

SCHICKSALSPFADE

EINSTEIGERHEFT

Schicksalspfade. Dunkle Pfade, geheimnisvolle Pfade, Pfade zum Ruhm oder zum Untergang. Pfade, auf denen rivalisierende Abenteurergruppen aus Helden, Schurken, Idealisten und Opportunisten aufeinandertreffen und ihre Kräfte in zahlreichen Gefechten für ein höheres Ziel miteinander messen. Sie alle haben ihre eigene Agenda und geben keinen Meter Boden preis, schließlich wollen sie am Schluss als Sieger dastehen. Rückzug ist keine Option, wenn es darum geht, als Erster alte Schätze zu finden, machtvolle Artefakte zu bergen, gewaltige Monster zu erschlagen oder einfach nur dem Gegner seine Beute streitig zu machen und ihn in den Staub zu befördern. Denn am Ende werden nur die Größten unter ihnen auf *Schicksalspfaden* wandeln.

Du übernimmst die Kontrolle über eine dieser Abenteurergruppen und führst sie in Miniaturengefechten gegen deine Freunde zu Sieg oder Niederlage. Als Arena für diese Gefechte dient ein in Hexfelder unterteiltes Spielfeld, auf dem die verschiedensten Geländearten zu finden sind. Doch du kämpfst nicht einfach nur für den Rausch der Schlacht, sondern um weitaus mehr. In jedem Spiel gibt es bestimmte Ziele zu erfüllen und diese sind meist wichtiger, als einfach nur dem Gegner eine Abreibung zu verpassen. Während du langsam aber sicher ein Experte des Spiels wirst, wachsen auch deine Helden mit dir. Sie sammeln wie im zugrunde liegenden Rollenspiel *Das Schwarze Auge* Abenteuerpunkte, mit denen sie ihre Eigenschaften und Fertigkeiten verbessern können, um schlussendlich nach vielen Abenteuern und Heldentaten in die erste Liga epischer Helden aufzusteigen, von denen noch spätere Generationen ihren Kindern erzählen werden. Ob nun in unabhängigen Einzel- oder Turnierspielen mit den Grundcharakteren, in Mehrspielerkampagnen mit allen deinen Freunden gemeinsam oder nur zu zweit gegeneinander in den erzählerischen Abenteuerkampagnen, *Schicksalspfade* bietet jedem Miniaturenspieler das, was er braucht, um glücklich zu sein. Jeder Charakter einer Gruppe zeichnet sich durch individuelle Fähigkeiten aus, deren Namen und Effekte *Das Schwarze Auge*-Spielern wohlbekannt sein dürften und die auch dem Hintergrund der Rollenspielprofessionen selbst entlehnt wurden. Bei *Schicksalspfade* jedoch funktionieren sie teilweise anders, als man es gewohnt sein mag. So hat



niemand einen Vorteil gegenüber den Spielern, die erst jetzt in die fantastische Welt *Aventuriens* eintauchen, denn *Schicksalspfade* ist auch ein kompetitives Spiel.

Zentrales Element eines jeden *Schicksalspfade*-Spiels sind die Schicksalspunkte. Sie erlauben deinen Charakteren Handlungen, welche die normalen Regeln sprengen und klug eingesetzt werden sie den Unterschied zwischen Sieg und Niederlage ausmachen. Mit ihnen kannst du deine gesamte Gruppe gleichzeitig unterstützen oder einzelnen Charakteren im entscheidenden Moment das Quäntchen Glück verpassen, das sie benötigen.

Auf den folgenden Seiten erklären wir dir mithilfe der *Schicksalspfade*-Schnellstartregeln die grundlegenden Abläufe des Spiels.

Eine detaillierte Abhandlung aller *Schicksalspfade*-Charaktere und Fraktionen des Grundbuchs ermöglicht es dir, dich für deine Seite der aventurischen Konflikte zu entscheiden, bevor eine kleine Geschichte dir den Hintergrund für ein Beispielszenario liefert, welches du anschließend mit den Spielmaterialien dieses Heftes ausprobieren kannst.

WIRST DU AUF SCHICKSALSPFADEN WANDELN?

VOR DEM SPIEL

Bevor du in die Handlung von *Schicksalspfade* eintauchen kannst, musst du zuerst deine Abenteurergruppe zusammenstellen. Dafür einigst du dich vorher mit deinem Gegner auf eine Gruppengröße. Das Beispielszenario in diesem Heft wird mit jeweils vier Charakteren pro Seite gespielt. Nachdem ihr eure Gruppen anhand der entsprechenden Regeln zusammengestellt habt, legt ihr das Szenario und das zu verwendende Spielfeld fest. Der Konflikt in diesem Heft befasst sich mit vier tapferen Recken der Reichsarmee, die in einem Kampf um wichtigen Boden auf eine kleine Gruppe Thorwaler von der Nebelzwinger-Ottajasko treffen. Als Spielfeld dient der herausnehmbare Bodenplan in der Mitte dieses Heftes.

Die Fraktionen

Jeder Held gehört zu einer Interessengruppe, Vereinigung oder Sippe, die bei *Schicksalspfade* allesamt als Fraktionen bezeichnet werden. Im Folgenden stellen wir dir die ersten vier Fraktionen vor, die auch im Grundbuch enthalten sind.

DIE REICHSARMEE

Die Armee des Mittelreiches, also das Heer von Kaiserin Rohaja, gilt vielen Aventurern bis heute als das Paradebeispiel für militärische Disziplin und Tapferkeit. Auch wenn das Mittelreich ein echtes Heer nur zeitweise kennt, kann die Kaiserin sich auf ihre Elitengarden verlassen, ihre stehenden Truppen von professionellen Kämpfern, die so ruhmreiche Namen tragen wie Löwengarde, Greifengarde oder gar Panthergarde.

Die kaiserlichen Gardetruppen sind streng hierarchisch organisiert, haben eine ausgefeilte Kommandokette und ihre kleinste Einheit ist ein sogenannter Stern, eine Gruppe von meistens fünf Kämpfern unter dem Befehl eines Hauptmanns. Einen solchen Stern von Spezialisten kann man bei *Schicksalspfade* auf das Spielbrett schicken.

Allerdings tun nicht nur Kämpfer, wie Schwertgesellen oder Ritter, Dienst in der Reichsarmee, sondern es finden sich auch weitere Spezialisten in ihren Reihen. Allen voran sind die Kampfmagier der Akademie Schwert und Stab zu Gareth zu nennen, die immer als Offiziere ihren Dienst verrichten und für gewöhnlich exzellent in Strategie und Taktik ausgebildet wurden. Allein das Wissen, einen dieser Zauberer mit seiner mächtigen Magie auf der eigenen Seite zu haben, hebt häufig die Moral der einfachen Kämpfer. Ebenso finden sich Geweihte in den Reihen der Armee, häufig Praiosgeweihte, die mit ihren flammenden Predigten und schlagkräftigen Liturgien ebenfalls in der Lage sind, die Truppen anzutreiben. Auch Sappeure und Techniker tun Dienst in den Reihen der Reichsarmee, wie auch Entdecker und Fährtenleser, denn ein Schlachtfeld muss gut ausgewählt werden. Insgesamt ist es nicht ungewöhnlich, dass die Soldaten der Reichsarmee mit unterschiedlicher Bewaffnung und Rüstung in die Schlacht ziehen, um während ihrer Himmelfahrtskommandos den Ruhm des garetischen Kaiserthrons zu mehren.



DIE HAND BORONS

Unter dem weithin gefürchteten Namen „Die Hand Borons“ haben sich kundige Meuchler, verwegene Kämpfer und listige Spezialisten zusammengeslossen, um den borongefälligen Status Quo des Imperiums von Al'Anfa zu erhalten. Und nicht umsonst gilt die Hand Borons als eine der gefährlichsten Meuchlergilden Aventuriens.

Ihre durchweg religiös motivierten Mitglieder dienen den Führern Al'Anfas als Agenten, Diplomaten und eben als Meuchler. Aus den Streitigkeiten innerhalb der Großstadt Al'Anfa halten sich die Mitglieder der Hand Borons heraus, erledigen ihre Aufträge für Imperium und Boron-Kirche dafür unter anderem auch weit außerhalb des Imperiums. Die Hauptaufgaben der Hand Borons sind die Verteidigung der Stadt Al'Anfa, der Schutz des Patriarchen und oftmals fungieren ihre Mitglieder auch als eine Art Geheimdienst für Al'Anfa und den alanfanischen Kult des Boron.

Als heimliche Meuchler tragen die Mitglieder der Hand Borons immer die passende Verkleidung für eine Aufgabe und es finden sich unterschiedlichste Kämpfer in ihren Reihen: schwertgewandte Gladiatoren, strategisch denkende Colonellos aus der alanfanischen Armee und waschechte Meuchler mit flinken Dolchen. Die Nähe zum alanfanischen Kult des Boron sorgt dafür, dass auch Borongeweihte in den Reihen der Meuchler zu finden sind und sogar Ordenskrieger der Rabengarde. Auch Zauberei weiß die Hand Borons einzusetzen, so finden sich einige Leibmagier der Universität Al'Anfa unter den Mitgliedern der Hand Borons. Stand oder Reichtum spielen innerhalb der Hand keine Rolle, wichtig sind allein die Fertigkeiten der Mitglieder und ihre unbedingte Treue zu Boron.



DIE OTTAJASKO

Viele Völker denken sofort an eine Ottajasko, wenn sie an die Thorwaler denken, denn die meisten Fremden kommen zuerst mit den seefahrenden Nordleuten in Kontakt und somit auch mit den Mannschaften der Drachenboote. Ursprünglich ist eine Ottajasko nichts anderes als eine Schiffsgemeinschaft und das thorwalsche Drachenboot, die sogenannte Otta, steht im Mittelpunkt dieser Gemeinschaft. Immerhin ist es genau dieses Drachenboot, welches das Überleben der Ottajasko sichert.

Den Thorwalern gilt das Leben in der Ottajasko als heilig, denn die Gemeinschaft ist nicht nur eine Schiffsmannschaft, sondern stellt vielmehr eine Schwurgemeinschaft dar, in der das Individuum wenig zählt, die Gemeinschaft aber alles.

Die Gemeinschaft wählt ihren Anführer, den Hetmann, der Erster unter Gleichen ist. Dennoch bestimmt dieser Hetmann die Geschicke der Gemeinschaft nachhaltig, denn er trifft im Alltag die Entscheidungen über alle Dinge, führt Verhandlungen und ist Schlichter bei allen Streitigkeiten unter den Mitgliedern der Ottajasko. Meist ist der Hetmann auch Kapitän des Drachenbootes und wenn die Thorwaler auf See sind, ist der Hetmann Herr über Leben und Tod.

Wie von den freiheitsliebenden Thorwalern nicht anders zu erwarten, kann ein Hetmann jedoch abgewählt werden und jedes Mitglied der Ottajasko hat das Recht, Fehler des Hetmanns anzukreiden und seine Versäumnisse anzuprangern. Doch wenn einer Ottajasko das Glück hold ist, ist dies ein Umstand, den man bei den Thorwalern gar nicht hoch genug bewerten kann, denn in ihren Augen kann niemand in der Welt ohne Glück bestehen.

DIE TULAMIDISCHEN REITER

Die Tulamidischen Reiter, die sich in ihrer Muttersprache Rukkab'al'Tulamidya nennen, sind eine rund eintausend Mann starke Söldnereinheit, die in der uralten Stadt Fasar ihr Feldlager hat. Ein misslungener Putschversuch zwang die traditionsreichen Söldner vor fast einem Jahrhundert in ein Abkommen mit der Familie des Er-

habenen von Fasar und fortan stellten die Mietschwerter eine Schwadron der Ihren als fürstliche Ehrengarde.

Traditionell hat der Anführer der Tulamidischen Reiter den Titel eines Emirs inne und seine beiden Stellvertreter sind die sogenannten Miralay, was vom Rang her einem Oberst gleichkommt, welche die beiden Regimenter der Reiter, Alay genannt, kommandieren. Die Elite der Tulamidischen Reiter sind die sogenannten Schwarzen Reiter, die den Halbrott Kor hoch verehren und wie dieser als besonders unbarmherzig gefürchtet und berüchtigt sind.

Aber in den Reihen der Tulamidischen Reiter finden sich bei weitem nicht nur klassische Söldner oder Mietschwerter. Es gibt kleine Gruppen, in denen sich waschechte Spezialisten zusammengefunden haben. Auch wenn fähige Kämpfer unter diesen Spezialisten zu finden sind, sind diese Gruppen vor allem für ihre Zauberkundigen berühmt und berüchtigt, ganz so, wie man es von den der Zauberei



sehr zugetanen Tulamiden erwarten kann. Viele Magier aus allen Akademien Fasars und dem ganzen Tulamidenland tun hier ihren Dienst, aber auch magisch begabte Tänzerinnen, die Sharisadim, wendige Gaukler und gerissene Phexgeweihte. Eine solche Gruppe anzuwerben ist zwar nicht ganz billig, aber dafür kann sich der Auftraggeber beinahe sicher sein, dass sein Wille schnell und effektiv ausgeführt wird. Denn die Tulamidischen Reiter setzen nicht auf schwere Rüstungen und brachiale Waffen, sondern bevorzugen einen eleganten und effizienten Kampfstil, den sie durch den effektiven Einsatz von Zauberei unterstützen. Eine gefährliche Kombination für ihre Feinde, die den Tulamidischen Reitern einen exzellenten Ruf eingebracht hat.

