LEGEND IN THE MIST



Finn, DER Rote Marschall

WIE MAN SPIELT

Handeln

Im Rampenlicht teilt dir die SL mit, ob du einen, zwei oder alle drei der Schritte ausführen musst:

1. HANDLUNG BESCHREIBEN

2. WÜRFELN

Ermittle deine KRAFT

- +1 für jede *Stärke*
- -1 für jede *Schwäche*
- +Stufe des höchsten hilfreichen *Zustands*
- -Stufe des höchsten hinderlichen *Zustands*

Wirf 2W6 und addiere deine Kraft.

- **10+:** Erfolg!
- **7–9:** Erfolg mit Konsequenzen
- **6-:** Konsequenzen

3. KRAFT NUTZEN

- *Zustand* vergeben oder entfernen: 1 Kraft/Stufe
- *Stärke* vergeben oder entfernen: 2 Kraft/Stärke
- Detail entdecken: 1 Kraft
- Zusätzliche Heldentat vollbringen: 1 Kraft

RUCKSACK

Markiere zu Spielbeginn eine Stärke. Finde oder erstelle während des Spiels weitere Stärken

- *Waldgrüner Umhang*
- *Gutes Schwert*
- *Kühlsalbe*
- *Altes Fernglas*
- *Seil*
- *Schleifstein*
- *Brot, Eier und Käse*

Konsequenzen

Wenn du einen negativen Zustand oder eine Schwäche erhältst oder einen positiven Zustand oder eine Stärke verlierst, kann die SL erlauben, zu reagieren, um den Schlag **abzumildern**.

Beschreibe deine Reaktion, würfle und gib deine Kraft aus, um die Konsequenzen abzumildern.

- **10+:** Kraft +1 ausgeben, beliebiger Effekt
- **7–9:** Kraft ausgeben, nur um abzuschwächen
- **6-:** Die Konsequenzen unabgemildert erleiden

Entwicklung

○○○ **VERBESSERN:** Markiere Verbesserung, wann immer eine Schwäche genutzt wird. Wenn ein Thema 3 Markierungen erreicht, setze sie zurück und wähle eine neue Stärke, indem du den Punkt links neben der Stärke markierst.

BEISPIELE

Schwerthieb landen

Kampftraining + *Schwertkampf* + *Sportlich* + *Rohe Kraft*

KRAFT 4

Gib *verwundet*

Talvolk schützen

Beschützer des Tals + *Aufstrebender Lokalmatador* + *Schild der Bewohner:innen*

KRAFT 3

Schnelles Ergebnis oder *verwundet* abmildern

Vorsprung erklimmen

Sportlich + *Rohe Kraft*

KRAFT 2

Schnelles Ergebnis

Angst widerstehen

Aufstrebender Lokalmatador + *Mut vortäuschen* + *Beschützer des Tals*

KRAFT 3

verängstigt abmildern oder entfernen

ERGEBENHEIT

BESCHÜTZER des TALS

- *Rote Rüstung*
- *Wache stehen*
- *Last der Verantwortung*

NEUE STÄRKEN

- *Beruhigende Präsenz*
- *Ortskenntnis*
- *Loyales Pferd*

KAPITULATION VERBESSERUNG MEILENSTEIN

QUEST

„Ich habe geschworen, dieses Land und seine Bewohner:innen zu beschützen."

Der Rote Marschall ist der neue Späher des Dorfes und trägt die Verantwortung für dessen Sicherheit. Da die Rote Rüstung ihn ständig daran erinnert, wer er ist, hat er mit Selbstzweifeln zu kämpfen.

SPEZIALISIERUNG

Im vollständigen Spiel enthalten: Spezialisierungen sind einzigartige Fähigkeiten, die die Grundregeln des Spiels erweitern.

BERUF ODER HANDWERK

KAMPF-TRAINING

- *Schwertkampf*
- *Gefährt:innen anfeuern*
- *Erfahrene Feind:innen*

NEUE STÄRKEN

- *Geübte Beinarbeit*
- *Eiserne Konzentration*
- *Bogenschießen*

KAPITULATION VERBESSERUNG MEILENSTEIN

QUEST

„Ich bin dafür ausgebildet ..."

Die Ausbildung in der Kaserne der Roten Marschall:innen in Gerstenstadt umfasst grundlegende Lese- und Schreibkenntnisse, gefolgt von einem intensiven Waffentraining und Kampftaktiken. Dieser Marschall war während der Grundausbildung nicht faul.

SPEZIALISIERUNG

Im vollständigen Spiel enthalten: Spezialisierungen sind einzigartige Fähigkeiten, die die Grundregeln des Spiels erweitern.

EIGENSCHAFT

SPORTLICH

- *Rohe Kraft*
- *Ausdauer des Läufers*
- *Das wird später wehtun*

NEUE STÄRKEN

- *Klettern*
- *Gestählter Körper*
- *Wandern in jedem Gelände*

KAPITULATION VERBESSERUNG MEILENSTEIN

QUEST

„Lust auf ein Wettrennen?"

Zusätzlich zu seiner natürlichen Robustheit hat der Marschall seinen Körper so trainiert, dass er für jede Herausforderung gewappnet ist – auch wenn alle sagen, er könne von Glück reden, wenn er jemals eine Bandit:in zu Boden werfen müsste. Nun sucht er nach Gelegenheiten, seine körperliche Verfassung auf die Probe zu stellen.

SPEZIALISIERUNG

Im vollständigen Spiel enthalten: Spezialisierungen sind einzigartige Fähigkeiten, die die Grundregeln des Spiels erweitern.

PERSÖNLICHKEIT

AUFSTREBENDER LOKALMATADOR

- *Mut vortäuschen*
- *Schild der Bewohner:innen*
- *Unbesonnen*

NEUE STÄRKEN

- *Abkürzungen zum Ruhm*
- *Aufmerksamkeit anziehen*
- *Segen der Bewohner:innen*

KAPITULATION VERBESSERUNG MEILENSTEIN

QUEST

„Niemand erinnert sich an Feiglinge."

Der Rote Marschall träumt von Ruhm und sucht das Abenteuer, wann immer sich die Gelegenheit bietet. Während ihm dies den Respekt einiger Bewohner:innen eingebracht hat, sehen andere in ihm einen dreisten Narren, der von waghalsigen Taten besessen ist.

SPEZIALISIERUNG

Im vollständigen Spiel enthalten: Spezialisierungen sind einzigartige Fähigkeiten, die die Grundregeln des Spiels erweitern.

STORYPUNKS

© 2026 Son of Oak Game Studio LLC + Storypunks Publishing



LEGEND IN THE MIST

Fiona, die Rote Marschallin

WIE MAN SPIELT

Handeln

Im Rampenlicht teilt dir die SL mit, ob du einen, zwei oder alle drei der Schritte ausführen musst:

1. HANDLUNG BESCHREIBEN

2. WÜRFELN

Ermittle deine KRAFT

- +1 für jede *Stärke*
- -1 für jede *Schwäche*
- +Stufe des höchsten hilfreichen *Zustands*
- -Stufe des höchsten hinderlichen *Zustands*

Wirf 2W6 und addiere deine Kraft.

