

Intrige

- Jede Seite min. 2 Ziele
- Gefechts-Uhr füllt sich durch Ziele, Ereignisse & Chancen
- Chancen per Glückswurf/Runde falls keine Chance da
- Chancen beeinflussen Gefechts-Uhr nur positiv
- Feind setzt oder entfernt \varnothing 1 Stress pro Spieler-Handlung

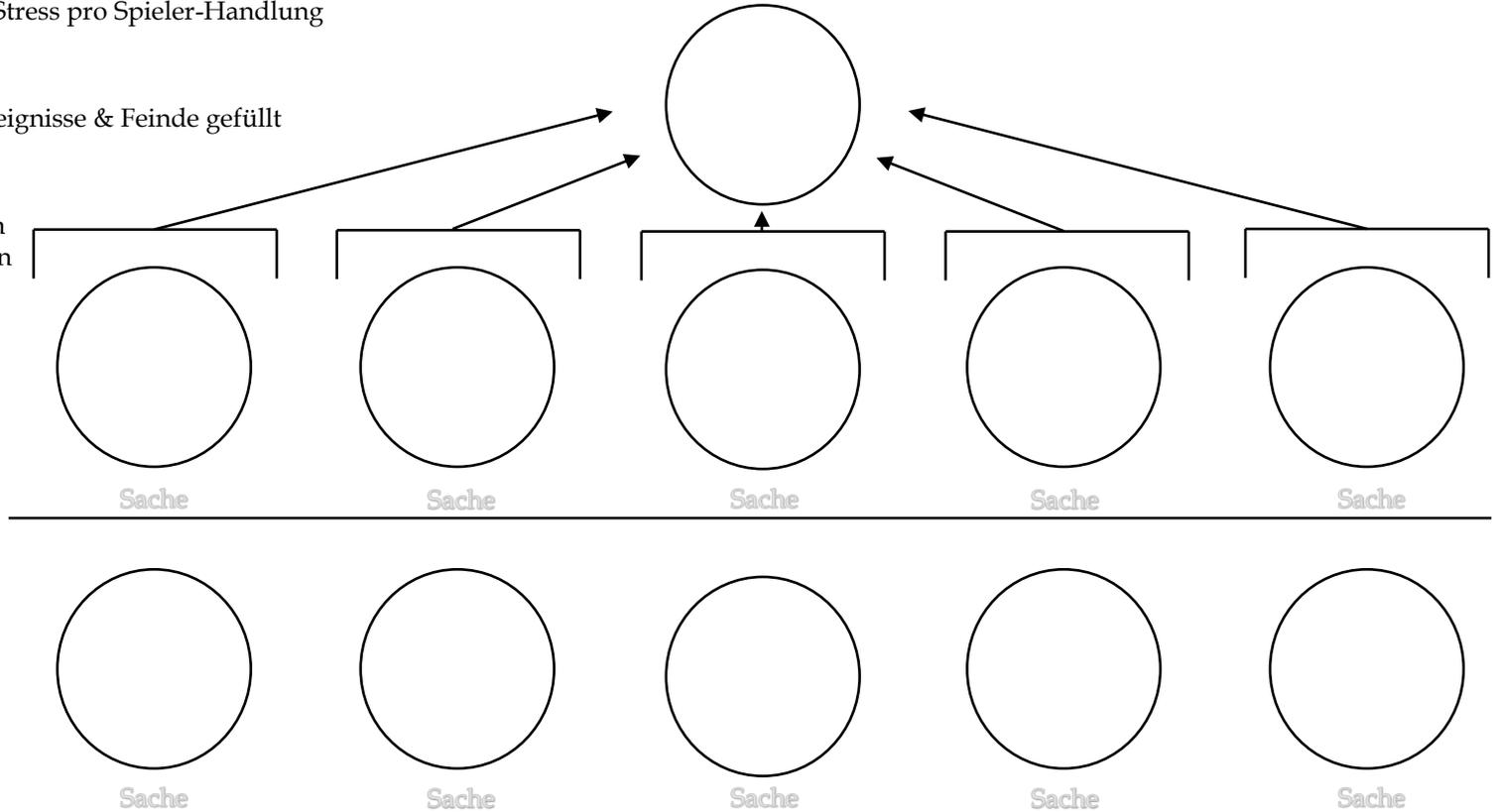
Kampf

- Gefechts-Uhr wird durch Ereignisse & Feinde gefüllt

Schlacht

- Gefechts-Uhr füllt sich durch Ereignisse, Feinde & Chancen
- Chancen beeinflussen Gefechtsuhr nur positiv
- Truppen können jede Runde durch Trupp-Begegnung gebunden werden
- Ungebundene Truppen können Spielern helfen

Gefechts-Uhr



Unbestimmte
Größe

2er

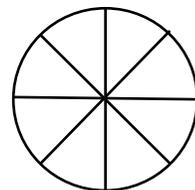
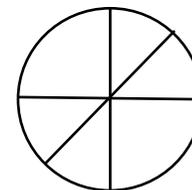
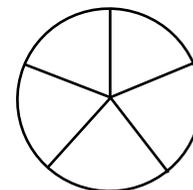
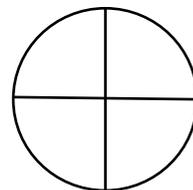
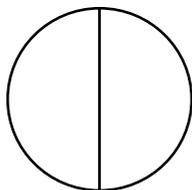
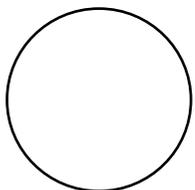
3er

