WIRKUNG
☐			
☐			
☐			

FREMDE KNOTEN

	STUFE	KNOTEN	WIRKUNG
☐			
☐			

Kosten: I 4 EP · II 6 · III 8 · IV 10 · V 12. Meisterschaft einmal pro Mission. Hauptgabe normal, Nebengaben höchstens 4.

LAUFBAHN

Missionen, Erfahrung, Aufstieg

[illegible]



CODENAME

NAME

ALTER

HERKUNFT

Kadett

RANG

ANTRIEB

ANWERBUNG

FÜHRUNGSOFFIZIER

FOTO

ATTRIBUTE

gestrichelter Kreis: Höchstwert 6, nur durch Erfahrung

Stärke ST

○○○○○○○

Kraft

Geschicklichkeit GE

○○○○○○○

Reaktion, Präzision

Konstitution KO

○○○○○○○

Ausdauer, Lebenspunkte

Intelligenz IN

○○○○○○○

Verstand, Wissen

Weisheit WE

○○○○○○○

Wahrnehmung, Intuition

Willenskraft WK

○○○○○○○

innere Stärke, Grauen

Charisma CH

○○○○○○○

Ausstrahlung

Manipulation MA

○○○○○○○

Täuschung, Lenken

Gelassenheit GL

○○○○○○○

Ruhe unter Druck

WERTE

LEBENSUNKTE
6 + KO + ZähigkeitBELASTBARKEIT
4 + WK + GLINITIATIVE
GEVERTEIDIGUNG
1 + (GE + Ausw.) + 4MAGIE-ENERGIE
CH + WE + IN

LEBENSUNKTE

BELASTUNG

FERTIGKEITEN

◆ Kernfertigkeit · G Grundausbildung · gestrichelt: 6, nur durch Erfahrung · letzte Spalte: weiße + bunte Würfel

KÖRPERLICH

Athletik	ST	○○○○○○○
Handgemenge	ST	○○○○○○○
Nahkampf	ST	○○○○○○○
Schwere Waffen	ST	○○○○○○○
Akrobatik	GE	○○○○○○○
Ausweichen G	GE	○○○○○○○
Energiewaffen	GE	○○○○○○○
Fahren	GE	○○○○○○○
Fingerfertigkeit	GE	○○○○○○○
Heimlichkeit	GE	○○○○○○○
Pilotieren	GE	○○○○○○○
Schusswaffen	GE	○○○○○○○
Sicherheitssysteme	GE	○○○○○○○
Ausdauer	KO	○○○○○○○
Zähigkeit	KO	○○○○○○○

GEISTIG

Akademisches Wiss...	IN	○○○○○○○
Biologie	IN	○○○○○○○
Chemie	IN	○○○○○○○
Energie-manipulation	IN	○○○○○○○

Ermittlung	IN	○○○○○○○
Geschichte	IN	○○○○○○○
Hacking	IN	○○○○○○○
Handwerk	IN	○○○○○○○
Ingenieurwesen	IN	○○○○○○○
Kryptografie	IN	○○○○○○○
Kybernetik	IN	○○○○○○○
Medizin	IN	○○○○○○○
Nanotechnologie	IN	○○○○○○○
Navigation	IN	○○○○○○○
Okkultismus ◆	IN	○○○○○○○
Physik	IN	○○○○○○○
Robotik	IN	○○○○○○○
Sprengstoffe	IN	○○○○○○○
Technik	IN	○○○○○○○
Xenobiologie	IN	○○○○○○○
Menschenkenntnis	WE	○○○○○○○
Spurenlesen	WE	○○○○○○○
Taktik	WE	○○○○○○○
Tierkunde	WE	○○○○○○○
Überleben	WE	○○○○○○○

Wahrnehmung G	WE	○○○○○○○
Geistige Widerstand...	WK	○○○○○○○
Konzentration ◆	WK	○○○○○○○