- **10+:** Erfolg!
- **7–9:** Erfolg mit Konsequenzen
- **6-:** Konsequenzen

3. KRAFT NUTZEN

- *Zustand* vergeben oder entfernen: 1 Kraft/Stufe
- *Stärke* vergeben oder entfernen: 2 Kraft/Stärke
- Detail entdecken: 1 Kraft
- Zusätzliche Heldentat vollbringen: 1 Kraft

Konsequenzen

Wenn du einen negativen Zustand oder eine Schwäche erhältst oder einen positiven Zustand oder eine Stärke verlierst, kann die SL erlauben, zu reagieren, um den Schlag **abzumildern**.

Beschreibe deine Reaktion, würfle und gib deine Kraft aus, um die Konsequenzen abzumildern.

- **10+:** Kraft +1 ausgeben, beliebiger Effekt
- **7–9:** Kraft ausgeben, nur um abzuschwächen
- **6-:** Die Konsequenzen unabgemildert erleiden

Entwicklung

○○○ **VERBESSERN:** Markiere Verbesserung, wann immer eine Schwäche genutzt wird. Wenn ein Thema 3 Markierungen erreicht, setze sie zurück und wähle eine neue Stärke, indem du den Punkt links neben der Stärke markierst.

RUCKSACK

Markiere zu Spielbeginn eine Stärke. Finde oder erstelle während des Spiels weitere Stärken

- *Waldgrüner Umhang*
- *Gutes Schwert*
- *Kühlsalbe*
- *Altes Fernglas*
- *Seil*
- *Schleifstein*
- *Brot, Eier und Käse*

BEISPIELE

Schwerthieb landen

Kampftraining + *Schwertkampf* + *Sportlich* + *Rohe Kraft*

KRAFT 4

Gib *verwundet*

Talvolk schützen

Beschützerin des Tals + *Aufstrebende Lokalmatadorin* + *Schild der Bewohner:innen*

KRAFT 3

Schnelles Ergebnis oder *verwundet* abmildern

Vorsprung erklimmen

Sportlich + *Rohe Kraft*

KRAFT 2

Schnelles Ergebnis

Angst widerstehen

Aufstrebende Lokalmatadorin + *Mut vortäuschen* + *Beschützerin des Tals*

KRAFT 3

verängstigt abmildern oder entfernen

ERGEBENHEIT

BESCHÜTZERIN *des* TALS

- *Rote Rüstung*
- *Wache stehen*
- *Last der Verantwortung*

NEUE STÄRKEN

- *Beruhigende Präsenz*
- *Ortskenntnis*
- *Loyales Pferd*

KAPITULATION VERBESSERUNG MEILENSTEIN

QUEST

„Ich habe geschworen, dieses Land und seine Bewohner:innen zu beschützen."

Die Rote Marschallin ist die neue Späherin des Dorfes und trägt die Verantwortung für dessen Sicherheit. Da die Rote Rüstung sie ständig daran erinnert, wer sie ist, hat sie mit Selbstzweifeln zu kämpfen.

SPEZIALISIERUNG

Im vollständigen Spiel enthalten: Spezialisierungen sind einzigartige Fähigkeiten, die die Grundregeln des Spiels erweitern.

BERUF ODER HANDWERK

KAMPF-TRAINING

- *Schwertkampf*
- *Gefährt:innen anfeuern*
- *Erfahrene Feind:innen*

NEUE STÄRKEN

- *Geübte Beinarbeit*
- *Eiserne Konzentration*
- *Bogenschießen*

KAPITULATION VERBESSERUNG MEILENSTEIN

QUEST

„Ich bin dafür ausgebildet ..."

Die Ausbildung in der Kaserne der Roten Marschall:innen in Gerstenstadt umfasst grundlegende Lese- und Schreibkenntnisse, gefolgt von einem intensiven Waffentraining und Kampftaktiken. Diese Marschallin war während der Grundausbildung nicht faul.

SPEZIALISIERUNG

Im vollständigen Spiel enthalten: Spezialisierungen sind einzigartige Fähigkeiten, die die Grundregeln des Spiels erweitern.

EIGENSCHAFT

SPORTLICH

- *Rohe Kraft*
- *Ausdauer der Läuferin*
- *Das wird später wehtun*

NEUE STÄRKEN

- *Klettern*
- *Gestählter Körper*
- *Wandern in jedem Gelände*

KAPITULATION VERBESSERUNG MEILENSTEIN

QUEST

„Lust auf ein Wettrennen?"

Zusätzlich zu ihrer natürlichen Robustheit hat die Marschallin ihren Körper so trainiert, dass sie für jede Herausforderung gewappnet ist – auch wenn alle sagen, sie könne von Glück reden, wenn sie jemals eine Bandit:in zu Boden werfen müsste. Nun sucht sie nach Gelegenheiten, ihre körperliche Verfassung auf die Probe zu stellen.

SPEZIALISIERUNG

Im vollständigen Spiel enthalten: Spezialisierungen sind einzigartige Fähigkeiten, die die Grundregeln des Spiels erweitern.

PERSÖNLICHKEIT

AUFSTREBENDE LOKALMATADORIN

- *Mut vortäuschen*
- *Schild der Bewohner:innen*
- *Unbesonnen*

NEUE STÄRKEN

- *Abkürzungen zum Ruhm*
- *Aufmerksamkeit anziehen*
- *Segen der Bewohner:innen*

KAPITULATION VERBESSERUNG MEILENSTEIN

QUEST

„Niemand erinnert sich an Feiglinge."

Die Rote Marschallin träumt von Ruhm und sucht das Abenteuer, wann immer sich die Gelegenheit bietet. Während ihr dies den Respekt einiger Bewohner:innen eingebracht hat, sehen andere in ihr eine dreiste Närrin, die von waghalsigen Taten besessen ist.

SPEZIALISIERUNG

Im vollständigen Spiel enthalten: Spezialisierungen sind einzigartige Fähigkeiten, die die Grundregeln des Spiels erweitern.

STORYPUNKS

© 2026 Son of Oak Game Studio LLC + Storypunks Publishing

LEGEND IN THE MIST



Finn, der Rote Marschall

WIE MAN SPIELT

Handeln

Im Rampenlicht teilt dir die SL mit, ob du einen, zwei oder alle drei der Schritte ausführen musst:

1. HANDLUNG BESCHREIBEN

2. WÜRFELN

Ermittle deine KRAFT

- +1 für jede *Stärke*
- -1 für jede *Schwäche*
- +Stufe des höchsten hilfreichen *Zustands*
- -Stufe des höchsten hinderlichen *Zustands*

Wirf 2W6 und addiere deine Kraft.

- **10+:** Erfolg!
- **7–9:** Erfolg mit Konsequenzen
- **6-:** Konsequenzen

3. KRAFT NUTZEN

- *Zustand* vergeben oder entfernen: 1 Kraft/Stufe
- *Stärke* vergeben oder entfernen: 2 Kraft/Stärke
- Detail entdecken: 1 Kraft
- Zusätzliche Heldentat vollbringen: 1 Kraft

RUCKSACK

Markiere zu Spielbeginn eine Stärke. Finde oder erstelle während des Spiels weitere Stärken

- *Waldgrüner Umhang*
- *Gutes Schwert*
- *Kühlsalbe*
- *Altes Fernglas*
- *Seil*
- *Schleifstein*
- *Brot, Eier und Käse*

Konsequenzen

Wenn du einen negativen Zustand oder eine Schwäche erhältst oder einen positiven Zustand oder eine Stärke verlierst, kann die SL erlauben, zu reagieren, um den Schlag **abzumildern**.

Beschreibe deine Reaktion, würfle und gib deine Kraft aus, um die Konsequenzen abzumildern.