HELDEN & SCHURKEN AVENTURIENS

Aventurien ist das Land der Abenteurer und Helden. Jedes aventurische Kind hat die Sagen von legendären Streitern gehört, manch eines hat sogar einen der berühmten Recken leibhaftig gesehen. Und das Lächeln des Streiters hat das ganz besondere Funkeln in die Augen des Kindes gezaubert. Jenes Funkeln, das im-

mer wieder dazu führt, dass der arme Bauernsohn oder die reiche Händlerstochter selbst vom Fernweh gepackt wird und sich nach dem Lärm der Schlachtfelder, ewigwährendem Ruhm oder reicher Beute sehnt.

Solche Kinder werden beinahe zwangsläufig zu Abenteurern, die ausziehen, um Helden zu werden. Mal werden sie an einer Kriegerakademie oder von einem Schwertmeister ausgebildet, mal ermöglicht ihnen ihre angeborene magische Begabung den Zugang zu einer Magierakademie oder einem persönlichen Lehrmeister. Andere wachsen bei einer Hexe auf, in einer Amazonenburg oder im Tross einer der zahlreichen Söldnereinheiten, um schließlich eben dieses Handwerk zu erlernen.

Allen diesen Abenteurern ist gemein, dass sie in die Welt ziehen und sich in ihr beweisen wollen. Meistens suchen sie sich dazu Gefährten, denn in einer Gruppe ist man weitaus schlagkräftiger als alleine. Und aus diesem Grund lassen sich Abenteurer ganz nach ihrer kulturellen Abstammung oder auch aus persönlichen Vorlieben heraus von anderen Gruppen anheuern ... und letztlich muss auch ein angehender Held dafür sorgen, dass er am Abend ein saftiges Stück Fleisch auf dem Teller und einen kühlen Krug Bier auf dem Herbergstisch stehen hat.



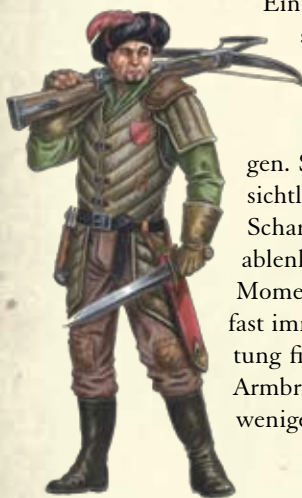
Helden & Schurken Aventuriens

ALBERNISCHER SCHWERTGESELLE – HELDEN & SCHURKEN AVENTURIENS (US 65003)



Mit Rapier und Linkhand bewaffnet, vermag der albernische Schwertgeselle ebenso eine Serie von Schlägen auszuführen, wie sich gegen sie zu verteidigen. Ausgestattet mit einer soliden Rüstung und einem in vielen Kämpfen erlernten Gefahreninstinkt, kann er sowohl offensiv als auch defensiv eine vortreffliche Ergänzung sein. Will man ihm unbedingt einen Nachteil andichten, dann vielleicht den, dass ein so vielseitiger Held eben in keinem Bereich ein Großmeister sein kann.

ALMADANER SÖLDNERSCHÜTZE – HELDEN & SCHURKEN AVENTURIENS (US 65004)



Ein solider Nahkämpfer ist er unbestritten, doch eine tödliche Gefahr wird der Söldnerschütze erst, wenn einige Schritte zwischen ihm und seinem Ziel liegen. Selbst Deckung oder ein unübersichtlicher Nahkampf können sein Scharfschützenauge nicht vom Ziel ablenken. Lässt man ihm einen kurzen Moment, sein Ziel anzuvisieren, wird er fast immer den Schwachpunkt der Rüstung finden und für sich nutzen. Seine Armbrust vermag er fast blind binnen weniger Augenblicke nachzuladen.

AMAZONENKRIEGERIN – HELDEN & SCHURKEN AVENTURIENS (US 65002)

Die Amazonenkriegerin ist eine rundum solide Nahkämpferin. Ihre meisterlich gefertigte Amazonenrüstung verleiht guten Schutz, ohne sie im Kampf zu behindern. Gefürchtet ist ihr Kampfmanöver, der Ausfall. Mit zwei rasant hintereinander durchgeführten Nahkampfattacken treibt sie jeden außer den entschlossensten Gegner zurück und sichert so wichtigen Boden für ihre Kameraden. Ihr einziger Schwachpunkt ist ihr rondsiranischer Ehrenkodex.



NOSTRISCHE SÖLDNERIN – HELDEN & SCHURKEN AVENTURIENS (US 65001)

In Nostria reifen durch die ständigen Konflikte mit dem Nachbarn Andergast formidable Kriegerinnen heran, die sogar mit einem Zweihänder in die Schlacht ziehen. Ihre größte Stärke ist ihre Aufmerksamkeit im Gefecht. Niemand kommt an ihr vorbei, ohne mit einem Treffer ihrer Klinge rechnen zu müssen, während sie selbst immer den richtigen Moment abpasst, um sich aus einem Zweikampf zu lösen.



Allgemeiner Ablauf des Spiels

Das eigentliche Gefecht findet in mehreren Spielzügen statt, die wiederum in verschiedene Phasen unterteilt sind. Diese Untergliederung stellt einen koordinierten und schnellen Spielverlauf sicher. In jedem Spielzug darf jede Miniatur auf dem Spielfeld einmal aktiv handeln. Dabei kann eine Miniatur sich bewegen, attackieren, zaubern oder spezielle andere Aktionen durchführen. Die Handlungsreihenfolge bestimmt sich anhand bestimmter Regeln und es kann durchaus sein, dass sie sich von Spielzug zu Spielzug ein wenig verändert. Wenn eine Miniatur an der Reihe ist, führt

sie ihre Aktionen durch, anschließend handelt die nächste Miniatur in der Reihenfolge. Dies geht so lange weiter, bis alle Miniaturen gehandelt haben. Dann beginnt ein neuer Spielzug. Das Spiel endet entweder nach einer gewissen Anzahl von durch das Szenario festgelegten Spielzügen, wenn das jeweilige Ziel des Spiels erreicht wurde oder wenn eine Seite keine Miniaturen mehr auf dem Spielfeld hat bzw. aufgibt. Nicht alle diese Prinzipien werden in den folgenden Schnellstartregeln aufgegriffen, aber sie ermöglichen ein schnelles und einfaches erstes Spiel.

Schnellstartregeln

Die **Schicksalspfade-Schnellstartregeln** geben dir einen knappen Einblick in den Ablauf des Spiels und in ausgewählte Fertigkeiten, Manöver und Zauber. Alles, was du zusätzlich benötigst, sind deine Miniaturen, einen W20 und den Spielplan.

AUFSTELLUNG

Zu Beginn des Spiels stellt ihr abwechselnd eure Miniaturen an den gegenüberliegenden kurzen Seiten des Spielplans am Rand auf. Ermittelt zufällig, wer anfängt.

ABLAUF EINES SPIELZUGES

Ein Spielzug ist in drei Phasen unterteilt:

1) **Statusphase:** *Bleibt-im-Spiel-Zauber* können beendet werden. *Zustände* werden auf ihr Fortdauern überprüft.

Die *Wirkung* von fortdauernden Zuständen tritt ein.

Wichtig: Entfällt in Spielzug 1.

2) **Initiativephase:** Haltet zu Beginn die Handlungsreihenfolge der Charaktere fest. Der Charakter mit dem höchsten INI-Wert handelt zuerst. Bei gleichen Werten wird die Reihenfolge zufällig ermittelt (z.B. W20-Wurf, je niedriger desto früher). Die so ermittelte Reihenfolge bleibt das ganze Spiel über bestehen.

3) **Aktionsphase:** Die Charaktere werden in der Handlungsreihenfolge aktiviert. Der Charakter mit dem höchsten INI-Wert beginnt.

Jeder Charakter kann folgende Aktionen durchführen:

👁️ zwei *aktive Aktionen* (während seiner Aktivierung)

👁️ eine *passive Aktion* als Reaktion

Wurden alle Charaktere aktiviert, endet der Spielzug.

DIE CHARAKTERE

Zu jedem Charakter gibt es eine Karte mit den notwendigen Spielwerten. Auf dem Spielplan wird jeder Charakter mit der entsprechenden Miniatur dargestellt.

INI: Die Initiative gibt an, wie schnell der Charakter in jedem Spielzug ins Geschehen eingreifen kann. Je höher der Wert, desto früher ist der Charakter in der Aktionsphase an der Reihe.

GSW: Der Geschwindigkeitswert gibt an, wie weit der Charakter sich auf dem Spielplan bewegen kann.

MU: Der Mut des Charakters gibt an, wie gut er sich gegen diverse Einflüsse wehren kann.

AT: Der Wert deines Charakters, mit dem er Nahkampfattacken durchführt.

PA: Der Wert deines Charakters, mit dem er Nahkampfparaden durchführt.

FK: Der Wert deines Charakters, mit dem er Fernkampfattacken durchführt.

FK-PA: Der Wert deines Charakters, mit dem er Fernkampfparaden durchführt.

RS: Der Rüstungsschutz des Charakters gibt an, wie gut er Schaden widerstehen kann.

Schaden: Gibt den Schaden an, den die Waffe deines Charakters bei einem erfolgreichen Treffer verursacht.

EK: Die Entfernungskategorie beschreibt die Reichweite der Fernkampfwaffe deines Charakters; unterteilt in kurze/mittlere/weite Entfernung.

LP: Die Lebenspunkte des Charakters. Ein Charakter, dessen Lebenspunkte auf Null sinken, scheidet aus dem Spiel aus.

AUSRÜSTUNG

Die Gegenstände, die dein Charakter bei sich trägt. Die meisten werden automatisch eingesetzt. Gegenstände, über deren Einsatz du selbst entscheiden kannst, findest du mit einem entsprechenden Hinweis auf der Rückseite der Charakterkarte.

SONDERFERTIGKEITEN/KAMPFMANÖVER

Sonderfertigkeiten sind herausragende Fähigkeiten oder Schwächen eines Charakters, die über dessen normale Eigenschaftswerte hinausgehen.

Eine besondere Untergruppe bilden die Kampfmanöver. Sie sind Kombinierte Aktionen (siehe unten) und können während der Aktivierung eines Charakter eingesetzt werden.

In Spielen nach den Schnellstartregeln findet nur eine Auswahl an Sonderfertigkeiten und Kampfmanövern Anwendung. Diese befindet sich am Ende dieser Regeln.

PROBEN

An vielen Stellen des Spiels ist es notwendig, eine Probe zu würfeln. In allen Fällen gilt: Ist das Ergebnis des W20-Wurfes kleiner oder gleich dem Wert, auf den du die Probe ablegst, ist die Probe ein Erfolg. Wird die Probe durch Boni und/oder Mali verändert, gilt der einfache mathematische Grundsatz: Punkt- vor Strichrechnung. Wende alle relevanten Boni/Mali gleichzeitig an. Es wird grundsätzlich aufgerundet.

AKTIONEN

Neben der passiven Aktion unterscheiden wir drei Arten von aktiven Aktionen:

EINFACHE AKTIONEN

Bewegung: Die Miniatur bewegt sich bis zum GSW des Charakters in Waben, die Blickrichtung darf beliebig oft verändert werden.

Löschen: Der Zustand *Brennend* wird von einem anderen Charakter entfernt. Zuvor muss eine MU-Probe +4 gelingen.

Nachladen: Eine Fernkampfwaffe wird nachgeladen.

KAMPFAKTIONEN (MAX. 1 JE SPIELZUG)

Nahkampfattacke: Eine AT-Probe durchführen.

Fernkampfattacke: Eine FK-Probe durchführen.

Wirken eines Zaubers: Eine Probe auf den Schwierigkeitswert des Zaubers durchführen.

KOMBINIERTE AKTIONEN

Eine kombinierte Aktion verbraucht beide aktiven Aktionen, die einem Charakter in seinem Spielzug zustehen.

Konzentration: Einen Zauber mit +2 auf den Erfolgswert wirken.

Rennen: Eine Bewegung bis zum Doppelten des GSW durchführen.

Sturmangriff: Eine Aktion *Bewegung* mit +2 GSW gefolgt von einer Nahkampfattacke mit +2 AT durchführen. Die Bewegung muss auf dem kürzesten Weg zum Ziel durchgeführt werden und mindestens 3 Waben betragen, um den AT-Bonus zu erhalten.

Taktischer Rückzug: Durchführen einer Aktion *Bewegung*, wobei ein Gegner keine Passierschläge gegen den handelnden Charakter erhält.

Zielen: Eine Attacke mit +2 AT oder FK ausführen.

PASSIVE AKTIONEN

Nahkampfparade: Eine PA-Probe durchführen.

Fernkampfparade: Eine FK-PA-Probe durchführen.

Passierschlag: Ein rüstungsbrechender Nahkampfangriff mit Schaden +1, gegen den keine Parade gestattet ist. Darf ausgeführt werden, wenn der Gegner den Angriffsbereich des Charakters verlässt.

BEWEGUNG/AUSRICHTUNG

Der *Frontbereich* ist der 180 Grad Bogen in Blickrichtung gemessen von der Vorderseite des Charakters (C). Nur in diesem Bereich darf der Charakter eine Sichtlinie ziehen, Attacken oder Passierschläge durchführen. Der dem Frontbereich entgegen liegende Bogen ist der *Augenwinkelbereich* (AW), mit Ausnahme der Waben, die in gerader Linie direkt hinter dem Charakter liegen. Dies ist der *Rückenbereich* (R).