SOZIAL

Auftreten	CH	○○○○○○○
Führung	CH	○○○○○○○
Kontakte	CH	○○○○○○○
Überzeugen	CH	○○○○○○○
Verhandeln	CH	○○○○○○○
Täuschung	MA	○○○○○○○
Verführung	MA	○○○○○○○
Verkleidung	MA	○○○○○○○
Einschüchtern	GL	○○○○○○○
Etikette	GL	○○○○○○○
Stressbewältigung	GL	○○○○○○○

MAGISCH

Thaumaturgie	IN	○○○○○○○
Ritualismus	IN	○○○○○○○
Alchemie	IN	○○○○○○○



DEINE WÜRFEL

FÄHIGKEITEN DER SUBKLASSE

ZAUBER

DER KRISTALL

Preis: Flüstern

KRISTALL

FUNDORT

BESCHREIBUNG

ZUSTAND

☐ klar · ☐ trüb · ☐ erschöpft · Risse ☐☐

FLÜSTERN

☐☐☐☐☐☐☐

WAFFEN

WAFFE	SCHADEN	REICHW.	EIGENSCHAFTEN
-------	---------	---------	---------------

AUSRÜSTUNG

KONTAKTE

TRAUMATA

ANKER

EP

GESAMT

FREI

HINTERGRUND

DER KRISTALL

NUMMER IM KRISTALLBUCH	KRISTALLMEISTER

- ☐ Kristallsplitter ☐ Klarer Kristall ☐ Resonanzkristall
☐ Anatolischer Splitter ☐ Andenkristall ☐ Klosterstein ☐ Nordlichtstein
☐ Rissfund

Zustand: ☐ klar ☐ trüb ☐ erschöpft Risse ☐☐☐

MAGIE-ENERGIE

CH + WE + IN · Kosten 1 / 3 / 5 / 8

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

FLÜSTERN

0	1	2	3	4	5	6
						

ZAUBERBUCH

[illegible]

DAS SIEGEL

sechs Sektoren, fünf Kreise, von außen nach innen

[illegible]

DIE MITTE

	STUFE	KNOTEN	WIRKUNG
☐		Fremde Zunge	
☐		Ohr des Steins	
☐		Siegelbruch	

FREMDE KREISE

	STUFE	KNOTEN	WIRKUNG
☐			
☐			

Die Mitte ist mächtig und teuer: jeder Knoten der Mitte erhöht das Flüstern um 1.

LAUFBAHN

Missionen, Erfahrung, Aufstieg

[illegible]



CODENAME

NAME

ALTER

HERKUNFT

Kadett

RANG

ANTRIEB

ANWERBUNG

FÜHRUNGSOFFIZIER

FOTO

ATTRIBUTE

gestrichelter Kreis: Höchstwert 6, nur durch Erfahrung

Stärke ST

○○○○○○○
Kraft

Geschicklichkeit GE

○○○○○○○
Reaktion, Präzision

Konstitution KO

○○○○○○○
Ausdauer, Lebenspunkte

Intelligenz IN

○○○○○○○
Verstand, Wissen

Weisheit WE

○○○○○○○
Wahrnehmung, Intuition

Willenskraft WK

○○○○○○○
innere Stärke, Grauen

Charisma CH

○○○○○○○
Ausstrahlung

Manipulation MA

○○○○○○○
Täuschung, Lenken

Gelassenheit GL

○○○○○○○
Ruhe unter Druck

WERTE

LEBENSUNKTE
6 + KO + ZähigkeitBELASTBARKEIT
4 + WK + GLINITIATIVE
GEVERTEIDIGUNG
1 + (GE + Ausw.) ÷ 4

RÜSTUNG

LEBENSUNKTE

BELASTUNG

FERTIGKEITEN

◆ Kernfertigkeit · G Grundausbildung · gestrichelt: 6, nur durch Erfahrung · letzte Spalte: weiße + bunte Würfel