- **10+:** Kraft +1 ausgeben, beliebiger Effekt
- **7–9:** Kraft ausgeben, nur um abzuschwächen
- **6-:** Die Konsequenzen unabgemildert erleiden

Entwicklung

○○○ **VERBESSERN:** Markiere Verbesserung, wann immer eine Schwäche genutzt wird. Wenn ein Thema 3 Markierungen erreicht, setze sie zurück und wähle eine neue Stärke, indem du den Punkt links neben der Stärke markierst.

BEISPIELE

Schwerthieb landen

Kampftraining + *Schwertkampf* + *Sportlich* + *Rohe Kraft*

KRAFT 4

Gib *verwundet*

Talvolk schützen

Beschützer des Tals + *Aufstrebender Lokalmatador* + *Schild der Bewohner:innen*

KRAFT 3

Schnelles Ergebnis oder *verwundet* abmildern

Vorsprung erklimmen

Sportlich + *Rohe Kraft*

KRAFT 2

Schnelles Ergebnis

Angst widerstehen

Aufstrebender Lokalmatador + *Mut vortäuschen* + *Beschützer des Tals*

KRAFT 3

verängstigt abmildern oder entfernen

ERGEBENHEIT

BESCHÜTZER des TALS

- Rote Rüstung
- Wache stehen
- Last der Verantwortung

NEUE STÄRKEN

- Beruhigende Präsenz
- Ortskenntnis
- Loyales Pferd

KAPITULATION VERBESSERUNG MEILENSTEIN

QUEST

„Ich habe geschworen, dieses Land und seine Bewohner:innen zu beschützen."

Der Rote Marschall ist der neue Späher des Dorfes und trägt die Verantwortung für dessen Sicherheit. Da die Rote Rüstung ihn ständig daran erinnert, wer er ist, hat er mit Selbstzweifeln zu kämpfen.

SPEZIALISIERUNG

Im vollständigen Spiel enthalten: Spezialisierungen sind einzigartige Fähigkeiten, die die Grundregeln des Spiels erweitern.

BERUF ODER HANDWERK

KAMPF-TRAINING

- Schwertkampf
- Gefährt:innen anfeuern
- Erfahrene Feind:innen

NEUE STÄRKEN

- Geübte Beinarbeit
- Eiserne Konzentration
- Bogenschießen

KAPITULATION VERBESSERUNG MEILENSTEIN

QUEST

„Ich bin dafür ausgebildet ..."

Die Ausbildung in der Kaserne der Roten Marschall:innen in Gerstenstadt umfasst grundlegende Lese- und Schreibkenntnisse, gefolgt von einem intensiven Waffentraining und Kampftaktiken. Dieser Marschall war während der Grundausbildung nicht faul.

SPEZIALISIERUNG

Im vollständigen Spiel enthalten: Spezialisierungen sind einzigartige Fähigkeiten, die die Grundregeln des Spiels erweitern.

EIGENSCHAFT

SPORTLICH

- Rohe Kraft
- Ausdauer des Läufers
- Das wird später wehtun

NEUE STÄRKEN

- Klettern
- Gestählter Körper
- Wandern in jedem Gelände

KAPITULATION VERBESSERUNG MEILENSTEIN

QUEST

„Lust auf ein Wettrennen?"

Zusätzlich zu seiner natürlichen Robustheit hat der Marschall seinen Körper so trainiert, dass er für jede Herausforderung gewappnet ist – auch wenn alle sagen, er könne von Glück reden, wenn er jemals eine Bandit:in zu Boden werfen müsste. Nun sucht er nach Gelegenheiten, seine körperliche Verfassung auf die Probe zu stellen.

SPEZIALISIERUNG

Im vollständigen Spiel enthalten: Spezialisierungen sind einzigartige Fähigkeiten, die die Grundregeln des Spiels erweitern.

PERSÖNLICHKEIT

AUFSTREBENDER LOKALMATADOR

- Mut vortäuschen
- Schild der Bewohner:innen
- Unbesonnen

NEUE STÄRKEN

- Abkürzungen zum Ruhm
- Aufmerksamkeit anziehen
- Segen der Bewohner:innen

KAPITULATION VERBESSERUNG MEILENSTEIN

QUEST

„Niemand erinnert sich an Feiglinge."

Der Rote Marschall träumt von Ruhm und sucht das Abenteuer, wann immer sich die Gelegenheit bietet. Während ihm dies den Respekt einiger Bewohner:innen eingebracht hat, sehen andere in ihm einen dreisten Narren, der von waghalsigen Taten besessen ist.

SPEZIALISIERUNG

Im vollständigen Spiel enthalten: Spezialisierungen sind einzigartige Fähigkeiten, die die Grundregeln des Spiels erweitern.

STORYPUNKS

© 2026 Son of Oak Game Studio LLC + Storypunks Publishing

LEGEND IN THE MIST



Rosamund, DIE Weise

WIE MAN SPIELT

Handeln

Im Rampenlicht teilt dir die SL mit, ob du einen, zwei oder alle drei der Schritte ausführen musst:

1. HANDLUNG BESCHREIBEN

2. WÜRFELN

Ermittle deine KRAFT

- +1 für jede *Stärke*
- -1 für jede *Schwäche*
- +Stufe des höchsten hilfreichen *Zustands*
- -Stufe des höchsten hinderlichen *Zustands*

Wirf 2W6 und addiere deine Kraft.

- **10+:** Erfolg!
- **7–9:** Erfolg mit Konsequenzen
- **6-:** Konsequenzen

3. KRAFT NUTZEN

- *Zustand* vergeben oder entfernen: 1 Kraft/Stufe
- *Stärke* vergeben oder entfernen: 2 Kraft/Stärke
- Detail entdecken: 1 Kraft
- Zusätzliche Heldentat vollbringen: 1 Kraft

Konsequenzen

Wenn du einen negativen Zustand oder eine Schwäche erhältst oder einen positiven Zustand oder eine Stärke verlierst, kann die SL erlauben, zu reagieren, um den Schlag **abzumildern**.

Beschreibe deine Reaktion, würfle und gib deine Kraft aus, um die Konsequenzen abzumildern.

- **10+:** Kraft +1 ausgeben, beliebiger Effekt
- **7–9:** Kraft ausgeben, nur um abzuschwächen
- **6-:** Die Konsequenzen unabgemildert erleiden

Entwicklung

○○○ **VERBESSERN:** Markiere Verbesserung, wann immer eine Schwäche genutzt wird. Wenn ein Thema 3 Markierungen erreicht, setze sie zurück und wähle eine neue Stärke, indem du den Punkt links neben der Stärke markierst.