Der GSW entspricht den zur Verfügung stehenden GSW-Punkten.

Der Charakter darf seine Bewegung nicht in einer von einem anderen Charakter besetzten Wabe beenden. Er darf sich auch

nicht durch Waben bewegen, die von gegnerischen Charakteren besetzt sind.

Offenes Gelände: Eine Wabe offenes Gelände zu betreten, verbraucht 1 GSW-Punkt.

Schwieriges Gelände: Hierzu gehören: *Dichter Wald, Geröll, Ruinen, Seichte Gewässer*. Um eine Wabe Schwieriges Gelände zu betreten, verbraucht der Charakter 2 GSW-Punkte.

DECKUNG UND SICHTLINIEN

SICHTLINIEN

Zur Ermittlung einer Sichtlinie ist Folgendes zu klären:

1) Kann ich im Frontbereich des Charakters von der Mitte der Wabe, auf der dieser steht, eine direkte Linie zur Mitte der Wabe des Ziels ziehen?

2) Befindet sich Deckung im Weg, die die Sicht blockiert?

Bei der *Sichtblockade* durch Deckung gelten zwei einfache Regeln:

1) Eine Wabe, die schwere Deckung verleiht (außer Wasser), blockiert die Sicht auf Waben dahinter.

2) Zwei Waben (auch nicht zusammen hängende), die leichte Deckung verleihen (außer Wasser), blockieren die Sicht auf Waben hinter der zweiten Wabe.

Die Waben, in der sich der Charakter und sein Ziel befinden, sind für die Ermittlung von Sichtblockaden nicht relevant.

DECKUNG

Deckung wirkt auf die Wabe, in der sie sich befindet und auf Waben, die aus der Sicht des Angreifers dahinter liegen. Die Auswirkung von Deckung ist kumulativ.

Leichte Deckung: Hierzu gehören *Lichter Wald, Felsen, Tiefe Gewässer* und Charaktere.

Sonderfall: Um von Deckung durch Gewässer zu profitieren, muss der Charakter sich in der Wabe befinden.

Schwere Deckung: *Dichter Wald, Sehr dichter Wald, Ruinen*.

KAMPF

Im Folgenden findest du eine Übersicht, wie du die verschiedenen Waffen und Zauber einsetzen oder dich dieser erwehren kannst. Zur Vereinfachung gehen wir davon aus, dass jeder Charakter immer die jeweils benötigte Waffen/Gegenstände kampfbereit hat. Ein Wechseln von Waffen ist nicht notwendig.

GENERELLE MODIFIKATOREN IM KAMPF

Folgende Modifikationen gelten sowohl im Nah- als auch im Fernkampf:

👁️ Wenn ein Charakter sein Ziel in dessen Augenwinkelbereich angreift, gilt für ihn AT/FK +2 und für das Ziel 1/2 PA.

👁️ Wenn ein Charakter sein Ziel in dessen Rückenbereich angreift, gilt für ihn AT/FK +2 und das Ziel darf sich nicht mit einer PA zur Wehr setzen.

NAHKAMPF

Ein Charakter befindet sich im Nahkampf, wenn er sich im Angriffsbereich eines Gegners befindet oder ein Gegner sich in seinem Angriffsbereich befindet. Wir nennen das *Kampfgetümmel*. Der Angriffsbereich eines Charakters umfasst die drei an ihn angrenzenden Waben in seinem Frontbereich. Der Angreifer führt eine AT-Probe aus. Ist die Probe erfolgreich, darf der Verteidiger, wenn erlaubt/gewünscht, nacheinander zunächst eine Nahkampfparade und danach eine RS-Probe ausführen, um Schaden zu verhindern. Eine RS-Probe ist erfolgreich, wenn der Getroffene mit dem W20 unter oder gleich seinem RS-Wert würfelt. Gelingt beides nicht, verursacht der Charakter Schaden entsprechend seiner Waffe.

FERNKAMPF

Um eine Fernkampfattacke auszuführen, muss der Charakter eine Sichtlinie zum Gegner haben und darf sich nicht im Kampfgetümmel befinden.

Ist das gegeben, führt er eine FK-Probe aus.

Diese kann durch die Entfernung zum Ziel, Deckung und/oder ein Ziel im Kampfgetümmel erschwert sein. Hierfür werden auf dem kürzesten Weg alle Waben vom Charakter bis zum Ziel inklusive der Wabe des Ziels gezählt. Die Wabe des Charakters selbst wird nicht mitgezählt.

MODIFIKATIONEN DER FK-PROBE

Entfernung:	Deckung:
Kurz: +0 FK	Leicht: -2 FK
Mittel -2 FK	Schwer: -4 FK
Lang: -4 FK	

Finsternis: -6 FK Ziel im Kampfgetümmel: -2 FK

Alle Abzüge sind kumulativ. Bei der Entfernung kommt aber nur die entfernteste Kategorie zum Tragen. Ist die entsprechende Probe erfolgreich, darf der Gegner, wenn möglich, eine Fernkampfparade und eine RS-Probe durchführen (siehe oben unter Nahkampf), um Schaden zu verhindern. Gelingt dies nicht, verursacht der Charakter Schaden entsprechend seiner Waffe.

ZAUBER UND LITURGIEN

Zur Vereinfachung werden Zauber und Liturgien in den Startregeln einfach beide Zauber genannt, da sie bis auf wenige Ausnahmen im Spiel identisch gehandhabt werden.

GRUNDSCHWIERIGKEIT

Die Schwierigkeit gibt den Basiswert an, ab dem eine Zauberprobe gelingt. Für jeden *Bleibt-im-Spiel-Zauber*, den ein Charakter im Spiel hat, erhält er für nachfolgend eingesetzte Zauber einen Malus von -2 auf die Zauberprobe.

REICHWEITE (RW)

Die Reichweite ist die maximale Entfernung in Waben, die das Ziel des Zaubers vom Anwender entfernt sein darf. Es muss eine Sichtlinie vorhanden sein.

Berührung: Das Ziel muss sich in einer angrenzenden Wabe im Angriffsbereich des Anwenders befinden.

Selbst: Der Anwender ist das Ziel.

WIRKUNGSBEREICH (WIRK)

Der Wirkungsbereich gibt an, worauf der Zauber angewandt wird. Möglich sind ein Gegner oder Verbündeter, eine Wabe oder der Anwender selbst.

3-Waben-Durchmesser: Der 3-Waben-Durchmesser-Wirkungsbereich wird für flächendeckende Effekte benötigt. Er umfasst eine zentrale Wabe und alle angrenzenden Waben. Wenn nichts anderes angegeben ist, ist jede Wabe gleichermaßen von der Auswirkung des Zaubers betroffen.

DAUER

Die Wirkungsdauer von Zaubern ist unterschiedlich.

Augenblicklich: Die Auswirkung tritt sofort ein und hat keine fortdauernde Wirkung.

Temporär: Die Auswirkung des Zaubers tritt sofort ein und dauert eine gewisse Zeit an. Typisch für eine temporäre Dauer ist das Eintreten eines Zustands.

Bleibt im Spiel: Die Auswirkung tritt sofort ein und hält für den Rest des Spiels an. Nur wenn der Charakter, der diesen Zauber gewirkt hat, aus dem Spiel ausscheidet oder er den Zauber in der Statusphase aufhebt, endet die Auswirkung. Jeder Charakter darf maximal von einem verbündeten und einem gegnerischen Bleibt-im-Spiel-Zauber betroffen sein. Ein Bleibt-im-Spiel-Zauber darf vom Anwender nur einmal im Spiel gehalten werden, es dürfen sich aber alle Bleibt-im-Spiel-Zauber des Charakters gleichzeitig im Spiel befinden.

GLÜCKLICHE PROBEN UND PATZER

Im Kampf und beim Wirken von Zaubern kann es zu besonders guten oder besonders schlechten Ergebnissen kommen. Würfelt man bei einer Kampf- oder Zauberprobe eine 1 oder eine 20, tritt ein besonderer Effekt ein.

GLÜCKLICHE PROBE (ERGEBNIS VON 1)

Attacke (Nah- & Fernkampf): Die PA/FK-PA des Ziels wird halbiert. Steht dem Attackierten keine PA/FK-PA zu oder verzichtet er darauf, wird die Attacke *Rüstungsbrechend*. Ist sie das bereits, so wird sie *Rüstungsdurchschlagend*.

Nahkampf-/Fernkampfparade: Die Parade verbraucht keine passive Aktion.

Zauber/Liturgie: Der Zauber gelingt. Im nächsten Spielzug muss der Charakter für die Aktion *Konzentration* keine kombinierte Aktion durchführen, sondern es genügt eine Kampffaktion.

PATZER (ERGEBNIS VON 20)

Ein Patzer beendet die Aktivierung des Charakters. Wirf noch einen W20. Das Ergebnis bestimmt die Auswirkung:

Nahkampf-/Fernkampfattacke/-parade:

1-10: Glück gehabt, keine Auswirkung.

11-15: Der Charakter erleidet den Zustand *Am Boden*.

16-20: Der Charakter erleidet 1 Schaden.

Zauber/Liturgie:

1-10: Glück gehabt, keine Auswirkung.

11-15: Der Charakter erleidet auf einen -2 Malus auf Zauberproben im nächsten Spielzug und darf im nächsten Spielzug die Aktion *Konzentration* nicht durchführen.

16-20: Der Charakter darf im nächsten Spielzug nicht zaubern und verliert eine aktive Aktion.

BESONDERE EFFEKTE

Einige Waffen und Zauber haben besondere Eigenschaften oder rufen besondere Zustände hervor. Wenn nicht im Folgenden genannt, sind die Eigenschaften bereits in den Charakterwerten verrechnet oder finden in den Schnellstartregeln keine Anwendung.

Abschütteln: Wenn nicht anders erwähnt, wird in der Statusphase für jeden Zustand ein Würfel geworfen und bei einem Ergebnis von 1-8 endet der Zustand. Wird ein Zustand nicht abgeschüttelt, so tritt seine Auswirkung ein und dauert den nächsten Spielzug an.

WAFFENEIGENSCHAFTEN

Rüstungsbrechend: Die RS-Probe des Gegners gegen den Angriff ist halbiert.

Rüstungsdurchschlagend: Eine RS-Probe des Gegners gegen den Angriff ist nicht möglich.

Schwer zu parieren: Die PA- bzw. FK-PA-Probe des Gegners gegen den Angriff ist halbiert.

ZUSTAND

Am Boden: Der Charakter kann keinen Passierschlag oder Kampfmanöver ausführen und erleidet -4 AT und PA, solange der Zustand andauert. Angriffe gegen den Charakter: +4 AT, -2 FK, allerdings hat er einen 360 Grad Frontbereich.

Abschütteln: Um aufzustehen, müssen 3 GSW-Punkte während einer Aktion, mit der sich bewegt wird, eingesetzt werden.

Brennend: Der Charakter erleidet in der Statusphase 1 Feuerschaden, wenn der Zustand nicht beendet wurde.

Abschütteln: Statusphase oder durch *Löschen*

Gebundet: -2 AT/PA, Fernkampf nur auf kurze Entfernung mit -4 FK, Zauber mit -4 Malus und nur innerhalb von 4 Waben

Abschütteln: Statusphase

Gelähmt: Der Charakter darf keine aktiven oder passiven Aktionen ausführen. Angriffe gegen den Gelähmten erhalten einen Bonus von +10 AT und FK.

Abschütteln: Statusphase (wird automatisch abgeschüttelt)

In Panik: Der Charakter flüchtet mit maximaler Bewegung in Richtung der eigenen Spielhälfte und verlässt das Spielfeld, wenn er dort ankommt. Er scheidet aus dem Spiel aus.

Abschütteln: MU-Probe in der Statusphase

Stumm: Der Charakter darf weder Zauber wirken, noch Spruchspeicher oder die Sonderfertigkeit Befehlshaber einsetzen.

Abschütteln: Statusphase

Vergiftet: Der Charakter erleidet in der Statusphase 1 Schaden, wenn der Zustand nicht beendet wurde.

Abschütteln: Statusphase

Sonderfall Finsternis

Befinden sich Angreifer oder Ziel in einer Wabe mit Finsternis oder führt der Angriff durch diese hindurch, ergeben sich folgende Modifikationen:

-4 AT bzw. -6 FK und -2 PA

SCHICKSALSPUNKTE

Niemand in *Aventurien* wird die Existenz einer höheren Macht leugnen, die Einfluss auf die Geschehnisse unserer Helden und ihre Handlungen hat. Im Spiel wird diese Macht durch die **Schicksalspunkte** (SP) verkörpert.

Die Schicksalspunkte einer Gruppe werden anhand der unten aufgeführten Regeln errechnet. Sie stehen der Gruppe zu Beginn jedes Gefechts automatisch zur Verfügung.

Charaktere der *Götterdiener*-Profession generieren 3 SP.

Alle anderen **Charaktere** generieren 2 SP.

Erhält eine Gruppe in einem Spiel einen Szenarioziel-punkt, erhält sie sofort für jeden Punkt zwei zusätzliche Schicksalspunkte.