KÖRPERLICH

Athletik ◆	ST	○○○○○○○
Handgemenge	ST	○○○○○○○
Nahkampf	ST	○○○○○○○
Schwere Waffen	ST	○○○○○○○
Akrobatik	GE	○○○○○○○
Ausweichen G	GE	○○○○○○○
Energiewaffen	GE	○○○○○○○
Fahren	GE	○○○○○○○
Fingerfertigkeit	GE	○○○○○○○
Heimlichkeit	GE	○○○○○○○
Pilotieren	GE	○○○○○○○
Schusswaffen ◆	GE	○○○○○○○
Sicherheitssysteme	GE	○○○○○○○
Ausdauer	KO	○○○○○○○
Zähigkeit	KO	○○○○○○○

GEISTIG

Akademisches Wissen	IN	○○○○○○○
Biologie	IN	○○○○○○○

Chemie	IN	○○○○○○○
Energiemanipulation	IN	○○○○○○○
Ermittlung	IN	○○○○○○○
Geschichte	IN	○○○○○○○
Hacking	IN	○○○○○○○
Handwerk	IN	○○○○○○○
Ingenieurwesen	IN	○○○○○○○
Kryptografie	IN	○○○○○○○
Kybernetik	IN	○○○○○○○
Medizin	IN	○○○○○○○
Nanotechnologie	IN	○○○○○○○
Navigaton	IN	○○○○○○○
Okkultismus	IN	○○○○○○○
Physik	IN	○○○○○○○
Robotik	IN	○○○○○○○
Sprengstoffe	IN	○○○○○○○
Technik	IN	○○○○○○○
Xenobiologie	IN	○○○○○○○
Menschenkenntnis	WE	○○○○○○○

Spurenlesen	WE	○○○○○○○
Taktik ◆	WE	○○○○○○○
Tierkunde	WE	○○○○○○○
Überleben	WE	○○○○○○○
Wahrnehmung G	WE	○○○○○○○
Geistige Widerstand...	WK	○○○○○○○
Konzentration	WK	○○○○○○○
SOZIAL		
Auftreten	CH	○○○○○○○
Führung	CH	○○○○○○○
Kontakte	CH	○○○○○○○
Überzeugen	CH	○○○○○○○
Verhandeln	CH	○○○○○○○
Täuschung	MA	○○○○○○○
Verführung	MA	○○○○○○○
Verkleidung	MA	○○○○○○○
Einschüchtern	GL	○○○○○○○
Etikette	GL	○○○○○○○
Stressbewältigung	GL	○○○○○○○



DEINE WÜRFEL

FÄHIGKEITEN DER SUBKLASSE

DAS SILBER

Preis: Nachhall

MESSER

VORBESITZER

WAS MAN WEISS

WEITERE STÜCKE

NACHHALL

☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

WAFFEN

WAFFE	SCHADEN	REICHW.	EIGENSCHAFTEN

AUSRÜSTUNG

KONTAKTE

TRAUMATA

ANKER

EP

	GESAMT	FREI
--	-------------------	-----------------

HINTERGRUND

DAS SILBER

	PLATZ	VARIANTE	NR.	VORBESITZER	VERLIEHEN FÜR
☐	Messer				
☐	Armschiene				
☐	Brustplatte				
☐	Schulterstücke				
☐	Handschuh				
☐	Silberkorn				
☐	Beinschienen				
☐	Visier				

Obergrenze: Kadett 2 · Agent 3 · Senior-Agent 5 · Veteran 7 · Schattenoffizier 8. Ein Stück pro Rang, eins pro Mission für eine Tat, nie für Abschüsse. Schwellen: 3 erkennbar für Wesen - 5 immun gegen Grauen bis Verstörend, Nachhall beginnt · 8 Vollharnisch.