RUCKSACK

Markiere zu Spielbeginn eine Stärke. Finde oder erstelle während des Spiels weitere Stärken

- *Kräuter*
- *Kleiner Kessel*
- *Warme Kleidung*
- *Trockenobst*
- *Taschenwindspiele*
- *Ein paar Kupfermünzen*
- *Salz*

BEISPIELE

Leiden erkennen
Apothekerin + *Schnelle Diagnose* + *Anhängerin der Alten Pfade* + *Das eine oder andere gesehen*
KRAFT 4
Neue Details entdecken

Geist bannen
Anhängerin der Alten Pfade + *Schutz- und Bannzauber* + *Begegnungen im Zwielicht*
KRAFT 3
Gib *gebannt*

Wissen abrufen
Anhängerin der Alten Pfade + *Uralte Überlieferungen* + *Geschichtenerzählerin*
KRAFT 3
Neue Details entdecken

Medizin brauen
Apothekerin + *Medizinbeutel*
KRAFT 2
Medizin-Marker erschaffen

BERUF ODER HANDWERK

APOTHEKERIN

- *Medizinbeutel*
- *Schnelle Diagnose*
- *Schlecht im Umgang mit Patient:innen*

NEUE STÄRKEN

- *Angesehene Heilerin*
- *Wundersame Gebräue*
- *Zutaten sammeln*

KAPITULATION VERBESSERUNG MEILENSTEIN

QUEST

„Ich konnte sie doch nicht einfach krank zurücklassen!“

Als traditionelle Kräuterkundlerin ist die Weise nach wie vor die wichtigste Heilkundige von Rabenheim, obwohl sie im Wald lebt. Sie kennt ein Heilmittel für fast jede Krankheit, doch ihre schroffe Art ist kein Balsam für die Seele.

SPEZIALISIERUNG

Im vollständigen Spiel enthalten: Spezialisierungen sind einzigartige Fähigkeiten, die die Grundregeln des Spiels erweitern.

MAGIE

ANHÄNGERIN *der* ALTEN PFADE

- *Uralte Überlieferungen*
- *Schutz- und Bannzauber*
- *Verbale Beschwörungen*

NEUE STÄRKEN

- *Geistige Stärke*
- *Bannriten*
- *Unsichtbares sehen*

KAPITULATION VERBESSERUNG MEILENSTEIN

QUEST

„Diese Geheimnisse dürfen nie verloren gehen.“

Die wahre Leidenschaft der Weisen ist es, die Alten Pfade zu bewahren – geheime Rituale, die das Unsichtbare offenbaren und vor allerlei Kreaturen des Zwielichts schützen. Doch diese alte Lehre ist fast vollständig verschwunden, und die Weise könnte ihre letzte Anhängerin sein.

SPEZIALISIERUNG

Im vollständigen Spiel enthalten: Spezialisierungen sind einzigartige Fähigkeiten, die die Grundregeln des Spiels erweitern.

UMSTÄNDE

EREMITIN *aus dem* UMLAND

- *Begegnungen im Zwielicht*
- *Hart im Nehmen*
- *Griesgrämig*

NEUE STÄRKEN

- *Versteck*
- *Autark*
- *Waldgefährt:innen*

KAPITULATION VERBESSERUNG MEILENSTEIN

QUEST

„Hier draußen fühle ich mich wohler.“

Die Weise hat Menschen noch nie wirklich gemocht. Sie hat Rabenheim verlassen und sich in einer rustikalen Hütte im Wald niedergelassen. Das einsame Leben inmitten der Gefahren des Waldes hat sie gestählt, doch die Einsamkeit hat ihrem Gemüt nicht gutgetan.

SPEZIALISIERUNG

Im vollständigen Spiel enthalten: Spezialisierungen sind einzigartige Fähigkeiten, die die Grundregeln des Spiels erweitern.

VERGANGENHEIT

Das EINE *oder* ANDERE *gesehen*

- *Geschichtenerzählerin*
- *Nicht zu täuschen*
- *Alte Knochen*

NEUE STÄRKEN

- *Treuer Wanderstab*
- *Vorsichtig*
- *Hartnäckige Ablehnung*

KAPITULATION VERBESSERUNG MEILENSTEIN

QUEST

„Es ist schwer, eine alte Seele zu überraschen.“

Die Weise hat nicht die Geduld, um sich von den Spuren des Alters bremsen zu lassen. Stolz auf die Weisheit und das Wissen, das sie im Laufe der Jahre angesammelt hat, genießt sie insgeheim die Bewunderung, die ihr das einbringt.

SPEZIALISIERUNG

Im vollständigen Spiel enthalten: Spezialisierungen sind einzigartige Fähigkeiten, die die Grundregeln des Spiels erweitern.

STORYPUNKS

© 2026 Son of Oak Game Studio LLC + Storypunks Publishing

LEGEND IN THE MIST



Osmund, DER Weise

WIE MAN SPIELT

Handeln

Im Rampenlicht teilt dir die SL mit, ob du einen, zwei oder alle drei der Schritte ausführen musst:

1. HANDLUNG BESCHREIBEN

2. WÜRFELN

Ermittle deine KRAFT

- +1 für jede *Stärke*
- -1 für jede *Schwäche*
- +Stufe des höchsten hilfreichen *Zustands*
- -Stufe des höchsten hinderlichen *Zustands*

Wirf 2W6 und addiere deine Kraft.

- **10+:** Erfolg!
- **7–9:** Erfolg mit Konsequenzen
- **6-:** Konsequenzen

3. KRAFT NUTZEN

- *Zustand* vergeben oder entfernen: 1 Kraft/Stufe
- *Stärke* vergeben oder entfernen: 2 Kraft/Stärke
- Detail entdecken: 1 Kraft
- Zusätzliche Heldentat vollbringen: 1 Kraft

RUCKSACK

Markiere zu Spielbeginn eine Stärke. Finde oder erstelle während des Spiels weitere Stärken

- *Kräuter*
- *Kleiner Kessel*
- *Warme Kleidung*
- *Trockenobst*
- *Taschenwindspiele*
- *Ein paar Kupfermünzen*
- *Salz*

Konsequenzen

Wenn du einen negativen Zustand oder eine Schwäche erhältst oder einen positiven Zustand oder eine Stärke verlierst, kann die SL erlauben, zu reagieren, um den Schlag **abzumildern**.

Beschreibe deine Reaktion, würfle und gib deine Kraft aus, um die Konsequenzen abzumildern.

- **10+:** Kraft +1 ausgeben, beliebiger Effekt
- **7–9:** Kraft ausgeben, nur um abzuschwächen
- **6-:** Die Konsequenzen unabgemildert erleiden

Entwicklung

○○○ **VERBESSERN:** Markiere Verbesserung, wann immer eine Schwäche genutzt wird. Wenn ein Thema 3 Markierungen erreicht, setze sie zurück und wähle eine neue Stärke, indem du den Punkt links neben der Stärke markierst.

BEISPIELE

Leiden erkennen
Apotheker + *Schnelle Diagnose* + *Anhänger der Alten Pfade* + *Das eine oder andere gesehen*
KRAFT 4
Neue Details entdecken

Geist bannen
Anhänger der Alten Pfade + *Schutz- und Bannzauber* + *Begegnungen im Zwielicht*
KRAFT 3
Gib *gebannt*

Wissen abrufen
Anhänger der Alten Pfade + *Uralte Überlieferungen* + *Geschichtenerzähler*
KRAFT 3
Neue Details entdecken

Medizin brauen
Apotheker + *Medizinbeutel*
KRAFT 2
Medizin-Marker erschaffen

BERUF ODER HANDWERK

APOTHEKER

- *Medizinbeutel*
- *Schnelle Diagnose*
- *Schlecht im Umgang mit Patient:innen*

NEUE STÄRKEN

- *Angesehener Heiler*
- *Wundersame Gebräue*
- *Zutaten sammeln*

KAPITULATION ○○○ VERBESSERUNG ○○○ MEILENSTEIN ○○○

QUEST

„Ich konnte sie doch nicht einfach krank zurücklassen!“

Als traditioneller Kräuterkundler ist der Weise nach wie vor der wichtigste Heilkundige von Rabenheim, obwohl er im Wald lebt. Er kennt ein Heilmittel für fast jede Krankheit, doch seine schroffe Art ist kein Balsam für die Seele.