EINSATZ VON SCHICKSALSPUNKTEN

Schicksalspunkte können auf zwei verschiedene Arten eingesetzt werden. Die eine ist der Einsatz eines **Gruppenbefehls**, der alle Charaktere der eigenen Seite betrifft. Die andere ist das gezielte Beeinflussen eines Charakters in entscheidenden kritischen Spielsituationen, sogenannte **Heldentaten**.

Gruppenbefehle und *Heldentaten* sind **nicht** miteinander kumulativ. Jedes Mal, wenn Schicksalspunkte eingesetzt werden, werden sie vom aktuellen SP-Wert abgezogen. Die Verbesserung gilt auch für etwaige *Wiederholungswürfe*.

GRUPPENBEFEHLE

Gruppenbefehle werden in der Statusphase erteilt und gelten für den gesamten laufenden Spielzug bis zur nächsten Statusphase. Es kann nur **ein Gruppenbefehl pro Spielzug** erteilt werden.

Attacke!

Kosten: 6 SP

Auswirkung: Alle Charaktere der eigenen Gruppe erhalten für diesen Spielzug +2 AT.

Haltet Stand!

Kosten: 6 SP

Auswirkung: Alle Charaktere der eigenen Gruppe erhalten für diesen Spielzug +2 PA.

HELDENTATEN

Jeder Charakter kann nur **einmal pro Spielzug** eine Heldentat vollbringen.

Erfolgswert nachträglich verbessern

Kosten: 3 SP

Auswirkung: Der Charakter erhält in der Aktionsphase nach dem Würfeln einen Bonus von +1 auf den Erfolgswert einer beliebigen Probe (außer RS-Probe).

Fortsetzung auf Seite 17

Die Reichsarmee

GARETHER ENTDECKER – REICHSARMEE (US 61003)



Ein Entdecker ist ein listenreicher Mann, der gelernt hat, das zu seinem Vorteil zu nutzen, was ihm das Leben bietet. Als Magiedilettant lässt er sein Schwert ferngelenkt aus sicherer Distanz zuschlagen und wenn er einmal an eine Übermacht gerät, helfen ihm seine feuergefüllten Granatäpfel. Für alle Fälle führt er aber auch noch einen Balsam-Salabunde-Spruchspeicher mit sich.

HAUPTMANN DER REICHSARMEE – REICHSARMEE (US 61004)



Ein Hauptmann der Reichsarmee ist stets der Anführer seiner Gruppe. Mit seinem strategischen Verständnis, dem untrüglichen Gespür für den richtigen Moment des Handelns und seiner Befehlsgewalt koordiniert er die Handlungen seiner Gefährten und lässt sie so effektiver kämpfen, als dies ohne seine Führung möglich wäre.

MAGIERIN VON SCHWERT & STAB – REICHSARMEE (US 61006)



Egal, ob sie die eigenen Reihen mit einem Attributo-Zauber stärkt oder die Gegner abwechselnd unerträgliche Hitze und eisige Kälte spüren lässt – diese tapfere Magierin ist eine gute Verbündete, die selbst mit dem Schwert des Gegners vor der Nase noch unbeirrt ihre Zauberei wirkt. Mit ihren meisterlichen Paraden weiß sie sich solcher Attacken nur zu gut zu erwehren.

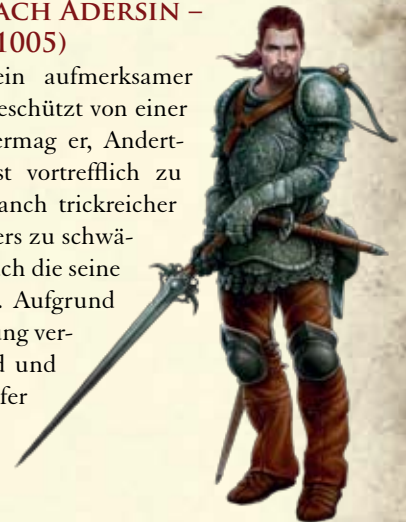
PRAIOSGEWEIHTE – REICHSARMEE (US 61002)

Die Praiotin trägt im wahrsten Sinne des Wortes das Licht ihres Herrn in die Welt hinaus. Mit dem Blendstrahl aus Alveran schwächt sie die Kampfkraft ihrer Feinde und die Wunden ihrer Verbündeten schließen sich auf wundersame Weise durch ihr geweihtes Wirken. Dabei ist sie absolut furchtlos, denn sie weiß, dass nur die entschlossensten Gegner den Schutz ihrer Goldenen Rüstung durchdringen können.



SCHWERTGESELLE NACH ADERSIN – REICHSARMEE (US 61005)

Der Schwertgeselle ist ein aufmerksamer und vielseitiger Krieger. Geschützt von einer leichten Plattenrüstung vermag er, Andert-halbhänder und Armbrust vortrefflich zu führen. So, wie er mit manch trickreicher Finte die Parade des Gegners zu schwächen vermag, so kann er auch die seine fast meisterlich ausführen. Aufgrund seiner immensen Bewaffnung verzichtet er auf einen Schild und vertraut gegen Fernkämpfer nur auf seine Rüstung.



WEIDENER RITTER – REICHSARMEE (US 61001)

Die schwere Rüstung eines Weidener Ritters lässt ihn zu einem Bollwerk im Gefecht werden. Getreu seinem Ehrenkodex und mithilfe seines auf die Defensive ausgerichteten Kampfstils beschützt er im Gefecht alle übrigen Mitglieder seiner Gruppe. Seine Ehre verbietet es ihm, einen offensichtlich unterlegenen Gegner zu attackieren, doch seine Feinde sollten dies nicht als Schwäche missdeuten.





O

N

Die Hand Borons



ALANFANISCHER COLONELLO – HAND BORONS (US 62006)

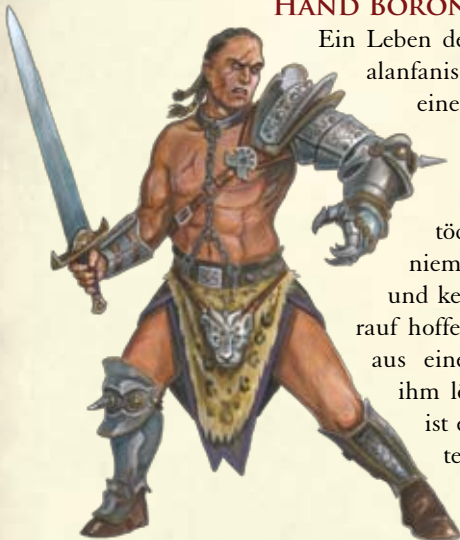
Der strategische Anführer der Hand Borons weiß sich auch in die Defensive gedrängt noch trefflich zu verteidigen. Lässt man ihn gewähren, so schickt er nicht selten zunächst ein paar Bolzen aus seiner leichten Armbrust voran, bevor er seinen mächtigen Morgenstern in den Reihen des Gegners kreisen lässt.

BORONGEWIEHTE HAND BORONS (US 62001)

Wie eine Praiotin Licht bringt, so bringt eine Boroni Dunkelheit. Schon vor dem Gefecht peinigt sie ihre Gegner mit Alpträumen, die deren Entschlossenheit untergraben, bevor sie auf dem Schlachtfeld den Hauch Borons beschwört, um ihren Feinden die Sicht zu nehmen, und feindliche Magier buchstäblich zum Schweigen bringt, um sie am Sprechen ihrer Zauberformeln zu hindern.



ALANFANISCHER GLADIATOR – HAND BORONS (US 62004)



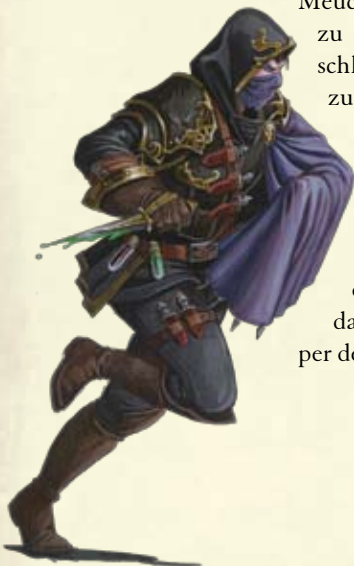
Ein Leben des Kampfes hat den alanfanischen Gladiator zu einem Wirbelsturm der Schlacht geformt. Mit beiden Armen teilt er präzise und tödliche Schläge aus, niemals weicht er zurück und kein Gegner kann darauf hoffen, sich unbeschadet aus einem Nahkampf mit ihm lösen zu können. Er ist ein wahrhaft perfekter Nahkämpfer.

LEIBMAGIERIN DER UNIVERSITÄT AL'ANFA – HAND BORONS (US 62005)

Ausgebildet als Leibwächterin liegt ihre Hauptaufgabe weniger darin, dem Angreifer Auge in Auge gegenüberzutreten. Vielmehr vermag sie tödliches Gift und schwerste Wunden in kürzester Zeit zu heilen. Ihre Kenntnisse der Magie gehen deutlich über das normale Maß hinaus und ihr Fulminictus wird von keiner feindlichen Rüstung aufgehalten.



ALANFANISCHER MEUCHLER – HAND BORONS (US 62002)



Meuchler aus Al'Anfa gehören zu den Besten ihres Faches. Sie schlagen aus dem Hinterhalt zu, so dass ihrem Opfer selbst der Schutz seiner Rüstung nahezu versagt bleibt. Anschließend entrinnt sie dem Zugriff ihres Gegners ebenso schnell wieder, bevor er reagieren kann, und lassen das Gift ihrer Klingen im Körper des Feindes wüten.

RABENGARDISTIN – HAND BORONS (US 62003)

Die leichte Plattenrüstung der Rabengardistin und ihr Schild lassen sie Treffer ertragen, die andere längst niedergestreckt hätten. Doch sollte man auch ihre Offensivkraft nicht unterschätzen. Ihr Rabenschnabel ist die perfekte Waffe, um selbst schwerste Rüstungen aufzubrechen und ihre Hiebe werden mit so großer Wucht geführt, dass sie immense Schäden anrichten.



N

OT

Schicksalspfade Basis-Spielfeld #1

© 2012 Ulls

Spiele GmbH





RA

N

Die Ottajakso

KAPERMAGIERIN AUS OLPORT – OTTAJASKO (US 63003)



Als Seefahrerin weiß diese Magierin nur zu gut, wie das launische Element zu bändigen ist. Ob gebunden als Nebelwand, hinter der sie mit ihren Verbündeten vorrückt, oder als gewaltiger Strahl, der den Gegner zu Boden reißt. Auch wurde nicht selten beobachtet, wie sie gegnerische Magier und Geweihte in einen Kreis der Stille hüllte, um die Ihren vor deren Angriffen zu schützen. Hat sie sich erst einmal in einen Rausch gesteigert, kann sie sogar im Nahkampf zu einer Gefahr werden.

SWAFNIRGEWEIHTER – OTTAJASKO (US 63001)



Als kriegerischer Geweihter hat der Swafnirgeweihte seine Liturgien voll auf den Kampf ausgerichtet. Er verbündet sich mit den Winden, um gegnerische Geschosse zu verwehen und kann dank seines Märtyrersegens selbst mit dem letzten Atemzug dem Gegner noch den entscheidenden Schlag versetzen. Mit seinem magischen Runen-Entermesser ist er weitaus mehr als nur der Hüter der Walwütigen.

THORWALSCHER HAILANZERIN – OTTAJASKO (US 63005)



Fünf gewaltige Hailanzen, die selbst die stärksten Gegner zu Boden reißen können, führt die Hailanzerin, die selbst nur zu gut weiß, wie wichtig es ist, diesen Speeren auszuweichen. Ihren Haizahn als vielseitigen Glücksbringer um den Hals und den Eberfänger-Dolch in der Hand, ist sie jedoch auch im Nahkampf nicht zu unterschätzen, wenn sie ihre Verderben bringenden Lanzen erst einmal geschleudert hat.

THORWALSCHER HETMANN – OTTAJASKO (US 63006)



Als taktischer Anführer der Ottajakso versucht der Hetmann, die ihn umgebende wilde Meute im Zaum zu halten. Bewaffnet mit Entermesser und Thorwalerschild wird der alte Recke nicht müde, auch in vorderster Front Hiebe auszuteilen und den Seinen immer wieder Befehle zu geben, die im Falle des Walwütigen jedoch ungehört verhallen.

THORWALSCHER THINSKARI – OTTAJASKO (US 63002)



Manch einer hat schon die Flucht ergriffen, wenn er die Skraja hinter einem Thorwalerschild aufblitzen sah. Hat sie ihr Schneidzahn-Wurfbeil erst einmal als eindeutigen Gruß voraus gesandt, stürzt sich die Thinskari wie im Rausch auf ihre Gegner, denen sie eisern und standfest gegenüberzustehen vermag. Unbarmherzig geht die Skraja nieder, der auch die besten Rüstungen nur zum Teil widerstehen können.

THORWALSCHER WALWÜTIGER – OTTAJASKO (US 63004)



Bewaffnet mit einer mächtigen Barbarenstreitaxt, die keine Rüstung fürchtet, schont er weder sich noch den Feind, wenn er angestachelt von seiner Walwut gänzlich ohne Furcht mächtige Hiebe austeilt. Wo andere ihre Waffe zur Parade hochreißen, blickt er dem Gegner nur entschlossen ins Auge und hält dagegen.