NACHHALL

0	1	2	3	4
				

DIE GEFALENNEN, DIE ICH KANNT

DAS ARSENAL

eigene Einheit Normalpreis, andere +2 EP

STUFE	GRUNDAUSBILDUNG	STORMBREAKER	ECHO-OPERATIVE
I Kadett	☐ ----- ☐ -----	☐ ----- ☐ -----	☐ ----- ☐ -----
II Senior	☐ ----- ☐ -----	☐ ----- ☐ -----	☐ ----- ☐ -----
III Veteran	☐ ----- ☐ -----	☐ ----- ☐ -----	☐ ----- ☐ -----

STUFE	SHADOW PARATROOPER	NANOTECH VETERAN	TECHNO- STORMTROOPER
I Kadett	☐ ----- ☐ -----	☐ ----- ☐ -----	☐ ----- ☐ -----
II Senior	☐ ----- ☐ -----	☐ ----- ☐ -----	☐ ----- ☐ -----
III Veteran	☐ ----- ☐ -----	☐ ----- ☐ -----	☐ ----- ☐ -----

Module der Stufe III kosten nach dem Einsatz 1 Belastung, wo angegeben.

EINHEIT, TRUPP, APPELL

LAUFBAHN

Missionen, Erfahrung, Aufstieg

[illegible]



CODENAME

NAME

ALTER

HERKUNFT

Kadett

RANG

ANTRIEB

ANWERBUNG

FÜHRUNGSOFFIZIER

FOTO

ATTRIBUTE

gestrichelter Kreis: Höchstwert 6, nur durch Erfahrung

Stärke ST

○○○○○○○

Kraft

Geschicklichkeit GE

○○○○○○○

Reaktion, Präzision

Konstitution KO

○○○○○○○

Ausdauer, Lebenspunkte

Intelligenz IN

○○○○○○○

Verstand, Wissen

Weisheit WE

○○○○○○○

Wahrnehmung, Intuition

Willenskraft WK

○○○○○○○

innere Stärke, Grauen

Charisma CH

○○○○○○○

Ausstrahlung

Manipulation MA

○○○○○○○

Täuschung, Lenken

Gelassenheit GL

○○○○○○○

Ruhe unter Druck

WERTE

LEBENSUNKTE

6 + KO + Zähigkeit

BELASTBARKEIT

4 + WK + GL

INITIATIVE

GE

VERTEIDIGUNG

1 + (GE + Ausw.) ÷ 4

RÜSTUNG

LEBENSUNKTE

□□□□□□□□□□□□□□□□

BELASTUNG

□□□□□□□□□□□□□□

FERTIGKEITEN

◆ Kernfertigkeit · G Grundausbildung · gestrichelt: 6, nur durch Erfahrung · letzte Spalte: weiße + bunte Würfel

KÖRPERLICH

Athletik	ST	○○○○○○○
Handgemenge	ST	○○○○○○○
Nahkampf	ST	○○○○○○○
Schwere Waffen	ST	○○○○○○○
Akrobatik	GE	○○○○○○○
Ausweichen G	GE	○○○○○○○
Energiewaffen	GE	○○○○○○○
Fahren	GE	○○○○○○○
Fingerfertigkeit	GE	○○○○○○○
Heimlichkeit ◆	GE	○○○○○○○
Pilotieren	GE	○○○○○○○
Schusswaffen ◆	GE	○○○○○○○
Sicherheitssysteme	GE	○○○○○○○
Ausdauer	KO	○○○○○○○
Zähigkeit	KO	○○○○○○○

GEISTIG

Akademisches Wissen	IN	○○○○○○○
Biologie	IN	○○○○○○○

Chemie	IN	○○○○○○○
Energiemanipulation	IN	○○○○○○○
Ermittlung	IN	○○○○○○○
Geschichte	IN	○○○○○○○
Hacking	IN	○○○○○○○
Handwerk	IN	○○○○○○○
Ingenieurwesen	IN	○○○○○○○
Kryptografie	IN	○○○○○○○
Kybernetik	IN	○○○○○○○
Medizin	IN	○○○○○○○
Nanotechnologie	IN	○○○○○○○
Navigaton	IN	○○○○○○○
Okkultismus	IN	○○○○○○○
Physik	IN	○○○○○○○
Robotik	IN	○○○○○○○
Sprengstoffe	IN	○○○○○○○
Technik	IN	○○○○○○○
Xenobiologie	IN	○○○○○○○
Menschenkenntnis	WE	○○○○○○○

