

MACHT

(Ohne Vertrautheit)

Ziel verliert 1⚡
Oder 3⚡ falls in⚡

RUHIGSTELLEN

(Leiden)

Ziel verliert 3⚡
Du kannst 1 Ressource für +1👉-Schritt
ausgeben, bis zu 2*

BEFEHLE FOLGEN

(Verdacht)

Ziel verliert 3⚡,
ein anderer Charakter bekommt 3🛡

AUSSCHLAGEN

(Leiden)

Ziel verliert 9⚡,
du bekommst 3⚡

ÜBERLEGENHEIT

(Leiden)

Ziel verliert 9⚡,
Ist es danach unter 20⚡ gesamt,
erhältst du +1 Ressource deiner Wahl

DEIN WILLE GESCHEHE

(Leiden)

Ziel verliert 9⚡;
Du kannst 1 Eisen & 1 Bund ausgeben um diese
Aktion sofort zu wiederholen.
Veränderungen der👉 wirken sich auch
auf Wiederholungen aus.

MACHT

(Ohne Vertrautheit)

Ziel verliert 1⚡
Oder 3⚡ falls in⚡

WEHTUN

(Leiden)

Ziel verliert 3⚡,
Du verlierst 1⚡

BEDROHEN

(Vergessen)

Ziel verliert 1⚡.
Ziel reduziert Stärke seiner
nächsten Aktion um 1👉-Schritt,
oder um 3👉-Schritte falls in👉

SCHLAGEN

(Leiden)

Ziel verliert 6⚡,
Dann Glück: Falls Für,
verliert das Ziel 3⚡

VERSTÜMMELN

(Leiden)

Ziel verliert 9⚡.
Ist das Ziel danach unter $\frac{1}{2}$ Gesamt⚡,
reduziert sich die Stärke ihrer nächsten
Aktion auf 1.

TRIUMPH

(Leiden)

Ziel verliert 9⚡;
Beendest du damit den Zusammenstoß,
wähle: Du bekommst 5♦ oder 10⚡.
Diese Aktion darf keine der ersten
4 Charakter-Aktionen sein.

MACHT

(Ohne Vertrautheit)

Ziel verliert 1⚡
Oder 3⚡ falls in♦

LÄCHELN

(Verdacht)

Ziel verliert 2⚡
Oder 3⚡ falls in♦

AUSHALTEN

(Verdacht)

Ziel verliert 2⚡,
du bekommst 6♣

UNSER ANTEIL

(Leiden)

Ziel verliert 3⚡
und $\frac{1}{2}$ ⚡, die ihre nächste
Aktion an⚡-Schaden verursacht

STACHELHAUT

(Verdacht)

Ziel verliert 6⚡,
du bekommst 12♣.
Immer, wenn du♣ verlierst,
verliert das Ziel 2⚡ für
jeden Punkt♣ den du verlierst.

DEN STURM BESTEHEN

(Chaos)

Ziel verliert 9⚡,
du bekommst 12♣;
Für die nächsten 2 Aktionen des Ziels
würfle Glück wenn es eine Aktion nutzt:
Falls Für, senke zu erleidenden
⚡-Schaden auf 0.

VISION

(Ohne Vertrautheit)

Ziel verliert 2⚡

HEILIGKEIT

(Apathie)

Ziel verliert 2⚡,
ein anderer Charakter verursacht mit
ihrer nächsten Aktion +2⚡-Schaden

WAHRHEIT BIETEN

(Apathie)

Ziel verliert 2⚡,
ein anderer Charakter, welcher dich
als Rivale sieht, erhält 3⚡

SCHILD DES BUNDES

(Vergessen)

Ziel verliert 3⚡,
alle Charaktere erhalten  gleich
der Stärke dieser Aktion.

ZYKLUS DES WANDELS

(Apathie)

Ziel verliert 6⚡;
ein anderer Charakter darf Aktionen
ungeachtet von Beschränkungen für Rest des
Zusammenstoßes verwenden. Der Charakter
kann nicht noch einmal durch diese Aktion
gewählt werden.

RITUELLER BUND

(Apathie)

Ziel verliert 9⚡,
+1 -Schritt für jede gleiche Beziehung
zu anderen Charakteren (Freund zu Freund,
Rivale zu Rivale)

VISION

(Ohne Vertrautheit)

Ziel verliert 2⚡

IRREAL

(Vergessen)

Ziel verliert 2⚡,
du kannst 1  ausgeben für
+2 -Schritte, max 1*.