RA

Z

Die Tulamidischen Reiter

BALAYANIM NACH MARWAN SAHIB – TULAMIDISCHE REITER (US 64006)

Eine echte Balayanim zu treffen bedeutet, einer Kriegerin zu begegnen, die mit allen Wassern gewaschen ist. Eine starke Defensive, sei es im Nahkampf, Fernkampf oder auch gegen Zauber und Liturgien, sind Grundvoraussetzung für ein Leben als Leibwächter. Zwei behände geführte Kurzschwerter haben schon manch einen davon überzeugt, dass es ein Fehler war, diese leicht gerüstete Kriegerin als einfache Beute einzuschätzen.



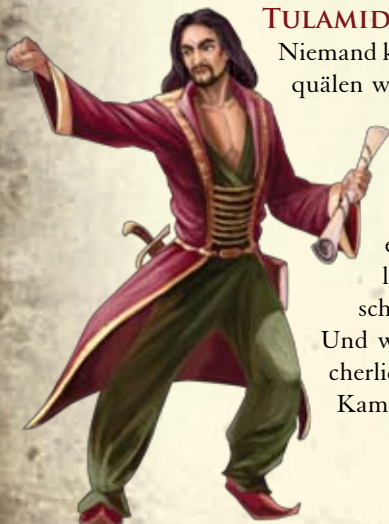
BANNMAGIERIN AUS FASAR – TULAMIDISCHE REITER (US 64005)

Aufgrund ihrer körperlichen Voraussetzungen in den hinteren Reihen einer tulamidischen Einheit zu finden, unterstützt diese Magierin die Ihren auf vielfältige Weise. Mit magischen Schilden, die vor feindlichen Zaubern schützen, dem Bannen bereits gewirkter Zauber und dem Heilen von Verwundeten ist sie eine unschätzbare Hilfe. Wenn ein richtig dicker Brocken auf der Bildfläche erscheint, vermag sie selbst den mächtigsten Rüstungen mit ihrem Desintegratus-Spruchspeicher erheblichen Schaden zuzufügen.



GEISTMAGIER AUS FASAR – TULAMIDISCHE REITER (US 64003)

Niemand kann den Geist eines Menschen so quälen wie ein Geistmagier aus Fasar, der nicht einmal vor den verbotenen Pforten der Magie zurückschreckt. Im Reich des Geistes vollbringt er wahre Wunder, sei es dadurch, dass er den Gegner lähmt, ihn in Panik versetzt oder schlicht an Ort und Stelle bindet. Und wenn all das nicht hilft, dann sicherlich ein Spruchspeicher mit dem Kampfzauber Fulminictus.



TULAMIDISCHER GAUKLER – TULAMIDISCHE REITER (US 64001)

„Wenn ihr lernen wollt, wie man ein Messer richtig wirft, dann fragt einen Gaukler“, sagt das Sprichwort. Und es stimmt. Fast niemand kann es mit der Leichtfüßigkeit und Reaktionsschnelligkeit dieses Artisten aufnehmen. Eben noch im Rücken des Gegners, schleudert er ihm im nächsten Augenblick von der anderen Seite gleich zwei Messer entgegen. Doch das ist auch sein Nachteil, denn wer schnell sein will, hat wenig Platz für schützenden Ballast.



TULAMIDISCHER PHEXGEWEIHTER – TULAMIDISCHE REITER (US 64004)

Vom Glück gesegnet ist dieser Phexdiener ein wahres Bollwerk in der Schlacht. Umhüllt von Sternestaub, der dem Gegner den Angriff erschwert, wirft er sich in den Kampf. Ein solider Nahkämpfer, der stets bereit ist, sein Glück mit seinen Gefährten zu teilen.



TULAMIDISCHE SHARISAD – TULAMIDISCHE REITER (US 64002)

Ihre Augen versprechen die Liebe, doch ihr Mengbilar-Dolch bringt giftigen Tod. Ihr Tanz der Unantastbarkeit schützt sie vor denen, die ihr Spiel durchschauen und das Schwert gegen sie erheben. Doch nur diese haben eine wirkliche Chance im Kampf gegen sie, denn Magie bereitet ihr ebenso wenig Probleme, wie ein Tanz durch die Reihen der Gegner.



Erfolgswert verbessern

Kosten: 1, 2 oder 3 SP

Auswirkung: Der Charakter erhält in der Aktionsphase vor dem Würfeln einen Bonus von +1 bis +3 auf den Erfolgswert einer beliebigen Probe (außer RS-Probe). Jeder Bonuspunkt (+1) kostet dabei jeweils 1 SP.

Erneuter Versuch: Zustand abschütteln

Kosten: 3 SP

Auswirkung: Der Charakter darf in der Statusphase einen Wurf wiederholen, um einen Zustand abzuschütteln. Das zweite Ergebnis ist bindend.

SCHNELLSTART-SONDERFERTIGKEITEN

Akrobat: Wenn ein *Akrobat* einen Passierschlag erleidet, erhält der Gegner nicht den Schadensbonus von +1. Außerdem kann ein *Akrobat* Passierschläge parieren, wenn er die erforderlichen Aktionen zur Verfügung hat. PA-Mali für Angriffe im Augenwinkelbereich oder Rücken kommen dabei nicht zur Anwendung. Passierschläge gegen einen Akrobaten werden mit einem Malus von -4 durchgeführt. Führt der *Akrobat* ein aktives Kampfmanöver durch, erleiden etwaige Passierschläge gegen ihn jedoch keinen Malus. Zusätzlich muss ein *Akrobat* keine GSW-Punkte aufwenden, um den Zustand *Am Boden* durch Aufstehen zu beenden.

Aufmerksamkeit: Passierschläge gegen diesen Charakter sind mit einem Malus von -4 belegt. Der Charakter selbst darf Passierschläge durchführen, ohne dass er dadurch eine passive Aktion verbraucht. Er kann also selbst dann noch Passierschläge durchführen, wenn er seine passive Aktion in einem Spielzug verbraucht hat.

Auftragsmörder: Wähle vor Beginn des Spiels einen gegnerischen Charakter als Auftragsziel aus. Notiere dir das Ziel geheim, ohne es deinem Gegner zu offenbaren. Der Charakter darf zu Beginn eines Gefechts nach den Charakteren ohne diese Fertigkeit und gleichzeitig mit denen aufgestellt werden, welche die Fertigkeit *Ortskenntnis* besitzen. Haben mehrere Charaktere eine dieser Fertigkeiten, gilt unter ihnen die normale Aufstellungsreihenfolge. Dieser Charakter erhält einen Bonus von +2 auf alle Attackeprobe (Nah- und Fernkampf) gegen das Auftragsziel. Sobald du den Zielcharakter das erste Mal mit diesem Charakter angreifst, musst du deinem Gegner offenbaren, dass er das Auftragsziel ist. Schaltet dieser Charakter das Auftragsziel mit einer Attacke oder einem von ihm hervorgerufenen Zustand aus, erhält die Abenteurergruppe einen zusätzlichen *Szenariozielpunkt*, egal welches Szenario gespielt wird.

Befehlshaber: Einfache Aktion. Reichweite: 4 Waben.

Auswirkung: Der Charakter verleiht einem anderen verbündeten Charakter in Reichweite und Sichtlinie einmal pro Spielzug eine zusätzliche aktive Aktion. Die Aktion wird sofort durchgeführt und unterbricht die Aktivierung dieses Charakters. Sie zählt nicht gegen die Eine-Kampfaktion-pro-Spielzug-Regel, darf aber weder das Wirken eines Zaubers/einer Liturgie bzw. der Einsatz eines Spruchspeichers



sein. Auch darf sie nicht zum Abwarten oder in Verbindung mit dem reaktiven Kampfmanöver *Defensiver Kampfstil* genutzt werden. Das Durchführen dieser Aktion ist eine erneute Aktivierung des verbündeten Charakters. *Gelähmte* oder *In Panik* befindliche Charaktere können nicht das Ziel dieser Fertigkeit sein, ebenso nicht Charaktere mit der Sonderfertigkeit *Walwut*, selbst dann nicht, wenn die *Walwut* noch nicht aktiv ist.

Deckung nutzen: Profitiert der Charakter von Deckung, werden Fernkampfattacken gegen ihn mit einem zusätzlichen Malus von -2 belegt.

Ehrenhaftigkeit: Der Charakter greift niemals Charaktere an, die *Gelähmt* oder *Am Boden* sind. Auch greift er während seiner Aktivierung niemals Charaktere in deren *Rückenbereich* an. Er darf allerdings *Passierschläge* durchführen.

Eisern: Der Charakter besteht folgende Mutproben automatisch: Proben gegen *Angst* und *Panik*.

Elementarimmunität (Elementart): Der Charakter ist immun gegen die Effekte von und den Schaden durch die in Klammern dahinter festgelegte Elementart.

Furchtlos: Der Charakter besteht jede MU-Probe automatisch. Außerdem ist ein *Furchtloser* Charakter vollständig immun gegen die Auswirkungen von *Angst* und *Panik*. Sollte er unter diesen Zuständen leiden, wenn er *Furchtlos* wird (z.B. durch einen Gruppenbefehl), schüttelt er diese Zustände sofort ab.

Gefahreninstinkt: Gegnerische Charaktere, die diesen Charakter im Rücken und aus dem Augenwinkel angreifen, erhalten keinen AT- bzw. FK-Bonus. Gegen diesen Charakter kann kein *Hinterhältiger Angriff* durchgeführt werden. *Gelähmte* Charaktere profitieren, solange der Zustand anhält, nicht von dieser Fertigkeit.

Geländekunde (Geländeart): Der Charakter behandelt bei seiner Bewegung die in Klammern dahinter festgelegte Geländeart als eine Einschränkungskategorie niedriger, als sie es normalerweise wäre.

Glück: Der Charakter darf einmal pro Spiel eine beliebige Probe (außer RS-Probe) wiederholen. Das Ergebnis des zweiten Wurfs ist bindend. Auch *Patzer* dürfen auf diese Weise wiederholt werden.

Immunität (Gift): Der Charakter erleidet keinen Schaden durch Gift und ist immun gegen den Zustand *Vergiftet*.

Kampfrausch: Sobald der Charakter 1 *Schaden* erlitten hat, verfällt er in der nächsten Statusphase in einen Kampfrausch. Dieser verleiht ihm folgende Modifikationen auf seine Kampfeigenschaften: +2 AT, -1 PA, -1 FK und -1 FK-PA. Der Kampfrausch hält bis zum Ende des Gefechts an, selbst wenn der Charakter später wieder geheilt wird.

Magieresistenz I-III: Die Proben von gegnerischen Zaubern und Liturgien, die diesen Charakter zum Ziel haben, erleiden einen Malus auf den Erfolgswert in Höhe des Resistenzgrades.

Meisterschütze: Der Charakter erleidet keinen Malus auf FK-Proben, wenn er eine Fernkampfattacke in ein Kampfgetümmel durchführt.

Nachtsicht: Der Charakter ignoriert bei seinen Attacke- und Paradeproben den Malus durch *Finsternis*.

Nemekaths Bannfluch: Der Charakter kann vor jedem Gefecht einen gegnerischen Charakter im Schlaf mit Visionen und Alpträumen heimsuchen. Der betroffene Charakter erleidet für das gesamte Gefecht einen Malus von -2 auf alle Proben außer RS-Proben.

Prophezeien: Der Charakter kann die Zukunft deuten. Vor einem Spiel darf er einem anderen verbündeten Charakter für dieses Gefecht die Sonderfertigkeit *Glück* verleihen.

Resistenz (Gift): Der Charakter erhält bei dem Versuch, den Zustand *Vergiftet* abzuschütteln, einen Bonus von +4 auf den Erfolgswert. Normalerweise schüttelt er diesen Zustand also auf 1-12 ab.

Schnellladen: Der Charakter lädt seine Fernkampfwaffe mit der Waffeneigenschaft *Nachladen* in der Statusphase automatisch nach, ohne dass er dafür eine einfache Aktion aufwenden muss.

Standfest: Der Charakter kann nicht den Zustand *Am Boden* erleiden.

SCHNELLSTART-KAMPFMANÖVER

Kampfmanöver sind kombinierte (Kampf-)Aktionen, die es einem Charakter gestatten, eine bestimmte Kombination von Aktionen mit einem besonderen Bonus oder Effekt durchzuführen.

Ausfall: Verbraucht neben den zwei aktiven auch eine passive Aktion und kann somit nicht durchgeführt werden, wenn der Charakter keine passive Aktion mehr zur Verfügung hat. Der Charakter führt zwei Nahkampfatacken nacheinander mit der gleichen Waffe gegen einen Gegner durch.

Doppelschlag: Kombiniert eine Bewegungsaktion mit zwei Nahkampfatacken. Der Charakter darf sich seine GSW bewegen und zusätzlich zweimal die Aktion Nahkampfatacke durchführen, aber beide Attacken erleiden einen Malus von -2. Die Attacken müssen nicht gegen das gleiche Ziel durchgeführt werden. Verzichtet der Charakter auf die Bewegung, entfällt der -2 Malus. Zum besseren Verständnis: Bei einem Doppelschlag wird eine Attacke mit jeder Nahkampfwaffe durchgeführt, deswegen beeinflussen alle Auswirkungen, die sich auf eine Waffe des Charakters beziehen auch nur eine der Attacken (nach Wahl des Spielers, der den Effekt hervorgerufen hat).