Spurenlesen	WE	○○○○○○○
Taktik	WE	○○○○○○○
Tierkunde	WE	○○○○○○○
Überleben	WE	○○○○○○○
Wahrnehmung G	WE	○○○○○○○
Geistige Widerstand...	WK	○○○○○○○
Konzentration	WK	○○○○○○○
SOZIAL		
Auftreten	CH	○○○○○○○
Führung	CH	○○○○○○○
Kontakte	CH	○○○○○○○
Überzeugen	CH	○○○○○○○
Verhandeln	CH	○○○○○○○
Täuschung ◆	MA	○○○○○○○
Verführung	MA	○○○○○○○
Verkleidung	MA	○○○○○○○
Einschüchtern	GL	○○○○○○○
Etikette	GL	○○○○○○○
Stressbewältigung	GL	○○○○○○○



DEINE WÜRFEL

FÄHIGKEITEN DER SUBKLASSE

DIE LEGENDEN

Preis: Schwund

LEGENDE 1

TIEFE

--	--	--	--	--

LEGENDE 2

KLARNAME

SCHWUND

--	--	--	--	--	--	--

WAFFEN

WAFFE	SCHADEN	REICHW.	EIGENSCHAFTEN

AUSRÜSTUNG

KONTAKTE

TRAUMATA

ANKER

EP

GESAMT

FREI

HINTERGRUND

DIE LEGENDEN

NAME	BERUF UND ORT	TIEFE	KONTAKT	STAND
		☐ ☐ ☐ ☐ ☐		☐ aktiv ☐ verbrannt
		☐ ☐ ☐ ☐ ☐		☐ aktiv ☐ verbrannt
		☐ ☐ ☐ ☐ ☐		☐ aktiv ☐ verbrannt
		☐ ☐ ☐ ☐ ☐		☐ aktiv ☐ verbrannt
		☐ ☐ ☐ ☐ ☐		☐ aktiv ☐ verbrannt
		☐ ☐ ☐ ☐ ☐		☐ aktiv ☐ verbrannt

Höchstzahl: Kadett 1 · Agent 2 · Senior-Agent 3 · Veteran 4 · Schattenoffizier 5. Tiefe höchstens: Kadett 2 · Agent 3 · Senior-Agent 4 · ab Veteran 5. Tiefe 2: +1 Würfel Täuschung und Verkleidung · 3: ein Kontakt · 4: +2 Würfel, Hintergrundprüfungen bestanden · 5: ein Gefallen pro Mission.

SCHWUND

Legenden über die erste, plus 1 je Knoten IV oder V im Doppelten Boden.
W6 bei verpatzter Täuschung oder Belastung in einer Legende.

0	1	2	3	4	5	6
						

DER EIGENE NAME

für den Fall, dass er vergessen wird

TOTER BRIEFKASTEN

DER DOPPELTE BODEN: EIGENE SÄULE

STUFE	OBERFLÄCHE	DOPPELTER BODEN
I	☐	☐
II	☐	☐
III	☐	☐
IV	☐	☐
V	☐ Meisterschaft	

HANDWERK

	STUFE	KNOTEN	WIRKUNG
☐	I	Zweite Natur	
☐	I	Toter Briefkasten	
☐	I	Kalter Blick	
☐	I	Fluchtweg	

FREMDE OBERFLÄCHEN

+2 EP, höchstens bis zur eigenen Stufe

	STUFE	KNOTEN	WIRKUNG
☐			
☐			
☐			

LAUFBAHN

Missionen, Erfahrung, Aufstieg

[illegible]