SPEZIALISIERUNG

Im vollständigen Spiel enthalten: Spezialisierungen sind einzigartige Fähigkeiten, die die Grundregeln des Spiels erweitern.

MAGIE

ANHÄNGER *der* ALTEN PFADE

- *Uralte Überlieferungen*
- *Schutz- und Bannzauber*
- *Verbale Beschwörungen*

NEUE STÄRKEN

- *Geistige Stärke*
- *Bannriten*
- *Unsichtbares sehen*

KAPITULATION ○○○ VERBESSERUNG ○○○ MEILENSTEIN ○○○

QUEST

„Diese Geheimnisse dürfen nie verloren gehen.“

Die wahre Leidenschaft des Weisen ist es, die Alten Pfade zu bewahren – geheime Rituale, die das Unsichtbare offenbaren und vor allerlei Kreaturen des Zwielichts schützen. Doch diese alte Lehre ist fast vollständig verschwunden, und der Weise könnte ihr letzter Anhänger sein.

SPEZIALISIERUNG

Im vollständigen Spiel enthalten: Spezialisierungen sind einzigartige Fähigkeiten, die die Grundregeln des Spiels erweitern.

UMSTÄNDE

EREMIT *aus dem* UMLAND

- *Begegnungen im Zwielicht*
- *Hart im Nehmen*
- *Griesgrämig*

NEUE STÄRKEN

- *Versteck*
- *Autark*
- *Waldgefährt:innen*

KAPITULATION ○○○ VERBESSERUNG ○○○ MEILENSTEIN ○○○

QUEST

„Hier draußen fühle ich mich wohler.“

Der Weise hat Menschen noch nie wirklich gemocht. Er hat Rabenheim verlassen und sich in einer rustikalen Hütte im Wald niedergelassen. Das einsame Leben inmitten der Gefahren des Waldes hat ihn gestählt, doch die Einsamkeit hat seinem Gemüt nicht gutgetan.

SPEZIALISIERUNG

Im vollständigen Spiel enthalten: Spezialisierungen sind einzigartige Fähigkeiten, die die Grundregeln des Spiels erweitern.

VERGANGENHEIT

Das EINE *oder* ANDERE *gesehen*

- *Geschichtenerzähler*
- *Nicht zu täuschen*
- *Alte Knochen*

NEUE STÄRKEN

- *Treuer Wanderstab*
- *Vorsichtig*
- *Hartnäckige Ablehnung*

KAPITULATION ○○○ VERBESSERUNG ○○○ MEILENSTEIN ○○○

QUEST

„Es ist schwer, eine alte Seele zu überraschen.“

Der Weise hat nicht die Geduld, um sich von den Spuren des Alters bremsen zu lassen. Stolz auf die Weisheit und das Wissen, das er im Laufe der Jahre angesammelt hat, genießt er insgeheim die Bewunderung, die ihm das einbringt.

SPEZIALISIERUNG

Im vollständigen Spiel enthalten: Spezialisierungen sind einzigartige Fähigkeiten, die die Grundregeln des Spiels erweitern.

STORYPUNKS

© 2026 Son of Oak Game Studio LLC + Storypunks Publishing



WIE MAN SPIELT

Handeln

Im Rampenlicht teilt dir die SL mit, ob du einen, zwei oder alle drei der Schritte ausführen musst:

1. HANDLUNG BESCHREIBEN

2. WÜRFELN

Ermittle deine KRAFT

- +1 für jede *Stärke*
- -1 für jede *Schwäche*
- +Stufe des höchsten hilfreichen *Zustands*
- -Stufe des höchsten hinderlichen *Zustands*

Wirf 2W6 und addiere deine Kraft.

- **10+:** Erfolg!
- **7–9:** Erfolg mit Konsequenzen
- **6-:** Konsequenzen

3. KRAFT NUTZEN

- *Zustand* vergeben oder entfernen: 1 Kraft/Stufe
- *Stärke* vergeben oder entfernen: 2 Kraft/Stärke
- Detail entdecken: 1 Kraft
- Zusätzliche Heldentat vollbringen: 1 Kraft

Konsequenzen

Wenn du einen negativen Zustand oder eine Schwäche erhältst oder einen positiven Zustand oder eine Stärke verlierst, kann die SL erlauben, zu reagieren, um den Schlag **abzumildern**.

Beschreibe deine Reaktion, würfle und gib deine Kraft aus, um die Konsequenzen abzumildern.

- **10+:** Kraft +1 ausgeben, beliebiger Effekt
- **7–9:** Kraft ausgeben, nur um abzuschwächen
- **6-:** Die Konsequenzen unabgemildert erleiden

Entwicklung

○○○ **VERBESSERN:** Markiere Verbesserung, wann immer eine Schwäche genutzt wird. Wenn ein Thema 3 Markierungen erreicht, setze sie zurück und wähle eine neue Stärke, indem du den Punkt links neben der Stärke markierst.

RUCKSACK

Markiere zu Spielbeginn eine Stärke. Finde oder erstelle während des Spiels weitere Stärken

- *Kräuter*
- *Kleiner Kessel*
- *Warme Kleidung*
- *Trockenobst*
- *Taschenwindspiele*
- *Ein paar Kupfermünzen*
- *Salz*

BEISPIELE

Leiden erkennen
Apothekerin + *Schnelle Diagnose* + *Anhängerin der Alten Pfade* + *Das eine oder andere gesehen*

KRAFT 4
Neue Details entdecken

Geist bannen
Anhängerin der Alten Pfade + *Schutz- und Bannzauber* + *Begegnungen im Zwielicht*

KRAFT 3
Gib *gebannt*

Wissen abrufen
Anhängerin der Alten Pfade + *Uralte Überlieferungen* + *Geschichtenerzählerin*

KRAFT 3
Neue Details entdecken

Medizin brauen
Apothekerin + *Medizinbeutel*

KRAFT 2
Medizin-Marker erschaffen

BERUF ODER HANDWERK

APOTHEKERIN

- *Medizinbeutel*
- *Schnelle Diagnose*
- *Schlecht im Umgang mit Patient:innen*

NEUE STÄRKEN

- *Angesehene Heilerin*
- *Wundersame Gebräue*
- *Zutaten sammeln*

KAPITULATION VERBESSERUNG MEILENSTEIN

QUEST

„Ich konnte sie doch nicht einfach krank zurücklassen!“

Als traditionelle Kräuterkundlerin ist die Weise nach wie vor die wichtigste Heilkundige von Rabenheim, obwohl sie im Wald lebt. Sie kennt ein Heilmittel für fast jede Krankheit, doch ihre schroffe Art ist kein Balsam für die Seele.

SPEZIALISIERUNG

Im vollständigen Spiel enthalten: Spezialisierungen sind einzigartige Fähigkeiten, die die Grundregeln des Spiels erweitern.

MAGIE

ANHÄNGERIN *der* ALTEN PFADE

- *Uralte Überlieferungen*
- *Schutz- und Bannzauber*
- *Verbale Beschwörungen*

NEUE STÄRKEN

- *Geistige Stärke*
- *Bannriten*
- *Unsichtbares sehen*

KAPITULATION VERBESSERUNG MEILENSTEIN

QUEST

„Diese Geheimnisse dürfen nie verloren gehen.“

Die wahre Leidenschaft der Weisen ist es, die Alten Pfade zu bewahren – geheime Rituale, die das Unsichtbare offenbaren und vor allerlei Kreaturen des Zwielichts schützen. Doch diese alte Lehre ist fast vollständig verschwunden, und die Weise könnte ihre letzte Anhängerin sein.