4er

5er

6er

8er



Intrige

- Jede Seite min. 2 Ziele
- Gefechts-Uhr füllt sich durch Ziele, Ereignisse & Chancen
- Chancen per Glückswurf/Runde falls keine Chance da
- Chancen beeinflussen Gefechts-Uhr nur positiv
- Feind setzt oder entfernt ø1 Stress pro Spieler-Handlung

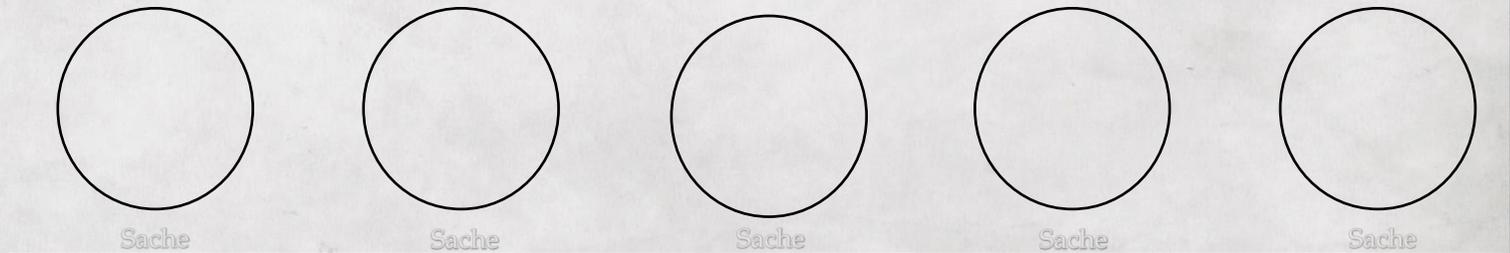
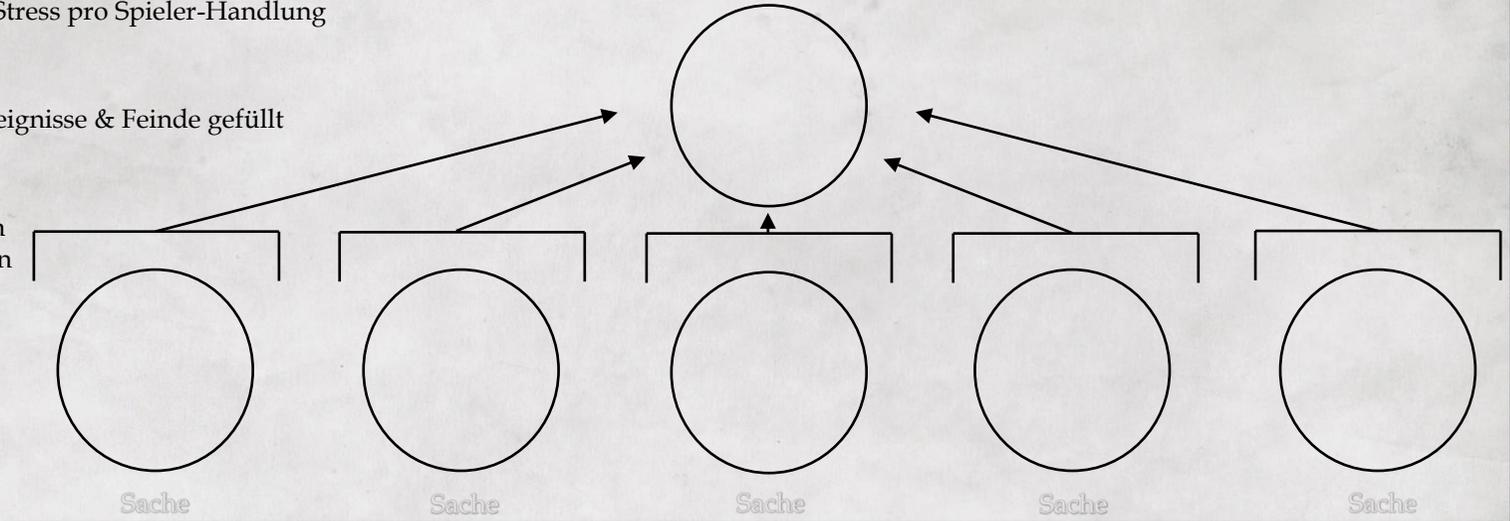
Kampf

- Gefechts-Uhr wird durch Ereignisse & Feinde gefüllt

Schlacht

- Gefechts-Uhr füllt sich durch Ereignisse, Feinde & Chancen
- Chancen beeinflussen Gefechtsuhr nur positiv
- Truppen können jede Runde durch Trupp-Begegnung gebunden werden
- Ungebundene Truppen können Spielern helfen

Gefechts-Uhr



Unbestimmte
Größe

2er

3er

4er

5er

6er

8er