BLUTIGE WUT

(Vergessen)

Ziel verliert 2⚡,
ein anderer Charakter der bereits 
verloren hat, bekommt +1 -Schritt für
alle Aktionen bis Ende des Zusammenstoßes.

ROT SEHEN

(Armut)

Ziel verliert 3⚡,
du kannst 1  ausgeben für
+1 -Schritt.
Werden dadurch 5+  ausgegeben,
gehe automatisch zum nächsten Moirai.

MARIONETTE

(Vergessen)

Ziel verliert 3⚡,
du kannst sofort die Aktion eines anderen
Charakters nutzen; Diese Aktion kann nur
1* pro Zusammenstoß verwendet werden.
Die zusätzliche Aktion geschieht außerhalb
der normalen Reihenfolge.

RUF DES PAKTS

(Leiden)

Ziel verliert 6⚡, dann wähle:
- Ziel verliert 35⚡, du verlierst 21⚡
- Du verlierst 21⚡, alle Charaktere kriegen 15 
- Du kriegst 15⚡, das Ziel 35 

VISION

(Ohne Vertrautheit)

Ziel verliert 2⚡

ÜBERZEUGUNG

(Chaos)

Ziel verliert 2⚡,
du bekommst 2🛡️

BRANDWORTE

(Chaos)

Ziel verliert 2⚡
Oder 3⚡ falls in🌿;
+2⚡-Schaden pro
Freund, den du hast.

WÜTENDES MANIFEST

(Chaos)

Ziel verliert 6⚡,
falls in🌿, erhöhe⚡-Schaden
um 2 pro Bund-Ressource,
den die Gruppe hat.

HASS DER BESTOHLENEN

(Chaos)

Ziel verliert 9⚡
Oder 15⚡ falls in🌿;
+2👤-Schritte für jede verbrauchte
Ressource, die du hast.

VOX POPULI

(Apathie)

Ziel verliert 9⚡,
+1👤-Schritt pro Charakter,
welche dich als Freund sehen.

CHARME

(Ohne Vertrautheit)

Ziel verliert 1⚡
Oder 3⚡ falls in🌿

SCHATZ

(Armut)

Ziel verliert 1⚡,
oder 3⚡ falls du mindestens
5 [Silber]/[Cathra]
(beliebige Kombination) hast

WILDE VERSPRECHEN

(Armut)

Ziel verliert 3⚡,
dann würfle Glück:
Falls Für, wähle:
- Du bekommst 1👤
- Du bekommst 2⚡

VERGOLDETE WINDE

(Armut)

Ziel verliert 6⚡,
ein anderer Charakter erhält für
seine nächste Aktion +1👤-Schritte
für jede Ressource, die du auf Moderat
oder höher hast.

PSYCHE HANDELN

(Verdacht)

- Ziel verliert 6⚡,
Wähle:
- Du bekommst 9🛡️
- Du bekommst 1 Ressource

ABSURDER REICHTUM

(Leiden)

Ziel verliert 101⚡
reduziere die Stärke um 1👉-Schritt
für jede Ressource, die du nicht
mindestens auf *Reichlich* hast.

CHARME

(Ohne Vertrautheit)

Ziel verliert 1⚡
Oder 3⚡ falls in🌿

TRÄNEN

(Apathie)

Ziel verliert 1⚡
Oder 4⚡ falls in🌿

AURA DER RUHE

(Apathie)

Ziel verliert 3⚡,
Alle Charaktere bekommen
gleich👉 dieser Aktion. 🛡️

KÜHLER ZORN

(Vergessen)

Ziel verliert 3⚡;
Bis zu deiner nächsten Aktion gilt, dass
jedes Mal, wenn du Fokus verlierst,
deine nächste Aktion +1👉-Schritt erhält.

GENUSS-VERHANDLUNGEN

(Leiden)

Ziel verliert 6⚡,
Oder 15⚡ falls in🌿;
Geht das Ziel durch
diese Aktion auf 0⚡, erhältst du 2✦.

HERZENSLÜSTERN

(Apathie)

Ziel verliert 1⚡,
danach würfle Glück:
Falls für, kannst du in diesem Zusammenstoß
keinen⚡ mehr verlieren, oder Ziel sein;
Dies darf keine der ersten
4 Charakter-Aktionen sein.