SPEZIALISIERUNG

Im vollständigen Spiel enthalten: Spezialisierungen sind einzigartige Fähigkeiten, die die Grundregeln des Spiels erweitern.

UMSTÄNDE

EREMITIN *aus dem* UMLAND

- *Begegnungen im Zwielicht*
- *Hart im Nehmen*
- *Griesgrämig*

NEUE STÄRKEN

- *Versteck*
- *Autark*
- *Waldgefährt:innen*

KAPITULATION VERBESSERUNG MEILENSTEIN

QUEST

„Hier draußen fühle ich mich wohler.“

Die Weise hat Menschen noch nie wirklich gemocht. Sie hat Rabenheim verlassen und sich in einer rustikalen Hütte im Wald niedergelassen. Das einsame Leben inmitten der Gefahren des Waldes hat sie gestählt, doch die Einsamkeit hat ihrem Gemüt nicht gutgetan.

SPEZIALISIERUNG

Im vollständigen Spiel enthalten: Spezialisierungen sind einzigartige Fähigkeiten, die die Grundregeln des Spiels erweitern.

VERGANGENHEIT

Das EINE *oder* ANDERE *gesehen*

- *Geschichtenerzählerin*
- *Nicht zu täuschen*
- *Alte Knochen*

NEUE STÄRKEN

- *Treuer Wanderstab*
- *Vorsichtig*
- *Hartnäckige Ablehnung*

KAPITULATION VERBESSERUNG MEILENSTEIN

QUEST

„Es ist schwer, eine alte Seele zu überraschen.“

Die Weise hat nicht die Geduld, um sich von den Spuren des Alters bremsen zu lassen. Stolz auf die Weisheit und das Wissen, das sie im Laufe der Jahre angesammelt hat, genießt sie insgeheim die Bewunderung, die ihr das einbringt.

SPEZIALISIERUNG

Im vollständigen Spiel enthalten: Spezialisierungen sind einzigartige Fähigkeiten, die die Grundregeln des Spiels erweitern.

STORYPUNKS

© 2026 Son of Oak Game Studio LLC + Storypunks Publishing

LEGEND IN THE MIST



Grieps, die Apfelpflückerin

WIE MAN SPIELT

Handeln

Im Rampenlicht teilt dir die SL mit, ob du einen, zwei oder alle drei der Schritte ausführen musst:

1. HANDLUNG BESCHREIBEN

2. WÜRFELN

Ermittle deine KRAFT

- +1 für jede *Stärke*
- -1 für jede *Schwäche*
- +Stufe des höchsten hilfreichen *Zustands*
- -Stufe des höchsten hinderlichen *Zustands*

Wirf 2W6 und addiere deine Kraft.

- **10+:** Erfolg!
- **7–9:** Erfolg mit Konsequenzen
- **6-:** Konsequenzen

3. KRAFT NUTZEN

- *Zustand* vergeben oder entfernen: 1 Kraft/Stufe
- *Stärke* vergeben oder entfernen: 2 Kraft/Stärke
- Detail entdecken: 1 Kraft
- Zusätzliche Heldentat vollbringen: 1 Kraft

RUCKSACK

Markiere zu Spielbeginn eine Stärke. Finde oder erstelle während des Spiels weitere Stärken

- *Angelrute & Köder*
- *leere Säcke*
- *Schälmesser*
- *Krug mit Apfelwein*
- *Schleuder*
- *Hanfschnur*
- *Holzpfeife*

Konsequenzen

Wenn du einen negativen Zustand oder eine Schwäche erhältst oder einen positiven Zustand oder eine Stärke verlierst, kann die SL erlauben, zu reagieren, um den Schlag **abzumildern**.

Beschreibe deine Reaktion, würfle und gib deine Kraft aus, um die Konsequenzen abzumildern.

- **10+:** Kraft +1 ausgeben, beliebiger Effekt
- **7–9:** Kraft ausgeben, nur um abzuschwächen
- **6-:** Die Konsequenzen unabgemildert erleiden

Entwicklung

○○○ **VERBESSERN:** Markiere Verbesserung, wann immer eine Schwäche genutzt wird. Wenn ein Thema 3 Markierungen erreicht, setze sie zurück und wähle eine neue Stärke, indem du den Punkt links neben der Stärke markierst.

BEISPIELE

Mit Äpfeln bewerfen
ein Scheffel Äpfel + *Starker Wurf* + *Geschickte Hände*

KRAFT 3
Gib *benommen* oder *abgelenkt*

Zum Stolpern bringen
Frechdachs + *Schelm* + *ein Scheffel Äpfel* + *Geschickte Hände*

KRAFT 4
Gib *benommen*/*liegend*/*verheddert*

Treffer/Sturz überstehen
Kampfbereit + *Schläge abfedern*

KRAFT 2
verwundet oder *benommen* abmildern

Etwas stehlen
Frechdachs + *Wer's findet, darf's behalten* + *Geschickte Hände*

KRAFT 3
Schnelles Ergebnis oder Gegenstandsmarker

MENSCHEN

In RABENHEIM AUFGEWACHSEN

- *Kennt sich aus*
- *Will dazugehören*
- *Gehört nirgends hin*

NEUE STÄRKEN

- *Der Geist von Rabenheim*
- *Immer am Puls der Zeit*
- *Rossnatur*

KAPITULATION VERBESSERUNG MEILENSTEIN

QUEST

„Es ist am Arsch der Welt, aber es ist mein Zuhause.“

Ihre Eltern haben die Apfelpflückerin in jungen Jahren in Rabenheim ausgesetzt, und sie war noch nie woanders. Da sie im Laufe der Jahre an verschiedenen Tischen gegessen hat, hat sie gelernt, dass Rabenheim zwar ihr Zuhause ist, aber vielleicht nicht der Ort, an den sie wirklich gehört.

SPEZIALISIERUNG

Im vollständigen Spiel enthalten: Spezialisierungen sind einzigartige Fähigkeiten, die die Grundregeln des Spiels erweitern.

PERSÖNLICHKEIT

FRECH-DACHS

- *Schelm*
- *Wer's findet, darf's behalten*
- *Hibbelig*

NEUE STÄRKEN

- *Schleichen*
- *Leichtfüßig*
- *Scharfer Geist*

KAPITULATION VERBESSERUNG MEILENSTEIN

QUEST

„Es gibt keinen schlechten Zeitpunkt für einen Streich!“

Da sie das Gefühl hat, das Leben habe ihr einen „Streich“ gespielt, hält diese verwaiste Apfelpflückerin es für nur gerecht, die Waage wieder ins Gleichgewicht zu bringen. Als Unruhestifterin findet sie die kleinen Missgeschicke anderer unterhaltsam, doch ihre Streiche fallen ihr oft auf die Füße.

SPEZIALISIERUNG

Im vollständigen Spiel enthalten: Spezialisierungen sind einzigartige Fähigkeiten, die die Grundregeln des Spiels erweitern.