Eisenhagel: Kombiniert eine Bewegungsaktion mit zwei Fernkampfatacken. Der Charakter darf sich seine GSW bewegen und zusätzlich zweimal die Aktion Fernkampfatacke durchführen, aber beide Attacken erleiden einen Malus von -2. Die Attacken müssen nicht gegen das gleiche Ziel durchgeführt werden. Verzichtet der Charakter auf die Bewegung, entfällt der -2 Malus.

Entrinnen: Kombiniert eine Nahkampfatacke mit einer Rückzugs-Aktion. Der Charakter führt eine Nahkampfatacke gegen einen Gegner durch und darf anschließend zusätzlich die Kombinierte Aktion Taktischer Rückzug durchführen.

Finte: Wenn die mit diesem Manöver verbundene Nahkampfatacke trifft, wird die dazugehörige Parade des Gegners mit einem Malus von -4 belegt.

Hinterhältiger Angriff: Kombiniert eine Bewegungsaktion mit einer Nahkampf- oder Fernkampfatacke. Der Charakter muss mit seiner Bewegung in den Augenwinkel- oder Rückenbereich seines Gegners gelangen oder sich bereits dort befinden. Gelingt ihm dies, ist die folgende Attacke ein Hinterhältiger Angriff. Ein Hinterhältiger Angriff ist Rüstungsbrechend.

Gezielte Fernkampfatacke: Wenn die mit diesem Manöver verbundene Fernkampfatacke trifft, ist diese Attacke *Rüstungsbrechend*. Ist die Waffe bereits *Rüstungsbrechend*, wird die Attacke *Rüstungsdurchschlagend*.

Niederwerfen: Wenn die mit diesem Manöver verbundene Nahkampfatacke trifft, erleidet der Gegner den Zustand *Am Boden*, wenn er die Attacke nicht pariert, selbst wenn der Schaden der Nahkampfatacke später noch von der Rüstung abgefangen wird. Nur Charaktere, die genauso groß wie oder kleiner als der Charakter sind, der dieses Manöver einsetzt, können davon betroffen sein.

Scharfschütze: Der Charakter führt das Kampfmanöver Zielen durch und halbiert dabei zusätzlich die Mali für die Entfernung zu seinem Ziel und für die Deckung, von der das Ziel profitiert. Nur für Fernkampfatacken.

Umwerfen: Kombiniert eine Aktion Bewegung mit einer Fernkampfatacke. Die Bewegung muss vor der Fernkampfatacke erfolgen und mindestens 2 Waben betragen. Wenn die mit diesem Manöver verbundene Fernkampfatacke trifft, erleidet das Ziel den Zustand *Am Boden*, wenn es die Attacke nicht pariert, selbst wenn der Schaden später noch von der Rüstung abgefangen wird.

Wuchtschlag: Die mit diesem Manöver verbundene Nahkampfatacke erleidet einen Malus von -6 AT. Wenn dieser Angriff trifft und weder pariert noch von der Rüstung abgefangen wird, erleidet das Ziel +1 Schaden.

SPIELENDENDE

Es gewinnt der Spieler, der nach 10 Spielzügen die meisten Charaktere auf dem Spielfeld oder seinen Gegner komplett ausgeschaltet hat.



WEN MAGISCHE MACHT SCHMÜCKT

„Ihr beide sichert den nördlichen Eingang. Herr Ritter, Ihr den östlichen.“ Die Stimme des Hauptmannes klang ungewohnt, weil er so leise sprach. Normalerweise bellte er Befehle und kommandierte herum. Aber ungewöhnliche Umstände forderten auch von einem Kommandanten der Reichsarmee ungewöhnliche Maßnahmen, erkannte Solaria. *Und auch von einer Geweihten des Praios*. Dass ausgerechnet sie dabei helfen sollte, einen magischen Gegenstand zu bergen.

„Ich nehme mir den Westlichen vor“, fuhr der Hauptmann vor. „Wir dürfen nicht zulassen, dass diese Piraten die Krone der Macht in die Finger bekommen.“

„Und was mache ich?“, fragte Hesindicane, die kleine, ältere Magistra der Magie, die sie begleitete. Zwischen den kampferprobten Männern und Frauen der Reichsarmee wirkte sie wie ein Welpen unter Wölfen.

„Ihr, Magistra, haltet den Kopf unten, bleibt bei mir und versucht möglichst schnell, das Artefakt zu bergen.“

Die magere Frau nickte entschlossen und raffte ihre Magierrobe. „Und Ihr seid sicher, dass ich euch nicht mit einem Zauber unterstützen soll?“

„Mit Verlaub“, sagte Reo, der Entdecker und grinste breit. „Ein Analysezauber nutzt auf dem Schlachtfeld nur bedingt etwas.“

Die alte Frau seufzte, nickte ergeben und auf den Ruf Hauptmann von Falkenhags hin folgte sie dem Mann auf dem Fuße.

Solaria nickte dem Entdecker zu, schloss die Augen und sandte ein Stoßgebet zum Fürst der Götter, dass er seinen Schutz auf sie legen möge. Als sie die Augen wieder öffnete, umgab sie eine heilige Aura. Reo, der eben im Schutz eines Hügels geduckt vorgerückt war, seufzte und erhob sich. „Besonders unauffällig ist das nicht, Euer Gnaden.“

Er sprach die Anrede der Geweihten wie einen Spottnamen aus, aber Solaria ließ es durchgehen. Sie wusste, dass er es nicht böse meinte. „Du weißt, ich verstecke mich nicht!“

Lautes Kampfgebrüll der Thorwaler machte deutlich, dass sie ähnlich dachten. Und dann kam auch schon eine junge Frau über den Hügel gestürmt. *Eine Magierin*, dachte Solaria angewidert. *Herr, gib mir die Kraft, diese Wasserhexe vom Antlitz deiner Welt zu tilgen*.

Reo riss einen seiner Granatäpfel aus dem Gürtel und entzündete ihn. Er flog durch die Luft in dem Augenblick, als die Magierin eine massive Wassersäule auf sie zuschießen ließ. *Feuer und Wasser, der uralte Kampf*, dachte Solaria. *So beginnt es!*



MAGIE VERDIRBT DEN CHARAKTER

„Ha!“, rief Walkir und rückten den Helm mit dem eisernen Wal darauf zurecht. „Da sind diese Schlammkriecher aus dem Mittelreich. Ganz wie erwartet. Also, wir machen es so. Alle Mann mir nach, wir sichern den nördlichen Zugang und ...“

„Wer hat dich denn zum Hetmann gemacht?“, fragte Hjaldis. Die Kapermagierin machte keinen Hehl daraus, dass sie sich als Anführerin sah, wenn ihr Hetmann nicht vor Ort war.

Walkir schnaubte. „Hast du eine bessere Idee?“

„Allerdings. Wir müssen uns verteilen. Sonst stürmt die Reichsarmee einfach durch die anderen beiden Eingänge rein und macht unserem lieben Sjugard hier den Garau.“ Sie klopfte dem kräftigen Matrosen auf die Schulter, der erschrocken zusammenzuckte. Sie lachte auf. „Ein Mann, der sich mit einem Messer bewaffnet auf einen gepanzerten Sklavenhändler stürzt, sollte keine Angst vor ein bisschen Magie haben.“

„Außerdem hast du den kürzesten Strohalm gezogen, also stell dich nicht so an“, brummte Thure grimmig, was den Matrosen in die andere Richtung rucken ließ.

Der Arme – gefangen zwischen einer Magierin, die ihm Angst machte, und einem Walwütigen, der ihn in der Mitte durchreißen würde, wenn er ihn erzürnte.

„Gut, das ist sogar ein schlauer Vorschlag“, stimmte Walkir zu. „Swafnirs Segen mit uns! Und jetzt schnappt euch die Mistkerle!“

Korja stürmte sofort auf den westlichen Eingang zu und es bestand kein Zweifel daran, dass die Thinskari allein in der Lage sein würde, ihn zu halten. Walkir winkte Thure zu sich – er musste den Walwütigen im Zaum halten, sonst erschlug er noch ihren eigenen Matrosen, wenn der mit dem widerwärtigen magischen Ding aus dem Gewölbe kam. Sie hielten auf den östlichen Eingang zu. Das ließ Hjaldis den nördlichen Eingang. Sie waren eben einige Schritte gelaufen, da flammte plötzlich ein goldener Glanz hinter einem der Hügel auf.

„Zum Ruhme der Nebelzwinger!“, rief Walkir und die anwesenden Thorwaler brüllten ihre Zustimmung.

Hjaldis rannten den Hügel hinauf, um den Feind abzufangen, bevor er den Eingang erreichte. Sie waren zu zweit, eine Praiosgeweihte, von der das Leuchten ausging, und ein Entdecker.

Wollen wir mal sehen, wer stärker ist, dachte Hjaldis, *dein Gott oder meine Magie*. Sie beschwor die Macht des Wassers herauf und formte sie in ihrem Geist zu einem unerbittlichen Wasserstrahl. Mit dem Ruf „Nebelzwinger!“ ließ sie das Wasser vorschießen.



Die Ausgrabungsstätte

Ein Schicksalspfade-Szenario

BESCHREIBUNG

Die beiden Abenteurergruppen haben das gleiche Ziel: eine Ausgrabungsstätte, in der ein machtvolles Relikt vergraben sein soll. Drei Eingänge führen hinein. Nur, wer den Gegner davon fernhält und dadurch die altehrwürdige „Krone der Macht“ selbst in Besitz nimmt, wird in diesem Gefecht siegreich sein.

SPIELFELD UND AUFSTELLUNGSZONEN

Dieses Szenario wird auf dem *Schicksalspfade* Basis-Spielfeld #1 gespielt.

Der Spieler der Reichsarmee baut jeweils zwei seiner Charaktere in jedem der gelben Bereiche auf. Der Spieler der Ottajasko hat dafür die blauen Bereiche zur Verfügung. (siehe Abbildung).

Die mit Z markierten Waben sind die drei Eingänge in das Verlies und ihre Sicherung ist das Ziel des Spiels.

SONDERREGELN

Jedem Charakter steht in diesem Spiel das folgende Kampfmanöver zur Verfügung:

ZURÜCKDRÄNGEN

(Kombinierte Aktion)

Der Einsatz von *Zurückdrängen* muss wie jedes andere Kampfmanöver auch angesagt werden. Nach einer erfolgreichen AT-Probe im Nahkampf besteht dann die Chance, dass der Gegner von der Wucht der Attacke zurückgedrängt wird. Um dies zu verhindern, muss dem Ziel des Angriffs eine MU-Probe gelingen. Misslingt die MU-Probe, darf der gegnerische Charakter eine Wabe vom Attackierenden weg in Richtung der erfolgten Attacke geschoben werden. Bei mehreren zur Verfügung stehenden Waben wählt der Attackierende die Wabe aus, in die sein Ziel geschoben wird. Der attackierende Charakter kann in das vorherige Feld seines Gegners nachrücken. Die MU-Probe findet nach der Treffer- und Schadensermittlung statt und wird mit einem Malus von -2 belegt, wenn die Attacke nicht pariert wird.

DAUER

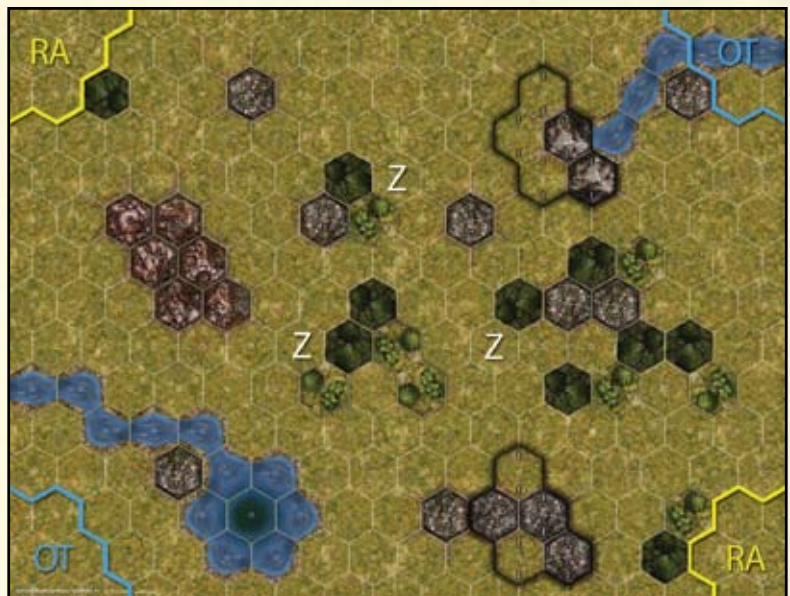
Das Spiel dauert 10 Spielzüge oder bis eine der beiden Seiten komplett ausgeschaltet wurde oder aufgibt.

SZENARIOZIEL/SIEGESBEDINGUNGEN

Ziel dieses Spiels ist es, die Eingänge zum Verlies für sich zu beanspruchen. Zu Beginn jeder Statusphase, beginnend am Anfang von Spielzug 3, wird überprüft, wie viele Cha-

raktere der beiden Kontrahenten sich im **Bereich jedes Einganges** befinden. Der Bereich des Einganges ist die mit Z markierte Wabe und die daran angrenzenden Waben. Jeder Eingang wird dabei gesondert behandelt.

