

DIE RICHTERIN



11

Ein Soldat

DIE RICHTERIN



12

Blut

DIE RICHTERIN



13

Rache

DIE RICHTERIN



14

Bestrafung

DER TÄNZER



15

Eine Kurtisane

DER TÄNZER



16

Eine Zufallsbegegnung

DER TÄNZER



21

Leidenschaft

DER TÄNZER



22

Bestie

DER HÄNDLER



23

Ein Kaufmann

DER HÄNDLER



24

Birr

DER HÄNDLER



25

Gier

DER HÄNDLER



26

Betrug

DER DECKARBEITER



31

Ein Kapitän

DER DECKARBEITER



32

Ein Schiff

DER DECKARBEITER



33

Ein Asteroid

DER DECKARBEITER



34

Ein Stern

DIE HERRIN
DER TRÄNEN



35

Ein Heiler

DIE HERRIN DER TRÄNEN



36

Ein Lied

DIE HERRIN
DER TRÄNEN



41

Verlorene Liebe

DIE HERRIN
DER TRÄNEN



42

Tod

DER SPIELER



43

Ein Dieb

DER SPIELER



44

Ein Schatz

DER SPIELER



45

Glück

DER SPIELER



46

Schuld

DER BOTE



51

Ein Prediger

DER BOTE



52

Ein Buch

DER BOTE



53

Ein Geheimnis

DER BOTE



54

Wahnsinn

DER REISENDE



55

Wald

DER REISENDE



56

Meer

DER REISENDE



61

Wüste

DER REISENDE



62

Berg

DER GESICHTSLOSE

63

Einflussreiche Person

DER GESICHTSLOSE

64

Ein Artefakt

DER GESICHTSLOSE

65

Missgeschick

DER GESICHTSLOSE

66

Dschinn

ANLEITUNG

1

DIESES KARTENSET enthält 36 Ikonen-karten, 12 NSC-Karten und 5 Mannschafts-positions-karten.

DIE IKONENKARTEN können benutzt werden um die Zukunft vorauszusagen, die Initiative festzulegen, Abenteueransätze zu kreieren und W6 oder W66-Würfe zu ersetzen.

Die Karten sind in vier Farben mit unterschiedlicher Bedeutung unterteilt. Durch Interpretation des Ikonensymbols zusammen mit dem Thema der Farbe kann der SL oder ein Spieler etwas voraussagen. Man kann auch die Wendung nutzen, die auf jeder Karte steht.

GRÜN: Eine Person oder ein Wesen

BLAU: Ein Gegenstand oder ein Körper

ROT: Ein Gefühl oder eine Begegnung

VIOLETT: Dunkelheit oder Verdammnis

Die Karten tragen Nummern von 11-66 und können anstelle eines W66 benutzt werden.

ANLEITUNG

3

DIE 12 NSC-KARTEN können auf drei Arten genutzt werden: um eine Begegnung für die SC zu schaffen, um einen bestimmten NSC-Typ im Kampf darzustellen oder um einen bestimmten NSC mit Namen, Hintergrund und Motivationen, die auf der Rückseite der Karte aufgeführt sind, zu repräsentieren. Du kannst sie auch mit den Ikonenkarten kombinieren, um eine Inspiration für deine Abenteurer zu haben.

BEISPIEL 1: Die SC haben eine Zufallsbegegnung in Wahibs Cantina. Der SL zieht eine NSC-Karte und bekommt den „Judikator“. Der SL improvisiert eine Geschichte über den Judikator auf der Suche nach einem Flüchtigen, der sich in der Nähe aufhält.

BEISPIEL 2: Die SC haben sich in eine Schießerei mit einer kriminellen Gang auf Coriolis verwickeln lassen. Der SL nutzt die Werte auf der Karte „Gangmitglied“ für die Gegner im Kampf.



OFFIZIER



SPEZIALIST



KURTISANE



DIPLOMAT



TECHNIKER



MATROSE



PREDIGER



NOMADE



SOLDAT



GANGMITGLIED



JUDIKATOR



ASSASSINE



KAPITÄN



MASCHINIST



PILOT



SENSORBEDIENER



BORDSCHÜTZE