



VERTRAUTHEIT
APATHIE

TALENT
WINDEN

BEDINGUNG

ENTWICKLUNGEN

SCHUPPEN



1	NUTZT 1	
2	NUTZT 2	
3	NUTZT 3	
4	5	NUTZT 5
6	7	8 NUTZT 8
9	10	NUTZT 10

8 Zusammenstöße	AKTION Häuten	<input type="checkbox"/> I <input type="checkbox"/>	PASSIV Neue Haut
15 Probleme	PASSIV Schlangenfüstern	<input type="checkbox"/> II <input type="checkbox"/>	PASSIV Geschuppt
8er Schuppen aktiviert	AKTION Rune der Freude	<input type="checkbox"/> III <input type="checkbox"/>	PASSIV Uralter Traum
Andere sehen dich als Freund	PASSIV Abdruck	<input type="checkbox"/> IV <input type="checkbox"/>	PASSIV Unangreifbar
IMPERIUM erreicht		V <input type="checkbox"/>	AKTION Bei Maniess

AKTIONEN

	HABEN	BENÜTZT	
Annehmen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Ohne Vertrautheit
Häuten	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Ohne Vertrautheit
Rune der Freude	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Ohne Vertrautheit
Sünde	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Leiden/Vergessen

SCHUPPEN KRIEGEN

- +n Schuppenkind-Aktion
- +1 Offene Folge
- +1 Je 3 geopferter Ressourcen
- +2 Wille durch Problem mit Verflucht, Apokalyptisch oder Gefährlich verloren
- +2 Neue Region betreten

SCHUPPEN GENUTZT

- NUTZT 1 Sozial-ZS: Gegner verliert seinen nächsten Zug
- NUTZT 2 Reflektiere verlorenen Fokus zu Gegner mit Stärke -2 Schritte
- NUTZT 3 Wandle Härte zu Fokus (3i) oder Wille (6i) um
- NUTZT 5 Löse Problem mit Qualend/Anspannung/Schmerzhaft als großer Sieg
- NUTZT 8 Setze Fokus dieses Aspekts auf 30, ignoriere Wille-Maximum
- NUTZT 10 Füge 1x Steinschlangen der Abschluss-Leiste hinzu, +5 Wille

WILLE & FOKUS

21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20 MOIRAI 1	
0 VERLOREN	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10 MOIRAI 2



SLIVER



- 1 NUTZT 1
- 2 NUTZT 2
- 3 NUTZT 3
- 4 NUTZT 4
- 5 NUTZT 5
- 6 NUTZT 6

VERTRAUTHEIT
LEIDEN

TALENT
VERZWEIFLUNG

BEDINGUNG

ENTWICKLUNGEN

10 Probleme	AKTION Nochmal!	<input type="checkbox"/> I	<input type="checkbox"/>	PASSIV Zersplitterte Welt
25 Probleme Überlebe	PASSIV Zeitverzerrung	<input type="checkbox"/> II	<input type="checkbox"/>	PASSIV Mehr Zeit
8 Zusammenstöße	AKTION Zeitkante	<input type="checkbox"/> III	<input type="checkbox"/>	PASSIV Splitterschritt
Du hast 20 Ressourcen benutzt	PASSIV Geschichte Schreiben	<input type="checkbox"/> IV	<input type="checkbox"/>	PASSIV Spiegelrand
IMPERIUM erreicht		V	<input type="checkbox"/>	AKTION Vier Herzschnitte

AKTIONEN

- Echo der Macht ^{HABEN} ^{GENUTZT} Ohne Vertrautheit
- Nochmal! Armut
- Zeitkante Verdacht
- Vier Herzschnitte Chaos

SPLITTER BEKOMMEN

- +1 Freie Folge
- +1 Problem als kleines Unglück gelöst
- +1 Problem mit Momentum, Abschnitte oder Rechtzeitig gelöst
- +2 Neue Region betreten

SPLITTER GENUTZT

- NUTZT 1 ZS: Aktionsreihenfolge umsortieren
- NUTZT 2 1en Würfel nochmal würfeln, bester Wurf zählt
- NUTZT 3 Löst ein Problem als Kleiner Sieg, -1 Wille
- NUTZT 4 Zielzahl des Problems -1
- NUTZT 5 ZS: Macht letzten Fokusverlust rückgängig
- NUTZT 6 ZS: Ein Charakter hat sofort 2^{te} Aktion, -2 Wille