CHARME

(Ohne Vertrautheit)

Ziel verliert 1⚡
Oder 3⚡ falls in🌿

BRIEFE

(Verdacht)

Ziel verliert 1⚡
& senkt seiner nächsten Aktion
um 1👉-Schritt (oder um 2👉-Schritte falls
in imperialer Region)

NEUE VERORDNUNG

(Verdacht)

Ziel verliert 5 , dann 3  ;
Die  zu erhöhen wird hier
auch auf die  angewandt.

AUTOKRATENSIEGEL

(Verdacht)

Ziel verliert 6 
& 1  nach jeder Charakter-Aktion.
Der sekundäre Effekt ist additiv.

PRÄZISION

(Verdacht)

Ziel verliert 9  ;
hat das Ziel nach Abzügen wenigstens 1 
verloren, entscheidest du die nächste Aktion
des Ziels.

NACH TITAN AUFTRAG

(Vergessen)

 des Gegners geht auf 0.
Du verlierst 3  für je 10 , die das
Ziel noch hatte.

Kann nicht in Region:Imperium
genutzt werden.

EPILEKTOI

(Leiden)

Ziel verliert 15 , danach wähle:
- Ein anderer Charakter erhält zuletzt durch
eine gegnerische Aktion verlorenen  zurück
- Du bekommst 5 

FREUDEBRINGER

(Leiden | Verdacht)

Ziel verliert 15 ,
+2  für jede Aktion vor dieser,
gezählt seit dem Auftakt

KULTIST DER SCHLACHT

(Apathie | Leiden)

Ziel verliert 15 .
Wiederhole diese Aktion 1* für
jeden deiner Links die weder
Freund noch *Rivale* sind.

SIEGELTRÄGER

(Leiden | Vergessen)

Ziel verliert 15 .
Erhöhe den -Verlust für jeden
Punkt  der auf einer
deiner -Leisten fehlt um 1.
Danach verlierst du 5 
auf dieser Leiste.

DISCIPLINARI

(Chaos | Leiden)

Ziel verliert 15 ,
senke die  der nächsten
Aktion, die dich anzielt auf 0.

WAFFENSCHMUGGLER

(Armut | Leiden)

Wähle:
- Ziel verliert 15 , +5  für jeden Aspekt
in der Gruppe, der [Eisen] nutzen kann.
- Du bekommst 6  für jeden Aspekt in
der Gruppe, der [Eisen] nutzen kann

GENUSSFORMER

(Apathie | Leiden)

Ziel verliert 9⚡
Oder 21⚡ falls in👉

IMPERIALER OFFIZIER

(Leiden | Verdacht)

Ziel verliert 15⚡
du bekommst 15🛡️.

BLUTHUND

(Leiden | Verdacht)

Ziel verliert 15⚡,
dann Glück: Falls Für, darfst du
augenblicklich eine zusätzliche
Aktion ausführen.

MYTHENKLINGE

(Apathie | Leiden)

Ziel verliert 9⚡
Oder 21⚡ falls in👉

IRREALIST

(Leiden | Vergessen)

Das Ziel verliert 15⚡, hat es keine
Vertrautheit: Chaos, würfle Glück:
Falls Wider, verliert es
½⚡ (aufg.) zusätzlich.

FEUERRUFER

(Chaos | Leiden)

Ziel verliert 15⚡,
sollte diese Aktion den Gegner besiegen,
erhältst du 1👑 für jeden
Rivalen unter deinen Links.

HERZPFLEGER

(Armut | Leiden)

Ziel verliert 15⚡,
wenn du ⚡ verlierst,
erhältst du bis zu deiner
nächsten Aktion sofort ½ des
Verlusts (aufg.) zurück.

GIFTZUNGE

(Apathie | Leiden)

Ziel verliert 15⚡.
Bis zu deiner nächsten Aktion verliert
das Ziel nach jeder Aktion 3⚡;
👉-Veränderungen gehen immer auf
den Sekundäreffekt.

GILDENMEISTER

(Leiden | Verdacht)

Ziel verliert 9⚡;
du erhältst +1👉-Schritt je
1 Ressource, die du hier aus gibst.
Kein Limit.

NARBENSTREITER

(Apathie | Verdacht)

Ziel verliert 15⚡,
jeder Charakter erhält 5⚡ & 5🛡️

RANKENGEIST

(Verdacht | Vergessen)

Ziel verliert 15⚡,
du darfst Vertrautheit:Vergessen des Ziels
für deine weiteren Aktionen ignorieren.