CODENAME

NAME

ALTER

HERKUNFT

Kadett

RANG

ANTRIEB

ANWERBUNG

FÜHRUNGSOFFIZIER

FOTO

ATTRIBUTE

gestrichelter Kreis: Höchstwert 6, nur durch Erfahrung

Stärke ST

○○○○○○○

Kraft

Geschicklichkeit GE

○○○○○○○

Reaktion, Präzision

Konstitution KO

○○○○○○○

Ausdauer, Lebenspunkte

Intelligenz IN

○○○○○○○

Verstand, Wissen

Weisheit WE

○○○○○○○

Wahrnehmung, Intuition

Willenskraft WK

○○○○○○○

innere Stärke, Grauen

Charisma CH

○○○○○○○

Ausstrahlung

Manipulation MA

○○○○○○○

Täuschung, Lenken

Gelassenheit GL

○○○○○○○

Ruhe unter Druck

WERTE

LEBENSUNKTE
6 + KO + ZähigkeitBELASTBARKEIT
4 + WK + GLINITIATIVE
GEVERTEIDIGUNG
1 + (GE + Ausw.) + 4

RÜSTUNG

LEBENSUNKTE

BELASTUNG

FERTIGKEITEN

◆ Kernfertigkeit · G Grundausbildung · gestrichelt: 6, nur durch Erfahrung · letzte Spalte: weiße + bunte Würfel

KÖRPERLICH

Athletik	ST	○○○○○○○
Handgemenge	ST	○○○○○○○
Nahkampf	ST	○○○○○○○
Schwere Waffen	ST	○○○○○○○
Akrobatik	GE	○○○○○○○
Ausweichen G	GE	○○○○○○○
Energiewaffen	GE	○○○○○○○
Fahren	GE	○○○○○○○
Fingerfertigkeit	GE	○○○○○○○
Heimlichkeit	GE	○○○○○○○
Pilotieren	GE	○○○○○○○
Schusswaffen	GE	○○○○○○○
Sicherheitssysteme	GE	○○○○○○○
Ausdauer	KO	○○○○○○○
Zähigkeit	KO	○○○○○○○

GEISTIG

Akademisches Wiss...	IN	○○○○○○○
Biologie	IN	○○○○○○○

Chemie	IN	○○○○○○○
Energiemanipulation	IN	○○○○○○○
Ermittlung	IN	○○○○○○○
Geschichte	IN	○○○○○○○
Hacking	IN	○○○○○○○
Handwerk	IN	○○○○○○○
Ingenieurwesen	IN	○○○○○○○
Kryptografie	IN	○○○○○○○
Kybernetik	IN	○○○○○○○
Medizin	IN	○○○○○○○
Nanotechnologie	IN	○○○○○○○
Navigaton	IN	○○○○○○○
Okkultismus	IN	○○○○○○○
Physik	IN	○○○○○○○
Robotik	IN	○○○○○○○
Sprengstoffe	IN	○○○○○○○
Technik ◆	IN	○○○○○○○
Xenobiologie	IN	○○○○○○○
Menschenkenntnis	WE	○○○○○○○

Spurenlesen	WE	○○○○○○○
Taktik	WE	○○○○○○○
Tierkunde	WE	○○○○○○○
Überleben	WE	○○○○○○○
Wahrnehmung ◆ G	WE	○○○○○○○
Geistige Widerstand...	WK	○○○○○○○
Konzentration	WK	○○○○○○○
SOZIAL		
Auftreten	CH	○○○○○○○
Führung	CH	○○○○○○○
Kontakte	CH	○○○○○○○
Überzeugen	CH	○○○○○○○
Verhandeln	CH	○○○○○○○
Täuschung	MA	○○○○○○○
Verführung	MA	○○○○○○○
Verkleidung	MA	○○○○○○○
Einschüchtern	GL	○○○○○○○
Etikette	GL	○○○○○○○
Stressbewältigung	GL	○○○○○○○



DEINE WÜRFEL

FÄHIGKEITEN DER SUBKLASSE

DIE PROTOTYPEN

Preis: Kontamination

PROTOTYP 1

ZWECK

REIFE

--	--	--	--	--

PROBEN

KONTAMINATION

--	--	--	--	--	--	--

WAFFEN

WAFFE	SCHADEN	REICHW.	EIGENSCHAFTEN

AUSRÜSTUNG

KONTAKTE

TRAUMATA

ANKER

EP

GESAMT

FREI

HINTERGRUND

DIE PROTOTYPEN

[illegible]

Höchstzahl nach Rang 1 bis 5. Reife höchstens: Kadett 2 · Agent 3 · Senior-Agent 4 · ab Veteran 5. Reife 3: +1 Würfel, +1 Schaden oder +1 Rüstung · 4: +2 Würfel · 5: besondere Eigenschaft. Für Reife 4 und 5 je eine Probe aus einem Riss.