Die Gruppe, von der sich mehr Charaktere an einem der Eingänge befinden, erhält einen Szenariozielpunkt pro Charakter, den sie mehr dort positioniert hat. Inhaltlich gelingt es durch die Überzahl einem nicht kämpfenden Ver-



bündeten (der nicht Teil des Spiels ist), das Verlies durch den Eingang zu betreten, um nach dem besonderen Gegenstand zu suchen.

Halten sich gleich viele Charaktere von beiden Gruppen dort auf, erhält keine Seite einen Szenariozielpunkt, weil es niemand der Helfershelfer schafft, durch die kämpfenden Recken durchzuschusen.

Am Ende von Spielzug 10 wird diese Überprüfung ein letztes, zusätzliches Mal durchgeführt.

Es gewinnt die Gruppe mit den meisten Szenariozielpunkten, denn sie hat aufgrund höherer Mannstärke im Verlies die Krone der Macht geborgen. Haben beide Gruppen gleich viele Szenariozielpunkte gesammelt, gewinnt die Seite, welche zum Ende des Spiels mehr Charaktere an den Eingängen positioniert hat, denn sie kontrolliert de facto die Ausgrabungsstätte und kann den Gegenstand in aller Ruhe bergen. Gibt es auch hier ein Unentschieden, gewinnt die Seite, die zusammengerechnet die Charaktere mit dem höheren Sold-Wert ausgeschaltet hat. Gibt es auch hier einen Gleichstand, endet das Spiel unentschieden.

GARETHER ENTDECKER

Magiebegabter / Reichsarmee

AT	8	Schaden: 1
PA	9	
FK	*	Schaden: Zustand Brennend 3 Waben Durchmesser Munition 00
FK/PA	-	EK: 4
RS	2	

12 5 13
IM GOW MU

Sonderfertigkeiten

Gefahreninstinkt
Geländekunde (Wald & Fels)
Prophezeien I
Tapferkeit
Übernatürliche Begabung

Kampfmänöver

Keine

Ausrüstung

Langschwert (Klinge, einhändig)
Granatäpfel
Normale Kleidung
Schutzumlett (Elementarband)
Spruchspeicher (Balsam Salabunde)
Lichtquelle (Fackel)

HAUPTMANN DER REICHSARMEE

Kämpfer / Reichsarmee

AT	11	Schaden: 1
PA	12	
FK	-	
FK/PA	10	
RS	9	

11 5 13
IM GOW MU

Sonderfertigkeiten

Anführer
Befehlshaber
Kampfgespür
Meisterstrategie
Kampfreiflexe I
Rüstungsgewöhnung I
Tapferkeit

Kampfmänöver

Keine

Ausrüstung

Langschwert (Klinge, einhändig)
Großer Schild
Kürass (Mittel)
Helm

KAPERMAGIERIN AUS OLPORT

Magiebegabte / Ottajasko

AT	9+2	Schaden: 1 Magische Waffe
PA	9-1	
FK	-	
FK/PA	-	
RS	4	

11 5 12
IM GOW MU

Sonderfertigkeiten

Geländekunde (Wasser)
Kampf im Wasser
Kampfrausch
Kampfsauberer
Standfest
Wettermeisterschaft
Kampfreiflexe I

Kampfmänöver

Keine

Ausrüstung

Magierstab (Wucht, einhändig)
Dicke Kleidung (Leicht)

SWAFIIR- GEWEIHTER

Götterdiener / Ottajasko

AT	11	Schaden: 1 Magische Waffe (Erhöhte Trefferchance)
PA	11	
FK	11	Schaden: 1
FK/PA	10	Munition: 0 EK: 2 4 6
RS	9	

10 5 13
IM GOW MU

Sonderfertigkeiten

Geländekundig (Wasser)
Hirte der Walwühlig
Kampf im Wasser
Standfest

Kampfmänöver

Schildkampf I

Ausrüstung

Runen-Entermesser
(Klinge, einhändig)
Thorwaletschild
Schneelohzahn-Wurfbell
(Klinge, einhändig)
Dicke Kleidung (Leicht)
Helm
Schutzgegenstand (Armatrutz)

WEIDENER RITTER

Kämpfer / Reichsarmee

AT	12	Schaden: 2 Rüstungsbrechend
PA	9	
FK	-	
FK/PA	-	
RS	16	

8 4 14
IM GOW MU

Sonderfertigkeiten

Ehrenhaftigkeit
Eisern
Leibwächter
Rüstungsgewöhnung I
Tapferkeit

Kampfmänöver

Defensiver Kampfstil

Ausrüstung

Zweihänder
(Klinge, zweihändig)
Garether Platte (Schwer)
Arm-/Beinschienen
Helm

WEIDENER RITTER

Kämpfer / Reichsarmee

AT	12	Schaden: 2 Rüstungsbrechend
PA	9	
FK	-	
FK/PA	-	
RS	16	

8 4 14
IM GOW MU

Sonderfertigkeiten

Ehrenhaftigkeit
Eisern
Leibwächter
Rüstungsgewöhnung I
Tapferkeit

Kampfmänöver

Defensiver Kampfstil

Ausrüstung

Zweihänder
(Klinge, zweihändig)
Garether Platte (Schwer)
Arm-/Beinschienen
Helm

THORWALSCHER WALWÜHTIGER

Kämpfer / Ottajasko

AT	11+2	Schaden: 2 Rüstungsdurchschlagend
PA	5 X	
FK	-	
FK/PA	-	
RS	2	

9 11 5 12
IM GOW MU

Sonderfertigkeiten

Eisern
Geländekunde (Wasser)
Kampf im Wasser
Walwüt
Schnelle Heilung

Kampfmänöver

Gegenhalten

Ausrüstung

Barbarentrixant
(Klinge, zweihändig)
Normale Kleidung (Keine)

THORWALSCHER THIINSKARI

Kämpferin / Ottajasko

AT	11+2	Schaden: 1 Rüstungsbrechend
PA	12-1	
FK	11-1	Schaden: 1
FK/PA	10-1	Munition: 0 EK: 2 4 6
RS	8	Geringe Behinderung

10 5 12
IM GOW MU

Sonderfertigkeiten

Eisern
Geländekunde (Wasser)
Kampf im Wasser
Kampfrausch
Standfest

Kampfmänöver

Keine

Ausrüstung

Srakra (Klinge, einhändig)
Thorwaletschild
Schneelohzahn-Wurfbell
(Klinge, einhändig)
Krötenhaut (Mittel)

Ultrugen

Anrufung der Winde

Schwierigkeit: Simplex (13)
Wirkungsbereich: 4 Waben um den Anwender
Auswirkung: Erschafft eine Winde um den Anwender, die sich mit ihm bewegt. Alle Fernkampfattacken, die durch oder in eine Wabe verlaufen, die von diesem Zauber betroffen ist, oder die in einer betroffenen Wabe ihren Ursprung haben, werden mit einem Malus von -2 FK belegt. Das betrifft sowohl gegnerische als auch verbundene Charaktere.
 Anrufung der Winde löst den Zauber Nebelwand in den Waben an, die sich zu irgendeinem Zeitpunkt im Wirkungsbereich dieser Ultruge befinden (auch während einer Bewegung).

Märtyrervergen

Schwierigkeit: Simplex (13)

Wirkungsbereich: Anwender
RW: Selbst
Dauer: Bleibt im Spiel
Auswirkung: Wenn der Charakter ausgeschaltet wird, darf er sofort eine normale Aktivierung ausführen, selbst wenn er in diesem Spielzug schon aktiviert wurde. Erst in der folgenden Statusphase wird er aus dem Spiel entfernt. Bis dahin kann ihm kein weiterer Schaden zugefügt werden, er kann aber auch nicht geholt werden. Zudem verliert er in diesem Spielzug seine reguläre Aktivierung, wenn er ausgeschaltet wurde, bevor er aktiviert werden konnte.

Ausrüstung

Schutzregenstand (Armatur)

Der RS-Wert des Charakters erhöht sich um +4 bis zu einem Maximum von RS: 10. Ein Schutzregenstand (Armatur) ist eine Rüstungsgegenstand. Hat der Charakter bereits einen höheren RS-Wert als 10, hat der Schutzregenstand (Armatur) keinen Effekt.

Eisern

Kampferfertigkeit: Morobosender Effekt

Der Charakter besteht folgende Matrizen automatisch: Probe gegen das Zurückgedrängt werden, Proben gegen Angst und in Panik.

Geländebunde (Wasser)

Der Charakter behandelt bei seiner Bewegung, die in Klammern dahinter festgelegte Geländertypen um eine Einschränkungskategorie niedriger, als sie es normalerweise wäre. Unbegrenztes Gelände wird behandelt wie *Extrem schwieriges Gelände*, *Extrem schwieriges* wie *Schwieriges* und *Schwieriges* wie *Offenes*.

Kampf im Wasser

Kampferfertigkeit: Der Charakter senkt den Malus für Kampf im Wasser um eine Kategorie. Er kämpft also in seichtem und tiefem Wasser ohne Malus und in sehr tiefem Gewässer nur mit einem Malus von -2.

Kampfrausch

Morobosender Effekt: Kampferfertigkeit: Sobald der Charakter 1. Scholden erfüllt hat, verfällt er in der nächsten Statusphase in einen Kampfrausch. Dieser verleiht ihm folgende Modifikationen auf seine Kampferfertigkeiten: +2 AT, -1 PA, -1 FK und -1 FK-PA. Der Kampfrausch hält bis zum Ende des Gelechts an, selbst wenn der Charakter später wieder geheilt wird.

Standfest

Der Charakter kann nicht den Zustand *Am Boden* erleiden. Bei einem Sturz erleidet er aber dennoch den Schaden des Sturzes.

Zauber

Aquakitus

Schwierigkeit: Normal (11)
RW: 6
Dauer: Augenblicklich & Temporal
Wirkungsbereich: Ein Gegner
Auswirkung: Wähle einen gegnerischen Charakter als Ziel aus. Dieser erleidet 1 rüstungsrechnenden Schaden durch Wasser und den Zustand *Am Boden*, wenn er normalerweise oder flacher ist. Sollte er gerade vom Zustand *Brennend* betroffen sein, wird dieser sofort abgeschüttelt.

Nebelwand

Schwierigkeit: Normal (11)
RW: 3
Dauer: Bleibt im Spiel
Wirkungsbereich: 3 Waben Unle
Auswirkung: Wähle drei aneinander angrenzende freie Waben auf der gleichen Höhenebene als Ziel aus. Nur die zentrale Wabe muss sich dabei in RW des Anwenders befinden. Die Waben werden in Nebel gehüllt und dadurch zu schwerer Deckung mit einer Höhe von 2.

Silentium Schweigekreis

Schwierigkeit: Komplex (9)
RW: 6
Wirkungsbereich: 3 Waben Durchmesser
Dauer: Bleibt im Spiel
Auswirkung: Wähle eine beliebige Wabe als Ziel und zentralen Punkt des Wirkungsbereichs aus. Alle Charaktere erleiden den Zustand *Stumm*, solange sie sich im Wirkungsbereich des Zaubers befinden. Wenn sie den Bereich verlassen, können sie den Zustand normal abschütteln.

Sonderfertigkeit

Kampfrauber

Wenn der Charakter sich im Angriffsbereich eines gegnerischen Charakters befindet, erleidet er nicht den Malus für das Zaubern im Nahkampf. Außerdem kann er eine Kampferfertigkeit und ein Kampfmännchen mehr erlernen, als es Magiegebieten normalerweise gestattet ist.

Waldwut

Einzigartige Fertigkeit: Morobosender Effekt

Der Charakter kann sich einmal pro Spiel in einer beliebigen Statusphase in *Waldwut* versetzen. Sollte er Schaden erleiden, verfällt er in der nächsten Statusphase automatisch in *Waldwut*. Zu Beginn der *Waldwut* wird der *Waldwütige* sofort auf den ihm am nächsten stehenden gegnerischen Charakter ausgerichtet – ermittelt nach der *Regel der kürzesten Strecke* – ohne dass er dafür eine Aktion verwenden muss. Für diese Ausrichtung besitzt er einen 350 Grad Frontbereich und nur Charaktere, die sich aufgrund von Sichtblockaden nicht in seiner Sichtlinie befinden, dürfen bei dieser Pflichtausrichtung ignoriert werden. Ist kein Charakter in seiner Sichtlinie, wird er auf den ihm am nächsten stehenden ausgerichtet. Sind mehrere Charaktere gleich weit vom *Waldwütigen* entfernt, darf der den *Waldwütigen* kontrollierende Spieler wählen, auf wen der *Waldwütige* sich ausrichtet. Ein *Waldwütiger* erhält +2 AT und NI und die Sonderfertigkeit *Furchtos*. Er darf die folgenden Aktionen nicht mehr durchführen: *Abwarten*, *Fernkampfattacke*, *nah Nahkampf*- und *Fernkampfanfrage*. Ferner dürfen folgende Kampfmännchen in *Waldwut* nicht ausgewählt werden: *Degenerer*, *Kompostf.*, *Fröte*, *Gezackte Nadelkompostacke*, *Trostschnecke*, *Rechtswort* und *Zaier*. Die *Waldwut* hält für den Rest des Spiels an und kann nur durch *Stewfrits Ruhelock* eines *Hirten* der *Waldwütigen* wieder beendet werden. Wird sie auf diese Weise beendet, kann der *Waldwütige* im laufenden Gelechts nicht erneut von der *Waldwut* erfasst werden. Die Abkündigung eines *Waldwütigen* unterliegt einigen Auflagen, wenn nicht ein Charakter mit der Fertigkeit *Hirte* der *Waldwütigen* in der Nähe ist: Kann der Charakter in seiner Abkündigung einen *Sturmangriff* auf einen gegnerischen Charakter durchführen, muss er dies tun. Kann er mehrere Charaktere mit einem *Sturmangriff* erschlagen, muss er das Ziel frei wählen. Kann er keinen *Sturmangriff* durchführen, muss er die Aktion *Bewegung* oder *Rennen* ausführen, um sich in Richtung des nächsten gegnerischen Charakters zu bewegen. Kann er jenen Charakter mit einer Aktion *Bewegung* erschlagen, muss er dies tun und mit seiner zweiten Aktion eine *Nahkampfattacke* gegen jenen Charakter durchführen. Kann er ihn so nicht erschlagen, muss er eine kombinierte Aktion *Rennen* nach dem gleichen Vorgehen durchführen: *Befindet* sich ein Charakter in *Waldwut* bereits in einem *Nahkampf*, muss er eine *Nahkampfattacke* (evtl. kombiniert mit *Kampfmännchen* des Charakters) durchführen.