KIND DES CHAOS

(Chaos | Verdacht)

Ziel verliert 15⚡,
du darfst Vertrautheit:Chaos des Ziels
für deine weiteren Aktionen ignorieren.

SCHMERZHÄNDLER

(Armut | Verdacht)

Ziel verliert 15⚡,
du kannst 1♦ oder 3⚡ ausgeben für +5♣

FINSTERKLINGE

(Apathie | Verdacht)

Ziel verliert 9⚡,
danach würfle 3* Glück:
Falls Für 3* kommt, senk ⚡
des Ziels auf 0 und verliere 3♦

STAATSHENKER

(Verdacht)

Ziel verliert 15⚡,
+1♣-Schritt für jeden erreichten Moirai.
Dies zählt auch den Zweit-Aspekt.

BLUTIGER GLÄUBIGER

(Apathie | Vergessen)

Ziel verliert 15⚡,
du darfst Vertrautheit:Leiden des Ziels
für deine weiteren Aktionen ignorieren.

IDEOLOGE

(Apathie | Chaos)

Ziel verliert 9⚡,
+1♣-Schritt pro Charakter in der Gruppe
mit mindestens einem *Rivalen* oder *Freund*.

VORHERBESTIMMTE

(Apathie | Armut)

Ziel verliert 9⚡;
hat es keine Vertrautheit:Vergessen,
erhältst seine nächste Aktion -2♣-Schritte.

TEMPEL-VESTA

(Apathie)

Ziel verliert 15⚡,
+1♣-Schritt pro Moirai, den
du noch nicht erlitten hast.

KULTPRIESTER

(Apathie | Verdacht)

Ziel verliert 15⚡,
du darfst Vertrautheit:Verdacht des Ziels
für deine weiteren Aktionen ignorieren.

STURMPSYCHE

(Chaos | Vergessen)

Ziel verliert 4w6 ⚡,
du bekommst 1 ⚡ & 2 🛡️
für je 4 ⚡ die das Ziel verliert.

STERNRUFER

(Apathie | Vergessen)

Ziel verliert 15 ⚡,
ignoreiere Vertrautheit & 🛡️ des Ziels;
die 🗡️ dieser Aktion ist unveränderbar.

SILBERZUNGE

(Armut | Chaos)

Wähle:
- Ziel verliert 15 ⚡, erhöhe die 🗡️
um Menge an ✨, die auf einer
deiner ✨-Leisten fehlt.
- Ziel verliert 6 ⚡ & du bekommst 2 ✨

REICHSHEROLD

(Chaos | Verdacht)

Ziel verliert 9 ⚡,
+w6 🗡️-Schritte in Region:Imperial

MERCANTOR

(Armut | Verdacht)

Ziel verliert 15 ⚡,
du darfst Vertrautheit:Armut des Ziels
für deine weiteren Aktionen ignorieren.

BLUTHÄNDLER

(Armut | Vergessen)

Ziel verliert 15 ⚡;
Du bekommst +2 🗡️-Schritte
für jedes [Blut], das du hier opferst.

REICHSWEISER

(Verdacht | Vergessen)

Ziel verliert 15 ⚡,
du darfst Vertrautheit:Apathie des Ziels
für deine weiteren Aktionen ignorieren.

FLEISCHZUNGE

(Apathie | Chaos)

Ziel verliert 6 ⚡,
reduziere ⚡-Verlust durch das Ziel
für dich auf 0 bis zu deiner nächsten
Aktion.

FLEISCHGENIESSER

(Apathie | Armut)

Ziel verliert 15 ⚡,
du erhältst 🛡️ gleich Aktions-🗡️

PRAEFERATI

(Apathie | Verdacht)

Ziel verliert 9 ⚡, dann wähle:
- Du bekommst 🛡️ gleich Aktions-🗡️
- Du bekommst 3 ⚡, oder 6 ⚡
wenn in imperialer Region

LEICHENFEUER

(Verdacht | Vergessen)

Ziel verliert 9⚡,
du darfst 1👉 um w6 Schritte erhöhen,
verlierst aber gewürfelte Zahl als ⚡

ANNEHMEN

(Ohne Vertrautheit)

Du verlierst 6⚡
und bekommst 1 Schuppe.