FEHLFUNKTION (W6)

1	2	3	4	5	6
umgekehrt	laut, hell, verrät	fällt für die Szene aus	fällt für die Mission aus	2 Schaden am Scientist	tut etwas anderes

KONTAMINATION

Proben in Prototypen, plus 1 je Knoten V. W6 bei Patzer mit übernatürlichem Material oder Fehlfunktion mit Probe.

0	1	2	3	4	5	6
						

PROBEN IM BESITZ

PROBE	HERKUNFT	GELAGERT

DIE VERSUCHSANORDNUNG

	STUFE	EIGENE SÄULE	NACHBAR-KNOTEN
☐	I		
☐	II		
☐	III		
☐	IV		
☐	V		

Nachbarn im Kreis: Biochemist, Astrobiologist, Physicist, Engineer, Cyberneticist. Ab Stufe III ist ein Nachbar-Knoten nötig. Nachbarn Normalpreis, andere +2 EP.

FREMDE KNOTEN

	STUFE	KNOTEN	WIRKUNG
☐			
☐			
☐			

DEINE FRAGE

warum du forschst

LAUFBAHN

Missionen, Erfahrung, Aufstieg

[illegible]



CODENAME

NAME

ALTER

HERKUNFT

Kadett

RANG

ANTRIEB

ANWERBUNG

FÜHRUNGSOFFIZIER

FOTO

ATTRIBUTE

gestrichelter Kreis: Höchstwert 6, nur durch Erfahrung

Stärke ST

○○○○○○○
Kraft

Geschicklichkeit GE

○○○○○○○
Reaktion, Präzision

Konstitution KO

○○○○○○○
Ausdauer, Lebenspunkte

Intelligenz IN

○○○○○○○
Verstand, Wissen

Weisheit WE

○○○○○○○
Wahrnehmung, Intuition

Willenskraft WK

○○○○○○○
innere Stärke, Grauen

Charisma CH

○○○○○○○
Ausstrahlung

Manipulation MA

○○○○○○○
Täuschung, Lenken

Gelassenheit GL

○○○○○○○
Ruhe unter Druck

WERTE

LEBENSUNKTE
6 + KO + ZähigkeitBELASTBARKEIT
4 + WK + GLINITIATIVE
GEVERTEIDIGUNG
1 + (GE + Ausw.) + 4

RÜSTUNG

LEBENSUNKTE

BELASTUNG

FERTIGKEITEN

◆ Kernfertigkeit · G Grundausbildung · gestrichelt: 6, nur durch Erfahrung · letzte Spalte: weiße + bunte Würfel

KÖRPERLICH

Athletik	ST	○○○○○○○
Handgemenge	ST	○○○○○○○
Nahkampf	ST	○○○○○○○
Schwere Waffen	ST	○○○○○○○
Akrobatik	GE	○○○○○○○
Ausweichen G	GE	○○○○○○○
Energiewaffen	GE	○○○○○○○
Fahren	GE	○○○○○○○
Fingerfertigkeit	GE	○○○○○○○
Heimlichkeit	GE	○○○○○○○
Pilotieren	GE	○○○○○○○
Schusswaffen	GE	○○○○○○○
Sicherheitssysteme	GE	○○○○○○○
Ausdauer	KO	○○○○○○○
Zähigkeit	KO	○○○○○○○