Anführer

Morobosender Effekt: Verbundene Charaktere im Umkreis von 4 Waben um den *Anführer* außer dem *Anführer* selbst dürfen misslungene MU-Proben einmal wiederholen. Außerdem erhält pro Spielzug ein einzelner verbundener Charakter, der seine Abkündigung im Umkreis von 4 Waben um den *Anführer* beginnt, für den Rest dieses Spielzugs die Fertigkeit *Kompostacke*. Sollte der *Anführer* ein *Nahkampf* von einem gegnerischen Charakter ausgeschaltet werden, erhält die Gruppe des gegnerischen Charakters ungeachtet des gespielten Szenarios sofort einen zusätzlichen *Szenariozeitpunkt*. Nur ein Charakter pro Abenteuergruppe darf diese Fertigkeit besitzen.

Betehhaber

Einzigartige Fertigkeit: *Einfache* Aktion, *Reichweite*: 4 Waben. Der Charakter verliert einem anderen verbundenen Charakter in Reichweite und Sichtlinie einmal pro Spielzug eine zusätzliche aktive Aktion. Die Aktion wird sofort durchgeführt und unterwirft die Aktivierung dieses Charakters. Sie zählt nicht gegen die *Eine-Kampfmännchen-pro-Spielzug*-Regel, darf aber wieder das Wirken eines *Zauberseiner* Ultruge bzw. der Einsatz eines *Sprachspeichers* sein. Auch darf sie nicht zum *Abwarten* oder in Verbindung mit dem reaktiven *Kampfmännchen* *Degenerer* *Kompostf.* genutzt werden. Das Durchführen dieser Aktion ist eine erneute Aktivierung des verbundenen Charakters. *Gedulde* oder in *Panik* befindliche Charaktere können nicht das Ziel dieser Fertigkeit sein, ebenso nicht Charaktere mit der Sonderfertigkeit *Waldwut*, selbst dann nicht, wenn die *Waldwut* noch nicht aktiv ist.

Meisterstrategie

Einzigartige Fertigkeit: In der Statusphase darf dieser Charakter den NI-Wert eines verbundenen Charakters oder seiner eigenen für den folgenden Spielzug um bis zu 2 Punkte senken oder erhöhen. *Profiziert* ein Charakter in direkt aufeinanderfolgenden Spielzügen in der gleichen Weise von *Meisterstrategie*, wurde sein NI-Wert also zweimal in aufeinander folgenden Spielzügen erhöht oder zweimal gesenkt, wird sein NI-Wert so behandelt, als hätte er sich nicht verändert. Ein Charakter kann pro Spielzug nur von einem *Meisterstrategen* profitieren.

Ultrugen

Blenderzahl aus Awevan

Schwierigkeit: Komplex (9)
RW: 8
Wirkungsbereich: Ein Gegner
Auswirkung: Wähle einen gegnerischen Charakter als Ziel aus. Dieser Charakter erleidet den Zustand *Gebändert*.

Gedehnte Rüstung

Schwierigkeit: Simplex (13)
RW: Selbst
Wirkungsbereich: Anwender
Auswirkung: Bevor ein gegnerischer Charakter den Anwender als Ziel einer Attacke oder einer *Zauber*- oder *Ultruge* auswählt darf, muss der Gegner eine MU-Probe mit einem Malus von -2 ablegen. Mögliche diese Probe, sind AT, FK, PK und *Zauber*- bzw. *Ultruge*-Proben des gegnerischen Charakters gegen den Anwender mit einem Malus von -6 belegt. Der Gegner darf stattdessen aber auch ein neues Ziel wählen, wenn dies möglich ist. Wenn die MU-Probe erfolgreich ist und der Anwender als Ziel gewählt wird, sind *Zauber*-/Ultruge- und *Attacke*-proben gegen ihn dennoch mit einem zusätzlichen Malus von -2 belegt.

Hellungsergen

Schwierigkeit: Normal (11)
RW: Berührung oder Selbst
Wirkungsbereich: Ein Verbundener oder Anwender
Dauer: Augenblicklich
Auswirkung: Wähle einen verbundenen Charakter oder den Anwender als Ziel aus. Es erhält einen seiner bereits vorliegenden LP zurück.

Ausrüstung

Gewichtsgewandung

Gewichtsgewandung ist normale Kleidung, der Träger einer solchen Gewandung probiert aber von der Rüstungswendigkeit *Gewichte* Bilanz. Außerdem beinhaltet jede Gewandungswendigkeit die Rüstungsbegrenzung *Schutzgegenstand* (Armatur) (Bonus von +4 RS).

Zauber

Anlimbo

Schwierigkeit: Simplex (13)
Wirkungsbereich: Ein Gegner
Dauer: Augenblicklich
Auswirkung: Wähle einen gegnerischen Charakter als Ziel aus. Dieser erleidet einen *Treffer* mit der *Nahkampf*-Waffe des Anwenders. Die Attacke kommt aus der Richtung des Anwenders und darf pariert werden. Auch eine RS-Probe ist gegen diesen *Treffer* gestattet. Der *Zauber* verleiht zwei aktive Aktionen an Anwender (je eine für den *Zauber* und für die *Attacke*).

Grenatenspiel

Erfordert den Einsatz einer Aktion *Fernkampfanfrage*. Statt der FK-Probe wird ein WZD gewürfelt. Bei einem Ergebnis von 1-2 tritt der Grenatenspiel die *armierte* Wabe. Bei einem Ergebnis von 13-16 weicht die Grenate um eine Wabe in eine zufällige Richtung ab. Bei einem Ergebnis von 17-19 erbleidet sich die Abweichung auf 2 Waben. Bei einem Ergebnis von 20 tritt der Grenatenspiel in der Wabe ein. Werfen niedriger. Alle Charaktere in der getroffenen Wabe und in angrenzenden Waben auf derselben Höhenebene erleiden den Zustand *Brennend*.

Schutzummet (Elementarhorn (Alle))

Der Charakter erhält die *Elementarhorn* (Alle), *Es*, *Erz*, *Feuer*, *Hummus*, *Käse*, *Lohn* & *Wasser*.

Sprachspieler (Balsam, Saabunde)

Der bekannte *Zauber* ist einmal pro Spiel ohne *Zauberprobe* mit einer aktiven *Kampfmännchen* einsetzbar.
Schwierigkeit: Automatisch
Wirkungsbereich: Ein Verbundener oder Anwender
Dauer: Augenblicklich
Auswirkung: Wähle einen verbundenen Charakter als Ziel aus. Er erhält einen seiner bereits vorliegenden LP zurück.

Urdquelle (Frankel)

In der Wabe des Charakters und allen angrenzenden Waben verbessern sich die Lichtverhältnisse: *Frösche*, *wild* zu *modernd*, *Mondsicht* zu *Dämmerung*, *Dämmerung* zu *Tageslicht*. Zum Einsatz muss der Charakter mindestens eine freie Hand haben. Die *Schlundzahl* zählt zu diesem Zweck als *frei*. *Mehrere* Fischen anderen ihre *Auswirkungen* nicht.

Defensiver Kampfstil

Reaktives *Kampfmännchen*: Der Charakter kann einmal pro Spielzug eine aktive Aktion in eine passive Aktion umwandeln. Dies ist während der eigenen *Aktivierung* und auch als Reaktion auf eine gegnerische Aktion möglich (z.B. um die Durchführung einer *Parade* oder eines *Passiereschlags* zu ermöglichen). Hat der Charakter in diesem Spielzug keine aktive Aktion mehr zur Verfügung, kann er diese Fertigkeit nicht mehr einsetzen.

Ehrenhaftigkeit









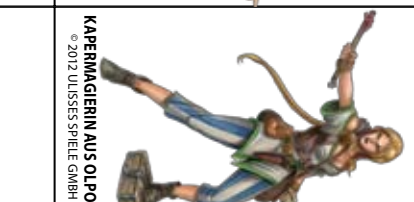

Einzigartige Fertigkeit: Der Charakter greift niemals Charaktere an, die *Gebändert* oder *Am Boden* sind. Auch greift er während seiner *Aktivierung* niemals Charaktere in deren *Rückenbereich* an. Er darf allerdings *Passiereschläge* durchführen.

Eisern

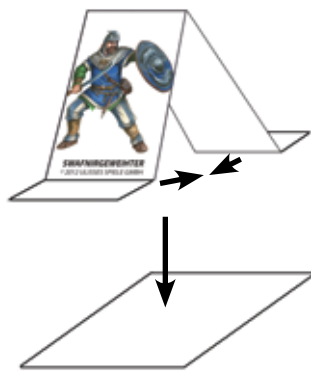
Kampferfertigkeit: Morobosender Effekt: Der Charakter besteht folgende Matrizen automatisch: Probe gegen das Zurückgedrängt werden, Proben gegen Angst und in Panik.

Leibwächter

Einzigartige Fertigkeit: Der Charakter kann am Ende einer Aktion *Bewegung* einen beliebigen verbundenen Charakter in einer angrenzenden Wabe in seinem Frontbereich und auf der gleichen Höhenebene um genau eine Wabe verschieben. Allerdings gelten folgende Ausnahmen: Als Ziel-Wabe kommt jede angrenzende Wabe in Frage, die nicht von einem anderen Charakter belegt, unpassierbar oder im Angriffsbereich eines gegnerischen Charakters ist. Es gibt keine Aktionsrichtung. Der geschobene Charakter muss sich nach der Verschiebung immer noch in einer angrenzenden Wabe zum Schiebenden befinden. Beide Charaktere dürfen ihre *Ausrichtung* nach dem Verschieben beliebig wählen. Der Gegner darf als Reaktion auf diese *Bewegung* keine *Frasserschläge* durchführen. Diese Fertigkeit darf von einem Charakter nur einmal in jedem Spielzug und nicht während eines *Kampfmännchens* eingesetzt werden.

 WEIDENER RITTER © 2012 ULISSSES SPIELE GMBH	 WEIDENER RITTER © 2012 ULISSSES SPIELE GMBH
 HAUPTMANN DER REICHSARMEE © 2012 ULISSSES SPIELE GMBH	 HAUPTMANN DER REICHSARMEE © 2012 ULISSSES SPIELE GMBH
 PRAIOSGEWEIHTE © 2012 ULISSSES SPIELE GMBH	 PRAIOSGEWEIHTE © 2012 ULISSSES SPIELE GMBH
 GARETHER ENTDECKER © 2012 ULISSSES SPIELE GMBH	 GARETHER ENTDECKER © 2012 ULISSSES SPIELE GMBH
 KAPERNAGIERIN AUS OLPORT © 2012 ULISSSES SPIELE GMBH	 KAPERNAGIERIN AUS OLPORT © 2012 ULISSSES SPIELE GMBH

 SWAFNIRGWEIHTER © 2012 ULISSSES SPIELE GMBH	 THORWALSCHER THINSKARI © 2012 ULISSSES SPIELE GMBH	 THORWALSCHER WALWÜTIGER © 2012 ULISSSES SPIELE GMBH
 SWAFNIRGWEIHTER © 2012 ULISSSES SPIELE GMBH	 THORWALSCHER THINSKARI © 2012 ULISSSES SPIELE GMBH	 THORWALSCHER WALWÜTIGER © 2012 ULISSSES SPIELE GMBH



												
Gebundet	Goldene Rüstung	Defensiver Kampfstil	Meisterstrategie	Kampfgespür	Meisterparade							
			Stumm	Stumm	Stumm	Am Boden	Am Boden	Am Boden	Desorientiert	Desorientiert	Desorientiert	
Kampfrausch	Kampfrausch	Silentium Schweigekreis	Passive Aktion	Passive Aktion	Passive Aktion	Passive Aktion			Desorientiert	Aus dem Gleichgewicht	Aus dem Gleichgewicht	
Märtyrerseggen	Anrufung der Winde	Kampfgespür	Passive Aktion	Passive Aktion	Passive Aktion	Passive Aktion			Aus dem Gleichgewicht	Aus dem Gleichgewicht	Schlechte Schwingungen	
	Walwut	Ziel 1	Ziel 2	Glücklicher Zauber	Glücklicher Zauber	Glücklicher Zauber	Gebundet	Ziel 3	Schlechte Schwingungen	Schock	Schock	