RUNE DER FREUDE

(Ohne Vertrautheit)

III

Du verlierst 12⚡ und
bekommst 3 Schuppen.

ECHO DER MACHT

(Ohne Vertrautheit)

- Wähle:
- Du bekommst 6🛡️
 - Ziel verliert 6⚡
 - Ein anderer Charakter bekommt 4⚡

ZEITKANTE

(Verdacht)

III

- Wähle:
- Ziel verliert 6w6⚡
 - Glück: Falls Für, bekommt der nächste agierende Charakter +1w3👉-Schritte.

STERNFALL

(Leiden | Vergessen)

Ziel verliert 15⚡ & du erhältst 1⚡.
+1👉-Schritt je 2 Entwicklungen,
die dieser Charakter hat.

HAUTEN

(Ohne Vertrautheit)

I

Du bekommst 3🛡️ für jede Schuppe
die du hast und danach 6⚡.
Du kannst diese Aktion wiederholen,
indem du 1 Schuppe ausgibst.

SÜNDE

(Leiden | Vergessen)

V

Löse sofort alle Aktionen, die dem Ziel
zur Verfügung stehen, gegen das Ziel aus.
Du bekommst 1 Schuppe je 10⚡,
die das Ziel verliert. (Du triffst alle nötigen
Entscheidungen & würflest evtl. Glück.
Es zählt die Vertrautheit dieser Aktion.)

NOCHMAL!

(Armut)

I

Ziel verliert 6⚡.
Du darfst 1 Splitter ausgeben für Glück:
Falls für, wiederhole diese Aktion sofort.

VIER HERZSCHLÄGE

(Chaos)

V

Ziel verliert 9⚡, danach würfle Glück:
Falls Für, wiederhole diese Aktion. Dies
kann nicht öfter als 4* passieren.

LICHT VERSCHLINGEN

(Leiden)

Mythen

Ziel verliert 6⚡
Würfel Glück, wenn das Ziel einen einzelnen Charakter anzielt: Falls Wider, sinkt
👉 seiner Aktion auf 0.

DER MENSCHENSTURM

(Apathie)

Mythen

Ziel verliert 15⚡;
Du bekommst +15👉 für jede
Kette, die du hier opferst.

I

DER SCHLEIERSCHLUND

(Leiden)

Mythen

Ziel verliert 6⚡, du erhältst
soviel ⚡ wie 👉 dieser Aktion.

III

PREISET DIE DREI

(Verdacht)

Mythen

Wähle: Jeder Charakter...
- bekommt 15⚡
- bekommt 6⚡
- bekommt +2 👉 Schritte für ihre nächste Aktion

V

GEFLÜSTER

(Vergessen)

AKTIV AB: Immer

Ziel verliert 1⚡,
ein nicht-Verlorener Charakter bekommt 1⚡

VERGESSENE NAMEN

(Vergessen)

AKTIV AB: Maniess, Imperiale Grenze

Ziel verliert 2⚡,
ein nicht-Verlorener Charakter bekommt 2⚡

VERDRÄNGEND

(Vergessen)

AKTIV AB: Das lange blaue Meer

Ziel verliert 3⚡,
ein nicht-Verlorener Charakter bekommt 3⚡

KLAGE DER VERLORENEN

(Vergessen)

AKTIV AB: Brennende Höllen/Leere Irrealität

Ziel verliert 9⚡, dann wähle:
- Für einen nicht-Verlorenen +1 Ressource
- Ein nicht-Verlorener bekommt 3⚡

RÜCKSTOSS

(Leiden)

AKTIV AB: Immer

Ziel verliert 1⚡,
ein nicht-Verlorener erhält 🛡 gleich 👉

EROSION DES SELBST

(Vergessen)

AKTIV AB: Maniess, Imperiale Grenze

Ziel verliert 2⚡,
ein nicht-Verlorener erhält 🛡 gleich 👉

WILLE ZUR MACHT

(Apathie)

AKTIV AB: Das lange blaue Meer

Ziel verliert 3⚡,
ein nicht-Verlorener erhält  gleich 

HERZSCHLEIER

(Leiden)

AKTIV AB: Brennende Höllen/Leere Irrealität

Ziel verliert 6⚡,
ein nicht-Verlorener erhält  gleich 

KLAGELIED

(Verdacht)

AKTIV AB: Immer

Ziel verliert 1⚡,
ein nicht-Verlorener erhält 1✦

GEBROCHEN

(Leiden)