EIGENSCHAFT

KAMPFBEREIT

- *Schläge abfedern*
- *Rauer Charme*
- *Hört nie zu*

NEUE STÄRKEN

- *Auf Gegner:innen stürzen*
- *Einfallsreich*
- *Sich festbeißen*

KAPITULATION VERBESSERUNG MEILENSTEIN

QUEST

„Du hast mir gar nichts zu sagen!“

Da die Apfelpflückerin auf sich allein gestellt war, seit sie denken kann, hat sie gelernt, mit Schicksalsschlägen umzugehen und über die Runden zu kommen, wenn es sein muss.

SPEZIALISIERUNG

Im vollständigen Spiel enthalten: Spezialisierungen sind einzigartige Fähigkeiten, die die Grundregeln des Spiels erweitern.

BESITZTÜMER

Ein SCHEFFEL ÄPFEL

- *Starker Wurf*
- *Geschickte Hände*
- *Begrenzte Reichweite*

NEUE STÄRKEN

- *Sehr nahrhaft*
- *Tief hängende Früchte*
- *Obstbäuerin*

KAPITULATION VERBESSERUNG MEILENSTEIN

QUEST

„Einfache Lösungen sind die besten.“

Klaut die Apfelpflückerin im Vorbeigehen Obst von den Bäumen? Trägt sie einen Sack mit halbverfaulten Äpfeln bei sich? Oder versteckt sie sie in ihrer Tasche? Tja, wer weiß. Sie scheint jedenfalls immer mehr als genug davon zu haben und nutzt sie auf die kreativsten Arten!

SPEZIALISIERUNG

Im vollständigen Spiel enthalten: Spezialisierungen sind einzigartige Fähigkeiten, die die Grundregeln des Spiels erweitern.

STORYPUNKS

© 2026 Son of Oak Game Studio LLC + Storypunks Publishing

LEGEND IN THE MIST



Grieps, DER Apfelpflücker

WIE MAN SPIELT

Handeln

Im Rampenlicht teilt dir die SL mit, ob du einen, zwei oder alle drei der Schritte ausführen musst:

1. HANDLUNG BESCHREIBEN

2. WÜRFELN

Ermittle deine KRAFT

- +1 für jede *Stärke*
- -1 für jede *Schwäche*
- +Stufe des höchsten hilfreichen *Zustands*
- -Stufe des höchsten hinderlichen *Zustands*

Wirf 2W6 und addiere deine Kraft.

- **10+:** Erfolg!
- **7–9:** Erfolg mit Konsequenzen
- **6-:** Konsequenzen

3. KRAFT NUTZEN

- *Zustand* vergeben oder entfernen: 1 Kraft/Stufe
- *Stärke* vergeben oder entfernen: 2 Kraft/Stärke
- Detail entdecken: 1 Kraft
- Zusätzliche Heldentat vollbringen: 1 Kraft

RUCKSACK

Markiere zu Spielbeginn eine Stärke. Finde oder erstelle während des Spiels weitere Stärken

- *Angelrute & Köder*
- *leere Säcke*
- *Schälmesser*
- *Krug mit Apfelwein*
- *Schleuder*
- *Hanfschnur*
- *Holzpfeife*

Konsequenzen

Wenn du einen negativen Zustand oder eine Schwäche erhältst oder einen positiven Zustand oder eine Stärke verlierst, kann die SL erlauben, zu reagieren, um den Schlag **abzumildern**.

Beschreibe deine Reaktion, würfle und gib deine Kraft aus, um die Konsequenzen abzumildern.

- **10+:** Kraft +1 ausgeben, beliebiger Effekt
- **7–9:** Kraft ausgeben, nur um abzuschwächen
- **6-:** Die Konsequenzen unabgemildert erleiden

Entwicklung

○○○ **VERBESSERN:** Markiere Verbesserung, wann immer eine Schwäche genutzt wird. Wenn ein Thema 3 Markierungen erreicht, setze sie zurück und wähle eine neue Stärke, indem du den Punkt links neben der Stärke markierst.

BEISPIELE

Mit Äpfeln bewerfen
ein Scheffel Äpfel + *Starker Wurf* + *Geschickte Hände*

KRAFT 3
Gib *benommen* oder *abgelenkt*

Zum Stolpern bringen
Frechdachs + *Schelm* + *ein Scheffel Äpfel* + *Geschickte Hände*

KRAFT 4
Gib *benommen*/*liegend*/*verheddert*

Treffer/Sturz überstehen
Kampfbereit + *Schläge abfedern*

KRAFT 2
verwundet oder *benommen* abmildern

Etwas stehlen
Frechdachs + *Wer's findet, darf's behalten* + *Geschickte Hände*

KRAFT 3
Schnelles Ergebnis oder Gegenstandsmarker

MENSCHEN

In RABENHEIM AUFGEWACHSEN

- *Kennt sich aus*
- *Will dazugehören*
- *Gehört nirgends hin*

NEUE STÄRKEN

- *Der Geist von Rabenheim*
- *Immer am Puls der Zeit*
- *Rossnatur*

KAPITULATION VERBESSERUNG MEILENSTEIN

QUEST

„Es ist am Arsch der Welt, aber es ist mein Zuhause.“

Seine Eltern haben den Apfelpflücker in jungen Jahren in Rabenheim ausgesetzt, und er war noch nie woanders. Da er im Laufe der Jahre an verschiedenen Tischen gegessen hat, hat er gelernt, dass Rabenheim zwar sein Zuhause ist, aber vielleicht nicht der Ort, an den er wirklich gehört.

SPEZIALISIERUNG

Im vollständigen Spiel enthalten: Spezialisierungen sind einzigartige Fähigkeiten, die die Grundregeln des Spiels erweitern.

PERSÖNLICHKEIT

FRECH-DACHS

- *Schelm*
- *Wer's findet, darf's behalten*
- *Hibbelig*

NEUE STÄRKEN

- *Schleichen*
- *Leichtfüßig*
- *Scharfer Geist*

KAPITULATION VERBESSERUNG MEILENSTEIN

QUEST

„Es gibt keinen schlechten Zeitpunkt für einen Streich!“

Da er das Gefühl hat, das Leben habe ihm einen „Streich“ gespielt, hält dieser verwaiste Apfelpflücker es für nur gerecht, die Waage wieder ins Gleichgewicht zu bringen. Als Unruhestifter findet er die kleinen Missgeschicke anderer unterhaltsam, doch seine Streiche fallen ihm oft auf die Füße.

SPEZIALISIERUNG

Im vollständigen Spiel enthalten: Spezialisierungen sind einzigartige Fähigkeiten, die die Grundregeln des Spiels erweitern.

EIGENSCHAFT

KAMPFBEREIT

- *Schläge abfedern*
- *Rauer Charme*
- *Hört nie zu*

NEUE STÄRKEN

- *Auf Gegner:innen stürzen*
- *Einfallsreich*
- *Sich festbeißen*

KAPITULATION VERBESSERUNG MEILENSTEIN

QUEST

„Du hast mir gar nichts zu sagen!“

Da der Apfelpflücker auf sich allein gestellt war, seit er denken kann, hat er gelernt, mit Schicksalsschlägen umzugehen und über die Runden zu kommen, wenn es sein muss.

SPEZIALISIERUNG

Im vollständigen Spiel enthalten: Spezialisierungen sind einzigartige Fähigkeiten, die die Grundregeln des Spiels erweitern.