GEISTIG

Akademisches Wissen	IN	○○○○○○○
Biologie	IN	○○○○○○○

Chemie	IN	○○○○○○○
Energiemanipulation	IN	○○○○○○○
Ermittlung ◆	IN	○○○○○○○
Geschichte	IN	○○○○○○○
Hacking	IN	○○○○○○○
Handwerk	IN	○○○○○○○
Ingenieurwesen	IN	○○○○○○○
Kryptografie	IN	○○○○○○○
Kybernetik	IN	○○○○○○○
Medizin	IN	○○○○○○○
Nanotechnologie	IN	○○○○○○○
Navigaton	IN	○○○○○○○
Okkultismus	IN	○○○○○○○
Physik	IN	○○○○○○○
Robotik	IN	○○○○○○○
Sprengstoffe	IN	○○○○○○○
Technik	IN	○○○○○○○
Xenobiologie	IN	○○○○○○○
Menschenkenntnis ◆	WE	○○○○○○○

Spurenlesen	WE	○○○○○○○
Taktik	WE	○○○○○○○
Tierkunde	WE	○○○○○○○
Überleben	WE	○○○○○○○
Wahrnehmung ◆ G	WE	○○○○○○○
Geistige Widerstand...	WK	○○○○○○○
Konzentration	WK	○○○○○○○
SOZIAL		
Auftreten	CH	○○○○○○○
Führung	CH	○○○○○○○
Kontakte	CH	○○○○○○○
Überzeugen	CH	○○○○○○○
Verhandeln	CH	○○○○○○○
Täuschung	MA	○○○○○○○
Verführung	MA	○○○○○○○
Verkleidung	MA	○○○○○○○
Einschüchtern	GL	○○○○○○○
Etikette	GL	○○○○○○○
Stressbewältigung	GL	○○○○○○○



DEINE WÜRFEL

FÄHIGKEITEN DER SUBKLASSE

DIE OFFENEN AKTEN

Preis: Verdacht

OFFENE AKTE 1

FÄDEN

--	--	--	--	--

OFFENE AKTE 2

BEWEISSTÜCKE

VERDACHT

--	--	--	--	--	--	--

WAFFEN

WAFFE	SCHADEN	REICHW.	EIGENSCHAFTEN

AUSRÜSTUNG

KONTAKTE

TRAUMATA

ANKER

EP

GESAMT

FREI

HINTERGRUND

DIE OFFENEN AKTEN

FRAGE	ERÖFFNET	FÄDEN	STAND
		☐ ☐ ☐ ☐ ☐	☐ offen ☐ geschlossen
		☐ ☐ ☐ ☐ ☐	☐ offen ☐ geschlossen
		☐ ☐ ☐ ☐ ☐	☐ offen ☐ geschlossen
		☐ ☐ ☐ ☐ ☐	☐ offen ☐ geschlossen
		☐ ☐ ☐ ☐ ☐	☐ offen ☐ geschlossen

Faden ziehen, einmal pro Szene: Spur, ein Erfolg mehr · Druck, eine wahre Antwort · Vorsprung, die Zelle handelt zuerst · Querverbindung, Faden in eine andere Akte. **Den Fall schließen** mit fünf Fäden in einer Konfrontation: +2 Würfel für die Zelle, Täuschung durchschaut, eine Gewissheit, danach ein Beweisstück und Verdacht -1.

VERDACHT

Akten mit mindestens drei Fäden, plus 1 je Karte der Stufe V. W6 bei Patzer auf Ermittlung oder misslungener Grauen-Probe am Tatort.

0	1	2	3	4	5	6
						

BEWEISSTÜCKE

BEWEISSTÜCK	AUS DEM FALL	WIRKUNG

DIE WAND

	STUFE	EIGENE SÄULE	ÜBER ROTEN FADEN ERREICHT
☐	I		
☐	II		
☐	III		
☐	IV		
☐	V		

Eine Karte ist kaufbar, wenn ein Faden sie mit einer eigenen Karte verbindet. Fremde Karten +2 EP. Stufe V nur in der eigenen Säule. Bonuswürfel zusammen höchstens +3, Erleichterungen höchstens eine Stufe.

DER ERSTE FALL

WAS ICH NICHT VERGESSEN KANN

LAUFBAHN

Missionen, Erfahrung, Aufstieg

[illegible]