AKTIV AB: Maniess, Imperiale Grenze

Ziel verliert 2⚡,
ein nicht-Verlorener erhält 1✦

ELEGIE DER FORTSETZUNG

(Verdacht)

AKTIV AB: Das lange blaue Meer

Ziel verliert 3⚡,
ein nicht-Verlorener erhält 2✦

SCHMELZTIEGEL DER QUALEN

(Apathie)

AKTIV AB: Brennende Höllen/Leere Irrealität

Ziel verliert 6⚡,
ein nicht-Verlorener erhält 2✦

IMPERIALE AUTORITÄT

(Apathie | Chaos)

AKTIV AB: Immer

Ziel verliert 3⚡,
alle Charaktere erhalten 6⚡

EDIKT DES HUNGERS

(Armut | Leiden)

AKTIV AB: Maniess, Imperiale Grenze

Ziel verliert 6⚡,
alle Charaktere erhalten 6⚡

DEKRET DER LEERE

(Apathie)

AKTIV AB: Das lange blaue Meer

Ziel verliert 9⚡,
alle Charaktere erhalten 6⚡

STILLES MANDAT

(Leiden)

AKTIV AB: Brennende Höllen/Leere Irrealität

Ziel verliert 21⚡,
+1 -Schritt für jeden Charakter
dessen ✦ auf 1 ist.

ÜBERRASCHUNG

(Chaos | Leiden)

AUFTAKT 

Jeder Charakter verliert 1 
es sei denn, 1 Ressource wird geopfert.

FEURIGE REDE

(Armut | Verdacht)

AUFTAKT 

Glück: Falls Wider, wähle:
Ein Charakter deiner Wahl
verliert 3  oder 1 

MESSERS SCHNEIDE

(Armut | Leiden)



$\frac{1}{2}$
w₆

Ein zufälliger Charakter verliert 2 

AXTSCHLEIFER

(Chaos | Leiden)



$\frac{3}{4}$
w₆

Jeder Charakter verliert 1 

BEINFEGER

(Apathie | Leiden)



$\frac{5}{6}$
w₆

Der zuletzt handelnde Charakter verliert 1 

HARTE ERWIDERUNG

(Verdacht | Vergessen)



$\frac{1}{2}$
w₆

Ein zufälliger Charakter verliert 2 

UNFAIRES GLEICHNIS

(Armut | Leiden)



$\frac{3}{4}$
w₆

Glück: Falls Wider, verliert der zuletzt
handelnde Charakter 2 , sonst 1 

AD HOMINEM-ARGUMENT

(Apathie | Verdacht)



$\frac{5}{6}$
w₆

Jeder Charakter verliert 1 

TIEFE SCHNITTE

(Armut | Verdacht)

AUFTAKT 

Jeder Charakter ohne Rivale verliert 3 
alle anderen verlieren 2 .

EINSCHÜCHTERUNG

(Apathie | Leiden)

AUFTAKT 

Ein zufälliger Charakter verliert 3 
es sei denn, sie haben Aspekt:
Unterwerfung oder Ordnung.

SCHARLACHSCHMERZ

(Apathie | Armut)



1/2
w6

Glück: Falls Wider, verliert ein zufälliger Charakter 1⚡, sonst 3⚡.

HINTERHALT

(Chaos | Leiden)



5/6
w6

Glück: Falls Für, verliert jeder Charakter 2⚡, sonst 3⚡

MAJESTÄTSRECHT

(Apathie | Verdacht)



3/4
w6

Jeder Charakter verliert 2⚡.
Ignoriere , falls aktuelle Region: Barbaroi-Länder

SCHWERER BISS

(Chaos | Vergessen)

AUFTAKT 

Ein zufälliger Charakter verliert 6⚡, reduziere den Verlust auf 3⚡ falls ein Charakter 2 Ressourcen opfert.

SPRUNGANGRIFF!

(Apathie | Verdacht)



1/2
w6

Ein zufälliger Charakter verliert 6⚡, ihre nächste Aktion erhält -1 -Schritt.