BESITZTÜMER

Ein SCHEFFEL ÄPFEL

- *Starker Wurf*
- *Geschickte Hände*
- *Begrenzte Reichweite*

NEUE STÄRKEN

- *Sehr nahrhaft*
- *Tief hängende Früchte*
- *Obstbauer*

KAPITULATION VERBESSERUNG MEILENSTEIN

QUEST

„Einfache Lösungen sind die besten.“

Klaut der Apfelpflücker im Vorbeigehen Obst von den Bäumen? Trägt er einen Sack mit halbverfaulten Äpfeln bei sich? Oder versteckt er sie in seiner Tasche? Tja, wer weiß. Er scheint jedenfalls immer mehr als genug davon zu haben und nutzt sie auf die kreativsten Arten!

SPEZIALISIERUNG

Im vollständigen Spiel enthalten: Spezialisierungen sind einzigartige Fähigkeiten, die die Grundregeln des Spiels erweitern.

STORYPUNKS

© 2026 Son of Oak Game Studio LLC + Storypunks Publishing

LEGEND IN THE MIST



Grieps, die Apfelpflückerin

WIE MAN SPIELT

Handeln

Im Rampenlicht teilt dir die SL mit, ob du einen, zwei oder alle drei der Schritte ausführen musst:

1. HANDLUNG BESCHREIBEN

2. WÜRFELN

Ermittle deine KRAFT

- +1 für jede *Stärke*
- -1 für jede *Schwäche*
- +Stufe des höchsten hilfreichen *Zustands*
- -Stufe des höchsten hinderlichen *Zustands*

Wirf 2W6 und addiere deine Kraft.

- **10+:** Erfolg!
- **7–9:** Erfolg mit Konsequenzen
- **6-:** Konsequenzen

3. KRAFT NUTZEN

- *Zustand* vergeben oder entfernen: 1 Kraft/Stufe
- *Stärke* vergeben oder entfernen: 2 Kraft/Stärke
- Detail entdecken: 1 Kraft
- Zusätzliche Heldentat vollbringen: 1 Kraft

RUCKSACK

Markiere zu Spielbeginn eine Stärke. Finde oder erstelle während des Spiels weitere Stärken

- *Angelrute & Köder*
- *leere Säcke*
- *Schälmesser*
- *Krug mit Apfelwein*
- *Schleuder*
- *Hanfschnur*
- *Holzpfeife*

Konsequenzen

Wenn du einen negativen Zustand oder eine Schwäche erhältst oder einen positiven Zustand oder eine Stärke verlierst, kann die SL erlauben, zu reagieren, um den Schlag **abzumildern**.

Beschreibe deine Reaktion, würfle und gib deine Kraft aus, um die Konsequenzen abzumildern.

- **10+:** Kraft +1 ausgeben, beliebiger Effekt
- **7–9:** Kraft ausgeben, nur um abzuschwächen
- **6-:** Die Konsequenzen unabgemildert erleiden

Entwicklung

○○○ **VERBESSERN:** Markiere Verbesserung, wann immer eine Schwäche genutzt wird. Wenn ein Thema 3 Markierungen erreicht, setze sie zurück und wähle eine neue Stärke, indem du den Punkt links neben der Stärke markierst.

BEISPIELE

Mit Äpfeln bewerfen
ein Scheffel Äpfel + *Starker Wurf* + *Geschickte Hände*

KRAFT 3
Gib *benommen* oder *abgelenkt*

Zum Stolpern bringen
Frechdachs + *Schelm* + *ein Scheffel Äpfel* + *Geschickte Hände*

KRAFT 4
Gib *benommen*/*liegend*/*verheddert*

Treffer/Sturz überstehen
Kampfbereit + *Schläge abfedern*

KRAFT 2
verwundet oder *benommen* abmildern

Etwas stehlen
Frechdachs + *Wer's findet, darf's behalten* + *Geschickte Hände*

KRAFT 3
Schnelles Ergebnis oder Gegenstandsmarker

MENSCHEN

In RABENHEIM AUFGEWACHSEN

- *Kennt sich aus*
- *Will dazugehören*
- *Gehört nirgends hin*

NEUE STÄRKEN

- *Der Geist von Rabenheim*
- *Immer am Puls der Zeit*
- *Rossnatur*

KAPITULATION VERBESSERUNG MEILENSTEIN

QUEST

„Es ist am Arsch der Welt, aber es ist mein Zuhause.“

Ihre Eltern haben die Apfelpflückerin in jungen Jahren in Rabenheim ausgesetzt, und sie war noch nie woanders. Da sie im Laufe der Jahre an verschiedenen Tischen gegessen hat, hat sie gelernt, dass Rabenheim zwar ihr Zuhause ist, aber vielleicht nicht der Ort, an den sie wirklich gehört.

SPEZIALISIERUNG

Im vollständigen Spiel enthalten: Spezialisierungen sind einzigartige Fähigkeiten, die die Grundregeln des Spiels erweitern.

PERSÖNLICHKEIT

FRECH-DACHS

- *Schelm*
- *Wer's findet, darf's behalten*
- *Hibbelig*

NEUE STÄRKEN

- *Schleichen*
- *Leichtfüßig*
- *Scharfer Geist*

KAPITULATION VERBESSERUNG MEILENSTEIN

QUEST

„Es gibt keinen schlechten Zeitpunkt für einen Streich!“

Da sie das Gefühl hat, das Leben habe ihr einen „Streich“ gespielt, hält diese verwaiste Apfelpflückerin es für nur gerecht, die Waage wieder ins Gleichgewicht zu bringen. Als Unruhestifterin findet sie die kleinen Missgeschicke anderer unterhaltsam, doch ihre Streiche fallen ihr oft auf die Füße.

SPEZIALISIERUNG

Im vollständigen Spiel enthalten: Spezialisierungen sind einzigartige Fähigkeiten, die die Grundregeln des Spiels erweitern.

EIGENSCHAFT

KAMPFBEREIT

- *Schläge abfedern*
- *Rauer Charme*
- *Hört nie zu*

NEUE STÄRKEN

- *Auf Gegner:innen stürzen*
- *Einfallsreich*
- *Sich festbeißen*

KAPITULATION VERBESSERUNG MEILENSTEIN

QUEST

„Du hast mir gar nichts zu sagen!“

Da die Apfelpflückerin auf sich allein gestellt war, seit sie denken kann, hat sie gelernt, mit Schicksalsschlägen umzugehen und über die Runden zu kommen, wenn es sein muss.

SPEZIALISIERUNG

Im vollständigen Spiel enthalten: Spezialisierungen sind einzigartige Fähigkeiten, die die Grundregeln des Spiels erweitern.

BESITZTÜMER

Ein SCHEFFEL ÄPFEL

- *Starker Wurf*
- *Geschickte Hände*
- *Begrenzte Reichweite*

NEUE STÄRKEN

- *Sehr nahrhaft*
- *Tief hängende Früchte*
- *Obstbäuerin*

KAPITULATION VERBESSERUNG MEILENSTEIN

QUEST

„Einfache Lösungen sind die besten.“

Klaut die Apfelpflückerin im Vorbeigehen Obst von den Bäumen? Trägt sie einen Sack mit halbverfaulten Äpfeln bei sich? Oder versteckt sie sie in ihrer Tasche? Tja, wer weiß. Sie scheint jedenfalls immer mehr als genug davon zu haben und nutzt sie auf die kreativsten Arten!

SPEZIALISIERUNG

Im vollständigen Spiel enthalten: Spezialisierungen sind einzigartige Fähigkeiten, die die Grundregeln des Spiels erweitern.

STORYPUNKS

© 2026 Son of Oak Game Studio LLC + Storypunks Publishing