

Kurzübersicht

Spielstruktur, Kurz

- In der Region: Würfel Reise-Ereignis, gehe zum nächsten Ort
- Am Ort: Löse dessen Situation mindest anteilig und reise weiter.
- In der Situation: Beginnend mit einem Tiefe-1-Problem, löse Probleme bis wenigstens alle Schwellen durch sind
- Beim Problem: Wähl einen Charakter, um es mit einem Talentwurf zu lösen
- Im Zusammenstoß: Gegner und Charaktere nutzen Aktionen bis eine Seite mit Fokus 0 verliert

Würfeln

(Talent, Glück, Ereignis)

- Talent: 3w6, besondere Art ein Problem zu lösen je nach Aspekt
- Glück: w2, bestimmt ob Sache „für“ oder „wider“ geht
- Ereignis: w66, bestimmt ein kleines Ereignis zwischen zwei Orten

Talentwurf

- Bestimme Talent
- Nimm 3w6 & bestimmte Zielzahl
- Gib Ressourcen für Bonuswürfel aus, dann würfle
- Wähle drei höchste Würfel, alles gleich oder über Zielzahl ist ein Treffer (Mehr Treffer = Mehr Gut)

Treffer

- 3 Treffer: **Großer Sieg**, 0 Folgen
- 2 Treffer: **Kleiner Sieg**, 1 Folge
- 1 Treffer: **Kleines Unglück**, 2 Folgen
- 0 Treffer: **Großes Unglück**, 3 Folgen

Krit

- 3x Sechs beim Talentwurf? Sofortiger *Großer Sieg*. Awesome!

Helfen & Ressourcen

- Andere helfen dir? = -1 Wille für sie, +1 auf 1 Würfel deiner Wahl, max 3
- Ressourcen? -1 Ressource, +1 Würfel für den Wurf, max 2

Ressourcen, Verbrauch

- Wird eine Ressource verbraucht, bekommt der Verbrauchende -2 Fokus.
- Passiert auch, wenn Ressource bereits verbraucht
- Verbrauchte Ressource kann nicht ausgeben werden

Folgen

- 3 Treffer = Keine Folgen
- 2 Treffer = -Wille gleich Problemtiefe + evtl Eigenschaften
- 1 Treffer = Wie 2 Treffer & verlier Ressourcen gleich Problemtiefe
- 0 Treffer = Wie 1 Treffer und du bekommst -1 für den nächsten Glücks-/Talentwurf

Freie Folgen

Können jeweils 1x nach Talentwurf gewählt werden:

- +3 Wille, 2x -1 Ressource (Nur falls nicht verbraucht)
- 2x +1 Ressourcen, -3 Wille
- +1 Ressource, -1 andere Ressource (Nicht verbraucht!)
- -1 Jagd, -3 Ressourcen oder -5 Wille (Nur im Ruin)
- +1 seltene Währung, -3 Wille oder -5 Fokus (Nur für seltene Aspekte.)

Wille, Fokus & Härte

- Wille: bestimmt max Fokus; Auf 0 verlässt Charakter das Spiel, wird Verlorener (Seite 66)
- Fokus: Auf 0, Charakter verlässt Zusammenstoß, verliert Wille = Problem-Tiefe, setzt Fokus auf $\frac{1}{2}$ Maximum (aufgerundet)
- Härte: Rüstung für Fokus; wird statt Schaden entfernt, sonst nach 4 Aktionen (Gegner zählt auch)

Link-Leisten-Effekte

- Freund: Verliert keinen Wille beim Helfen, zählt Problem für sich bei großem Sieg, verliert aber auch Wille ab kleinem Problem
- Mitte: Kein Effekt
- Rivale: Kann diesem nicht helfen, aber bekommt +1 für nächsten Talentwurf, wenn Rivale Problem löst

Link-Veränderungen

- Neue Region (Alle Charaktere)
- Problem mit *Prompts* gelöst (Alle Charaktere)
- Problem mit *Treue* gelöst (Nur lösender Charakter)

Zusammenstoß

- Kampf, entweder physisch oder sozial.
- Ablauf: Auftakt -> Charakter-Aktion > Gegner-Aktion > Charakter-Aktion > Gegner-Aktion...
- Charaktere können nur einmal handeln, bis alle andere auch gehandelt haben
- Gleiche Aktionen können nicht „direkt“ (vom selben Charakter) hintereinander genutzt werden
- Auftakt nach Art, Gegner-Aktionen nach Würfelwurf
- Besiegte (Fokus = 0) Charaktere verlieren Wille gleich Problemtiefe und setzen Fokus auf $\frac{1}{2}$ Maximum (aufgerundet)

Vertrautheit

- Jede passende senkt erlittenen Schaden um 1 Stärke-Schritt

Aktionssymbole:Legende

	Fokus		Härte
	Wille		Kampf-Zusammenstoß
	Stärke		Sozialer Zusammenstoß

Schwur Lösen

- **Talent:** Großer Sieg
- **Glück:** Für! Visualisiere.
- **Ereignis:** Wiederhole Wurf & nimm 2tes Ergebnis oder ignoriere es komplett
- **Zusammenstoß:** Halbiere den Fokus des Gegners oder setze Fokus dieses Charakters auf höchstmöglichen Wert.

Entwicklung

- Freigeschaltet nach Bedingungen
- Gelöste Problem zählen nur für würfelnden Charakter, falls nichts anderweitiges bestimmt
- Zusammenstöße zählen für alle
- Je 2 senken Schaden in Zusammenstoß um 1 Stärke-Schritt

Die Jagd

- Wird nur im Ruin benutzt
- Erhöht sich um 1 nach jedem gelösten Problem
- Auf 6 wird Leiste auf 0 gesetzt und Charaktere müssen sofort Jagd-Zusammenstoß überleben
- Wird letzter Charakter in Zusammenstoß verloren oder alle Charaktere bereits verloren und auch besiegt, gehe direkt zu Ende V (Seite 274)

Abschluss

- Benutzt Abschluss-Liste des Reise-Bogens
- Falls alle Charaktere verloren sind, gehe sofort zu Ende I (Seite 270)
- Sonst handle ab, wie im Kapitel beschrieben.