PLOTZLICHER ANGRIFF

(Apathie | Verdacht)



3/4
w6

Der zuletzt handelnde Charakter verliert 2⚡

PROKLAMATION

(Leiden | Verdacht)



1/2
w6

Ein zufälliger Charakter verliert 3⚡

REGELN DES LANDES

(Armut | Vergessen)



5/6
w6

Der zuletzt handelnde Charakter verliert 2⚡

LAUT DEKRET

(Chaos | Leiden)

AUFTAKT 

Jeder Charakter verliert 3⚡, der Gegner erhält 6 

VERWÜSTET

(Apathie | Chaos)



3/4
w6

Jeder Charakter verliert 3⚡, ignoriere bis zu 3  bei jedem Charakter.

PLOTZLICHER SCHLAG

(Leiden | Vergessen)



5/6
w6

Der zuletzt handelnde Charakter verliert 6⚡

ENDE DER WEISHEIT

(Apathie | Chaos)



1/2
w6

Der zuletzt handelnde Charakter verliert 6⚡

LINIE IM SAND!

(Chaos | Vergessen)



3/4
w6

Ein zufälliger Charakter verliert 3⚡

VERLOREN

(Apathie | Verdacht)



5/6
w6

Jeder Charakter verliert 3⚡

ZWEIFGETEILT!

(Chaos | Vergessen)

AUFTAKT

Jeder Charakter verliert 6⚡;
erleidet ein Charakter dadurch mindestens
2⚡-Verlust, kann er in diesem
keine bekommen oder erzeugen.

ULTIMATUM

(Chaos | Vergessen)

AUFTAKT

Glück: Falls Wider, verliert ein zufälliger
Charakter 9⚡, sonst verliert dieser
6⚡ stattdessen.

ES FRISST ALLE

(Leiden | Vergessen)

AUFTAKT

Glück: Falls Für, verliert jeder
Charakter 9⚡, sonst 15⚡.

RIESIGER SCHLAG

(Chaos | Leiden)



1/2
w6

Ein zufälliger Charakter verliert 9⚡,
dann Glück: Falls Wider, verliert ein
zufälliger Charakter 6⚡, dann Glück:
Falls Wider, verliert ein zufälliger Charakter 3⚡

ASCHEWÜTE

(Leiden | Vergessen)



3/4
w6

Der zuletzt handelnde Charakter
verliert 6⚡, falls Region: Rote Aschewüste
verliert dieser stattdessen 9⚡

LEBENSGEFAHR

(Apathie | Chaos)



5/6
w6

Jeder Charakter verliert 6⚡

IMPERIALES MANDAT

(Chaos | Verdacht)



1|2
w6

Ein zufälliger Charakter verliert 9⚡,
Charaktere mit Aspekt:
Gewalt oder Überleben verlieren
stattdessen 6⚡

EDIKT-KONSEQUENZEN

(Leiden | Vergessen)



3|4
w6

Der zuletzt handelnde Charakter
verliert 6⚡, jeder andere
Charakter verliert 3⚡

NACH OPFER VERLANGEN

(Armut | Chaos)



5|6
w6

Jeder Charakter verliert 6⚡

URALTE FLUT

(Ohne Vertrautheit)

1|2
w6

Jeder Charakter verliert 9⚡

REGEN AUS NUMMA

(Ohne Vertrautheit)

3|4
w6

Glück: Falls Für, verliert der zuletzt
handelnde Charakter 15⚡, sonst 3⚡

TAUSEND MÜNDER

(Ohne Vertrautheit)

5|6
w6

Ein zufälliger Charakter verliert 15⚡

ZERSTORUNGSSCHLAG

(Apathie | Verdacht)

AUFTAKT

Ein zufälliger Charakter verliert 15⚡

SCHMERZHAFT BELEIDIGEND

(Verdacht | Vergessen)

AUFTAKT

Jeder Charakter verliert 9⚡,
Charaktere mit Aspekt: Blut oder
Emotion verlieren 6⚡ stattdessen

FLAMMEN VORAN

(Apathie | Vergessen)

AUFTAKT

Würfel Glück für jeden Charakter:
Falls Für, sind sie in Sicherheit,
sonst verlieren sie 21⚡

WIE EIN BLITZ

(Armut | Verdacht)



1|2
w6

Ein zufälliger Charakter verliert 15⚡,
der Gegner bekommt 6

GEBROCHEN

(Apathie | Armut)



3|4
w6

Jeder Charakter verliert 6⚡,
ignoreiere bis zu 6🛡️

DUNKLE ERKENNTNIS

(Apathie | Vergessen)



1|2
w6

Der zuletzt handelnde Charakter verliert
15⚡, falls dieser 10♦ oder weniger hat,
sonst verliert dieser 6⚡

LEITZE GRENZE

(Chaos | Leiden)



5|6
w6

Jeder Charakter verliert 9⚡

FLEISCH UND SEIN ZUGLEICH

(Leiden | Vergessen)

3|4
w6

Glück: Falls Für, verliert der zuletzt
handelnde Charakter 21⚡, sonst 6♦

VERWÜSTUNG

(Ohne Vertrautheit)

AUFTAKT

Ein zufälliger Charakter verliert 21⚡,
oder 9⚡ falls die Gruppe akzeptiert,
dass der Gegner 50🛡️ bekommt.