WILLE & FOKUS

21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20 MORAL 1	
0 VERLOREN	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10 MORAL 2



VERTRAUTHEIT
VERGESSEN

TALENT
KETTEN

BEDINGUNG

ENTWICKLUNGEN

KETTEN



1	NUTZT 1	
2	NUTZT 2	
3	NUTZT 3	
4	5	NUTZT 5
6	7	8 NUTZT 8
9	10	NUTZT 10

5 Probleme	AKTION	<input type="checkbox"/>	I	<input type="checkbox"/>	PASSIV	<input type="checkbox"/>	Erinnerung
	Der Menschensturm						
25 Probleme	PASSIV	<input type="checkbox"/>	II	<input type="checkbox"/>	PASSIV	<input type="checkbox"/>	Memento
	Verlorene Echos						
Insgesamt 20 Ketten genutzte	AKTION	<input type="checkbox"/>	III	<input type="checkbox"/>	PASSIV	<input type="checkbox"/>	Mythos des Sieges
	Der Schleierschlund						
5ter Kette genutzt	PASSIV	<input type="checkbox"/>	IV	<input type="checkbox"/>	PASSIV	<input type="checkbox"/>	Ewigkeit
	Sterblichkeit						
IMPERIUM erreicht			V	<input type="checkbox"/>	AKTION	<input type="checkbox"/>	Preiset die Drei

AKTIONEN

Licht verschlingen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Leiden
Der Menschensturm	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Apathie
Der Schleierschlund	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Leiden
Preiset die Drei	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Verdacht

KETTEN ERLANGEN

- +1 Nutzt Mythen-Aktion
- +1 Freie Folge
- +1 Hat Wille/Fokus für anderen Charakter verloren
- +2 Aktion in Zusammenstoß verbraucht um unbekannte Mythen zu sprechen, (-2 Wille)
- +2 Neue Region betreten

KETTEN GENUTZT

- NUTZT 1 Kampf-ZS: Gegner verliert seinen nächsten Zug
- NUTZT 2 Ersetzt Problem-Eigenschaft: Gefährlich zu Riskant zu Normal
- NUTZT 3 Reduziert Tiefe des Problems auf 1
- NUTZT 5 Wiederhole Wurf mit +1 auf jedem Würfel, 2^{ter} Wurf zählt; -2 Wille
- NUTZT 8 Charaktere können Probleme as Kleiner Sieg auto-lösen; geh zu nächsten Moirai
- NUTZT 10 Füge 1x Tiefe Fürsten der Abschluss-Leiste hinzu, +5 Wille

WILLE & FOKUS

21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20 MOIRAI 2	
0 VERLOREN	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10 MOIRAI 3

VERTRAUTHEIT VERGESSEN



BEDINGUNG

Bei Mamiess,
imperiale Grenze

Zur langen blauen See
Ab Brennende Hüllen/
Leere Irrealität

AKTIONEN

HABEN BENUTZT

Geflüster Vergessen

Vergessene Namen Vergessen

Verdrängend Apathie

Klage der Verlorenen Apathie

WILLE & FOKUS

21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

VERTRAUTHEIT LEIDEN



BEDINGUNG

Bei Mamiess,
imperiale Grenze

Zur langen blauen See
Ab Brennende Hüllen/
Leere Irrealität

AKTIONEN

HABEN BENUTZT

Rückstoss Leiden

Erosion des Selbst Vergessen

Wille zur Macht Apathie

Herzschleier Leiden

WILLE & FOKUS

21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

VERTRAUHEIT
VERDACHT



BEDINGUNG

Bei Mamiess,
imperiale Grenze

Zur langen blauen See
Ab Brennende Hölle/
Leere Irrealität

AKTIONEN
HABEN BENUTZT

Klagelied Verdacht

Gebrochen Leiden

Elegie der Fortsetzung Verdacht

Schmelztiegel der Qualen Apathie

WILLE & FOKUS

21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

TALENT
ALLE



VERTRAUHEIT
ZWEI NACH WAHL

BEDINGUNG

Bei Mamiess,
imperiale Grenze

Zur langen blauen See
Ab Brennende Hölle/
Leere Irrealität

AKTIONEN
HABEN BENUTZT

Imperiale Autorität Apathie/Chaos

Edikt des Hungers Leiden/Armut

Dekret der Leere Apathie

Stilles Mandat Leiden

WILLE & FOKUS

21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10