GEHETZT

(Chaos | Vergessen)



5|6
w6

Der zuletzt handelnde Charakter verliert 15⚡

UNVERFRORENE LÜGE

(Armut | Verdacht)



3|4
w6

Ein zufälliger Charakter verliert 9⚡,
oder 6⚡ falls er wenigstens einen Freund hat.

EXISTENZ ZERBRICHT

(Chaos | Leiden)

1|2
w6

Jeder Charakter verliert 15⚡

FALSCHER WÖRTER

(Armut | Verdacht)

5|6
w6

Ein zufälliger Charakter verliert 21⚡

VERZWEIFELTE BITTE

(Apathie | Armut)

AUFTAKT

Jeder Charakter verliert 15⚡,
die dieses Auftakts kann durch Vertrautheit
nicht unter 9 gesenkt werden.

LETZTER AKKORD

(Leiden | Vergessen)

AUFTAKT

Glück: Falls Für, verliert jeder Charakter 35 ⚡, sonst beginnt eine 4-Charakter-Aktions-Uhr. Nach der 4ten Charakter-Aktion verliert die Gruppe den Zusammenstoß, wenn sie bis dahin nicht gewonnen haben. Behandle als wäre ihr ⚡ auf 0.

WÜTENDE FAUST

(Apathie | Vergessen)



1|2
w6

Der zuletzt handelnde Charakter verliert 21 ⚡, seine nächste Aktion erhält -5 🐾-Schritte.

APOSTASIE

(Armut | Vergessen)



3|4
w6

Glück: Falls Für, verliert jeder Charakter 15 ⚡, sonst verliert jeder Charakter 21 ⚡

GLORREICHE LÜGEN

(Ohne Vertrautheit)



5|6
w6

Der zuletzt handelnde Charakter verliert 21 ⚡

VERBOTENE WÖRTE

(Verdacht | Vergessen)



1|2
w6

Ein zufälliger Charakter verliert 21 ⚡; hat der Charakter einen seltenen Aspekt, verliert dieser 3 ⚡ stattdessen.

ZEIT DES LEIDENS

(Leiden | Vergessen)



3|4
w6

Jeder Charakter verliert 21 ⚡, reduziere den Verlust auf 0 falls insgesamt 4 Ressourcen geopfert werden.

VERURTEILUNG

(Armut | Verdacht)



5|6
w6

Der zuletzt handelnde Charakter verliert 21 ⚡

RUF DER AUFLÖSUNG

(Leiden | Vergessen)

1|2
w6

Jeder Charakter verliert 21 ⚡

IRREALE HÄSCHER

(Apathie | Chaos)

3|4
w6

Glück: Falls Für, verliert der zuletzt handelnde Charakter 35 ⚡, sonst 9 ✨

FLAMMENPEITSCHER

(Chaos | Leiden)

5|6
w6

Ein zufälliger Charakter verliert 35 ⚡

GEHORCHE

(*Verdacht | Vergessen*)

AUFTAKT

Jeder Charakter verliert 35 ⚡.
Ignoriere alle  bis jeder
Charakter einmal gehandelt hat.

AUF DIE KNIE

(*Apathie | Vergessen*)

1|2
w6

Jeder Charakter verliert 35 ⚡.
Ein zufälliger Charakter verliert
eine Entwicklung seiner Wahl.

MEIN WILLE GESCHEHE

(*Chaos | Leiden*)

3|4
w6

Der zuletzt handelnde
Charakter verliert 53 ⚡.
Dieser Charakter verliert
auch eine Entwicklung
seiner Wahl.

BLUTIGE PEITSCH

(*Armut | Verdacht*)

5|6
w6

Ein zufälliger Charakter verliert 53 ⚡.
Dieser Charakter verliert auch
eine Entwicklung seiner Wahl.